

MASTERS

КАК ДВА ПАРНЯ СОЗДАЛИ ИМПЕРИЮ
И ТРАНСФОРМИРОВАЛИ ПОП-КУЛЬТУРУ

OF DOOM

“Ужасно признаться, повествование так течёт и затягивает, что отвлекаешься только на то, что бы перелистывать страницы.”

- The Washington Post Book World

MASTERS OF DOOM

ДЭВИД КУШНЕР

ДЭВИД КУШНЕР

Дэвид Кушнер "Masters of Doom"

Дэвид Кушнер
Masters Of Doom

Как два парня создали империю и трансформировали поп-культуру

David Kushner
Masters Of Doom

How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture

© Random House. 2003

© Перевод Пылкова "Stiger" Александра. 2014

Оглавление

Два Джона	4
Рок-звезда	7
Специалист по ракетам	22
Опасный Дейв и Нарушение авторских прав	33
Деньги на пиццу	56
Больше удовольствия, чем в реальной жизни	77
Зелёное и злое	90
Копьё судьбы	107
Заброшенные на Деймос	125
Лучшая игра	141
Поколение Doom	155
Потрясения	179
Судный день	199
DeathMatch	224
Силикон Аламо	246
Закат Doom	265
Постоянный мир	284
Эпилог	296
От автора	300
Фотоматериалы	303

Предисловие

ДВА ДЖОНА

Было два игрока. Один жил ради создания игр, другой – жил в играх. И когда они встретились, получились Два Джона.

В несколько дней апреля 2000 года, в недрах центра города Даллас проходил игровой турнир с призом в 100 000\$ по игре Quake III Арена. Чемпионат был организован Лигой профессионального киберспорта, организацией, которая надеялась в будущем встать в ряды NFL. Вступительный взнос на турнире был прост – приноси свой собственный компьютер и играй. Сотни машин были объединены вместе в подвале отеля “Hyatt”, в течение семидесяти двух часов безостановочного действия. На большом видео-экране, который показывал в прямом эфире мониторы участников, ракеты мелькали через всё видимое пространство. Суровые космические десантники, грудастые амазонки, маниакальные запачканные кровью клоуны, все они охотились друг на друга с ракетными пусковыми установками и плазменным оружием наперевес. Принцип был прост - убей как можно больше и ты победишь!

Геймеры на мероприятии были столь же разнообразны, как и места, откуда они прибыли, а были они более чем с тысячи мест, даже из Финляндии, и все приехали со своими компьютерами, мониторами и мышками. Они сражались, пока не падали в обморок или просто сползали под стол, чтобы там уснуть на подушках из пустых коробок от пиццы. Была даже одна молодая пара, которая носила по залу новорожденного ребенка в самодельной пижамке с вышитым на спине символом Quake. Двое участников были выбриты так, что на головах красовался тот-же знакомый символ, а между рядов прохаживалась девушка с машинкой для стрижки, и искала ещё желающих сделать себе такую же прическу.

Такое было вполне возможно именно в Далласе, столице фанатов игр Doom и Quake. Эти игры стали основанием целого пласта развлечений ведения войны глазами главного героя, так называемых Игр От Первого Лица, или сокращенно - FPV. Именно они создали индустрию, в которой сейчас вращаются 10,8 миллиардов долларов, и стали причиной того, что американцы тратят теперь больше денег на компьютерные игры, чем на билеты в кино. Они стимулировали развитие компьютеров, подтолкнули развитие 3-D графики, и создали стандарт

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

для он-лайн игр и игровых сообществ. Они создали достаточное культурное влияние, чтобы быть запрещёнными в некоторых странах, и даже получить обвинение в непредумышленном подстрекательстве к действию для двух своих поклонников в средней школе Коломбина в 1999 году.

В результате эти игры породили свое собственное, уникальное, зарегистрированное официально, спортивное сообщество, основывающееся на высоких технологиях и молодых участниках. Однако никто в этом мире не мог иметь больше игрового опыта, чем оба создателя Doom и Quake - Джон Кармак и Джон Ромеро, или, как они больше были известны - Два Джона.

Для современного поколения, Кармак и Ромеро воплотили американскую мечту - они добились успеха своими силами, они смогли преобразовать личную страсть в крупный бизнес, новую форму искусства, и культурное явление. Их история сделала их самыми невероятными из участников списка 500 богатейших людей планеты, составляемого журналом *Fortune*, а помимо этого и компьютерными хакерами (в истинном значении слова), как Леннон и Маккартни, только от видеоигр (хотя сами они, вероятно, предпочли сравнивать себя с Metallica).

Два Джона вышли в молодости из распавшихся семей, чтобы сделать одни из самых влиятельных игр в истории. Да, надо отдать должное, супер-игры, которые они создали, разлучили их, и теперь, спустя годы после того, как они имели раскол, они снова объединились, чтобы предстать перед своими поклонниками.

Кармак и Ромеро, по отдельности, согласились рассказать поклонникам о своих последних проектах - Quake III Arena, у Кармака, которая была создана в компании *id Software*, со-основателем которой он являлся, и Daikatana от Ромеро - долгожданная эпическая разработка от *Ion Storm*. Эти игры воплотили полярные отличия, которые однажды сделали Двух Джонов таким динамичным дуэтом и которые сейчас превратили их в конкурентов. Отношения главных наших героев были примером алхимии человеческой дружбы и взаимовлияния.

Двадцатидевятилетний Кармак был аскетичным филантропом, программистом, который в свободное время теперь проектирует мощные космические ракеты, (и попал в короткий список гениев от Билла Гейтса). Его игра и жизнь словно состояли из элегантных, упорядоченных строчек машинного кода. Тридцатидвухлетний Ромеро является нахальным дизайнером с имиджем под “плохого мальчика”, подсмотренным у рок-звёзд. Он постоянно рискует всем, включая свою репутацию, и всё это, чтобы реализовать свои самые дерзкие мечты.

Как Кармак сказал после их распада - “Ромеро нужна империя, а я хочу просто писать хорошие программы.”

Когда оба Джона прибыли к отелю, приближался финал игры, но игроки отвернулись от битв на экране в сторону реальной жизни, чтобы посмотреть на приезд главных звёзд этого праздника. На автостоянку по очереди заехали две Феррари, которые Кармак и Ромеро приобрели ещё в пору сотрудничества.

Кармак быстро прошёл мимо толпы; у него были короткие, песчаные светлые волосы, квадратные очки, и футболка с шортами. Ромеро же был не один, а со своей подругой, рекламной моделью и звездой Плейбоя, Стиви Кейси. Он был в плотных чёрных джинсах и такой же рубашке. На его голове были густые чёрные волосы свисающие до самой талии. Оба Джона прошли в зал, кивнули друг другу, и разошлись по своим местам.

Начиналось время их игры.

Часть первая

РОК-ЗВЕЗДА

Одиннадцатилетний Джон вскочил на свой грязный велосипед и помчался вперёд. Полный ребенок с толстыми очками, он проехал мимо скромных домов Роклина, штат Калифорния, к пиццерии “Roundtable Pizza Parlor”. Он знал, что это не лучшее место для его развлечения, да ещё и после полудня, летом 1979 года. Но это было место, где были Игры. Особенно игра Астероиды, или, как он сам выразился “самое суперское место на планете Земля”. Это было ни с чем несравнимое ощущение, которое он получал, дупя по кнопкам управления, стреляя по мчащимся навстречу его треугольного корабля, астероидам. И повторяющаяся по кругу музыка дум, дум, дум, дум, дум... Ромеро подражал ей. Казалось, что игра приносит с собой радость. Ему нравился риск во всём - уклоняться от мчащихся метеоров на видеоигре, мелкое воровство денег дома, спрятаться от разъяренного отчима. И неважно было, что происходило в прошлом, он мог всегда убежать в игры.

В будущем его могла ожидать хорошая взбучка. Его отчим, в прошлом сержант-инструктор по строевой подготовке, Джон Шунеман(John Schuneman), категорически запретил Ромеро играть в аркады. Аркады - это видеоигры, игры это преступность, преступность, это проблемы в школе и по жизни.

Помимо этого отчим любил упоминать, что у его матери уже были проблемы по воспитанию Джона, и его младшего брата, Ральфа, с тех пор, как пять лет назад от них ушел отец Джона. Его отчим очень гордился тем, что теперь работает на секретной службе правительства, восстанавливая информацию с “черных ящиков” самолетов-разведчиков США, летавших по всему миру. “Эй!”, не так давно сказал он “- Считаю, что я последний раз тебя предупредил по поводу игр!”

Ромеро конечно очень внимательно выслушал предупреждение и если раньше обычно он играл в “Timoti”, это была небольшая пиццерия в центре города, то в этот раз он и его друзья переместились в “Roundtable Pizza Parlor”. Везде в городе, где были игровые автоматы с игрой Астероиды, на первом месте в списке игроков стояли буквы AJR, которые являлись инициалами для его полного имени, Альфонсо Джон Ромеро, и только ещё в этом заведении он находился

просто в первой десятке, а не на первом месте. “А теперь смотрите!”, - сказал Ромеро, и начал играть.

Он уже собирался закончить раунд, когда ему на плечо легла тяжелая рука. “Что за херня, парень?” – огрызнулся Джон, принимая это за уловку одного из приятелей, которые хотят помешать ему поставить новый рекорд. И в этот момент его голова врезалась в панель игрового автомата.

Отчим проволочек Ромеро мимо его друзей до своего пикапа, в кузове которого уже валялся грязный велосипед мальчика. М-да, это было ошибкой Ромеро, оставить велосипед на улице так, что его увидел отчим возвращаясь с работы. “В этот раз, пацан, ты действительно попал!” Он привел Ромеро в дом, где на кухне находились мать и бабушка Ромеро, “Джонни снова играл в аркадные игры”, сообщил отчим. “Знаете на что это похоже? Это похоже на фразу – Да не пошел бы ты на хер! – сказанную в мой адрес!”. После этого он избил Джона так, что у того распухла губа, а под глазом появился синяк. Ромеро просидел безвылазно дома под домашним арестом две недели, но после этого, на следующий день он снова прокрался в салон видеоигр.

Ромеро родился очень активным, по словам Джинни, его матери, это произошло 28 сентября 1967 года, на шесть недель раньше срока. Его родители поженились буквально за несколько недель до этого события, и у них это был весьма тяжелый период жизни. Джинни, добродушная и спокойная, встретила Альфонсо Антонио Ромеро, когда они ещё были подростками, в Тусконе, штат Аризона. Альфонсо был из первого поколения мексиканцев переехавших жить в США. Он служил в армии на авиационной базе, и занимался наладкой аппаратуры кондиционирования кабин экипажа на самолётах. После того, как Альфонсо и Джинни решили пожениться, они, на старом крайслере 1948 года выпуска, с 300 долларами в карманах, переехали в Колорадо, где надеялись, что люди будут более терпимы к межрасовым бракам.

Отношения там были лучше, но после рождения Ромеро, снова пришлось вернуться обратно в Тускон, где Альфонсо удалось найти работу на медных рудниках. Работа была тяжелая. Альфонсо стал приходить домой пьяным, если приходить вообще. Скоро появился второй ребёнок, Ральф. Но Джон Ромеро вспоминает для себя этот период, как хорошее время - барбекю, катание в вольере на лошади. Как только его отец просыпался в выходной, в 10 часов утра, сразу будил и его. “Вставай! Пошли гулять!” И они уходили в холмы, туда где рос гигантский кактус церерус, подолгу гуляли, и случалось, спали прямо под звёздами. Но однажды, после обеда, его отец сказал, что уезжает в магазин за

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

покупками и следующий раз Ромеро увидел его только через два года. За это время его мать снова вышла замуж за Джона Шунемена, который был старше её на четырнадцать лет, но к этому времени между ними уже были сложившиеся дружеские отношения. Однажды днем отчим нашел шестилетнего мальчика, делающий набросок спортивного автомобиля Ламборджини за кухонным столом. Рисунок был настолько хорош, что отчим решил, что он просто переведён с фотографии. Для проверки он попросил мальчика нарисовать игрушечный автомобиль, и сам стал следить за созданием рисунка. Рисунок получился ещё более похожий, чем предыдущий. Шунемен спросил Джонни, кем он хочет стать когда вырастет. Мальчик ответил - “Богатым человеком”.

Это был период расцвета их отношений. Узнав любовь Ромеро к видеоиграм, отчим играл вместе с ним, выступая в них соперником, но мальчик всегда побеждал. Особенно, на тот момент, мальчику удавалась игра Pac-Man, он умудрялся провести желтого колобка через все лабиринты, съев при этом все необходимые точки. Но вскоре отчим заметил, что хобби Ромеро, затягивает того всё глубже и глубже.

А началось это в летний день 1979, когда брат Ромеро, Ральф, с другом, ворвались домой через парадную дверь. Они только что вернулись из колледжа Сиерры где совершили открытие. “Там есть игры!” сказали они. “Игры, за которые не надо платить!” Им давали поиграть уже учащиеся там студенты. И игры эти были на больших странных машинах с названием Компьютеры.

Ромеро схватил свой велосипед и наперегонки с ними помчался в компьютерную лабораторию колледжа. Не было никаких проблем, чтобы попасть в эту лабораторию. Для того времени в этом не было ничего необычного. Компьютерный андеграунд не делил людей на своих и чужих по возрасту. У студентов были свои ключи от помещения, и не было профессоров, которые могли бы выгнать детей из лаборатории. До этого времени Ромеро никогда не видел ничего подобного обнаруженному внутри. Из кондиционеров лился прохладный воздух, студенты сидели вокруг компьютерных терминалов и молча молотили по клавишам. Каждый играл в игру, которая состояла из одних только сменяющихся на экране текстов. “... Вы стоите в конце дороги перед небольшим кирпичным зданием. Вокруг лес. Рядом протекает ручей. Вдалеке виднеется белая башня...”

Это была игра Colossal Cave Adventure - самая популярная текстовая игра своего времени. Ромеро понял, что она походила на компьютерную версию игры “Подземелья и Драконы” или D&D, как её ещё сокращенно называли.

“Подземелья и Драконы” была настольной игрой, в которой действия осуществлялись броском кубиков, а все игровые изменения записывались ручкой на бумаге. Эта игра чем-то напоминала по сюжету произведение Властелин Колец, писателя Толкиена. Многие взрослые называли эту игру игрой для фанатиков и бегством от реальности, но для такого мальчика, каким был Ромеро, самым главным было, понять механизм игры.

Созданная в 1972 году Гарри Гигаксом (Gary Gygax) и Дэйвом Арнесоном (Dave Arneson), двумя двадцатилетними друзьями, игра “Подземелья и Драконы” стала настоящим феноменом по распространенности, причем особенно в колледжах и студенческих городках. Она даже достигла статуса Городской легенды, особенно когда студент Джеймс Даллас Эгберт (James Dallas Egbert) III пропал в подземных коммуникациях под Мичиганским городским университетом, куда ушел вдохновившись поиском приключений, после того как провел много времени за игрой. Причем позже Том Хенкс даже снял фильм “Лабиринты и монстры”(Mazes and Monsters), который основывается как раз на этих реальных событиях. D&D превратилось в целую индустрию, приносящую прибыль в 25 миллионов долларов за счёт продаж футболок, приложений, и книг написанных по её мотивам.

Суть этой игры была проста, как сказал Гигакс, “В Подземельях и Драконах, любой человек получает возможность стать героем и обрести славу. В реальной жизни дети ни за что не отвечают, а в игре они обретают суперсилу, и могут влиять на ход истории”. В D&D не было побед, как таковых, в обычном смысле. Она была ближе к фэнтезийным произведениям, вы словно читали книгу, в которой сами и были главным героем. В игре обычно участвовало два или три человека, вокруг которых и строились все дальнейшие приключения. Всё, что было нужно, это специальная брошюра из комплекта игры, стандартные кубики, и ручка с бумагой для записи ходов и событий. Вначале игроки выбирали и определяли характеры своих героев, это могли быть люди, эльфы или гномы. Собравшись вокруг стола они слушали ведущего, который зачитывал события из брошюры, описывая ключевые ситуации. Например – Вы стоите на опушке леса. Вдалеке виднеется деревенька, а из леса доносится звериное рычание. Какой путь вы выберете? Если игрок выбирал направление на звериный рык, то Ведущий, или, как он назывался, Мастер игры, сообщал с каким людоедом или другим монстром вы встретитесь. А бросок игровых кубиков определял результат вашей встречи. Случайность управляла вашей судьбой. Поэтому было неудивительно,

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

что эта игра была популярна у программистов, и стала основой для одной из первых компьютерных игр - Colossal Cave Adventure.

Суть компьютерного варианта игры была в путешествии к горной пещере, а также по самой пещере. Целью было найти, отбить, а потом защитить драгоценности. Набирая на клавиатуре “Север” или “Юг” или другие направления, выбирая действие, “Убегать” или “Нападать”, Ромеро мог исследовать этот придуманный мир и чувствовать себя героем приключенческого романа. Постепенно проникая в сюжет Ромеро чувствовал, как стены лаборатории становятся лесными деревьями, шум кондиционера превращался в шум водопада и вот он уже переносится в другой, фантастический, мир. И пусть этот мир был создан его воображением, но для него этот мир был совершенно реальным. Если точнее, то это была другая реальность, в которой он сам выступал Создателем.

С 70-х годов, в игровой электронной индустрии преобладали игровые автоматы, или как их ещё называли, видеоигры, или аркады, одним из представителей которых являлась игра Астероиды. Их разновидностью ещё являлись домашние игровые телевизионные приставки, как например Atari 2600. Написание программного обеспечения для этих платформ требовало много времени и наличия производственных ресурсов. А вот компьютерные игры были другими, они были ближе, доступнее. Компьютеры чаще всего шли с собственными программными оболочками для дальнейшего программирования, что являлось дверью вовнутрь, и позволяло заглянуть в сам процесс игры, внутрь компьютерной программы. И люди, которые имели доступ к этим машинам, не были авторитарными извергами, они были обычными парнями, которые просто увлекались этой новой техникой. Ромеро, конечно, был ещё слишком мал, но он был человеком действия, умел размышлять, и горел желанием самому стать Волшебником этой страны Оз.

Каждую субботу в 7-30 утра Ромеро ездил на велосипеде в колледж, где удивлённые его сообразительностью, студенты показывали, как программировать “холодильники”, а именно такие размеры имели тогда универсальные ЭВМ от *Hewlett Packard*. Компьютеры, как таковые, начали обретать относительную массовость только в пятидесятые годы, и тогда же заложили основы всей компьютерной индустрии. Поначалу большинство из них представляло собой целые залы уставленные шкафами с электронной аппаратурой, а программирование на них осуществлялось при помощи перфокарт. На рынке таких компьютеров в этот момент доминировала фирма IBM, продажи которой в

60-х достигли 7 миллиардов долларов. Но помимо больших ЭВМ, с 70-х годов, производились и их младшие братья, мини-компьютеры, вот они то и устанавливались в университетах, на предприятиях, в компаниях, хотя и были всё ещё дороги для использования дома.

Поэтому особо заинтересованные студенты, подобные Ромеро, и вынуждены были эксплуатировать в своих целях университетские лаборатории. По ночам, когда профессора спали дома, ребята сидели за компьютерами и программировали, играли, занимались хакингом, вкладывая в это слово процесс глубокого изучения чего-либо. Компьютер становился для них поистине революционным инструментом - на нем можно было воплощать свою власть, реализовывать свои фантазии. Программисты забывали про учёбу, время, гигиену. Важным было только то, насколько хороши твои компьютерные знания, и как хорошо ты умеешь программировать, например, игры.

Первый раз это произошло в 1958 году (в оригинале опечатка – указан 1968 год. Прим. переводчика) в, наверно, самом невероятном месте - в ведомстве министерства обороны США, его ядерной научно-исследовательской лаборатории. Глава Брукхевенской Национальной Лаборатории, подразделение инструментов и измерений, Вилли Хигинботам (Willy Higinbotham), задумал разрядить напряженные отношения с местными фермерами. Для этой цели он, с помощью коллег, запрограммировал простейший вариант тенниса, который отображался на маленьком круглом экране осциллографа. Игра, которую он назвал "Теннис для двоих", представляла собой просто светящуюся точку, летающую между краями экрана и отскакивающую от управляемых линий. Эта игра буквально взбудоражила население. Увы, после нескольких недель использования игра была разобрана на части и убрана на склад.

Тремя годами позже, в 1961, Стив "Slug" Рассел и группа других студентов Массачусетского Технологического Университета создали игру Spacwar, на первом персональном компьютере PDP-1. В этой игре двое играющих стреляли по космическим кораблям друг друга, при этом их корабли совершали круговые полёты вокруг некой точки гравитационного притяжения, черной дыры или планеты, которая находилась в центре экрана. Десятью годами позже, программист и спелеолог-любитель из Бостона, Вилл Кроузер (Will Crowther), создал текстовую игру моделирующую хождение по пещере. Когда хакер из Стэнфорда с кличкой "Don Woods" увидел эту игру, он связался с Кроузером, и поделился мыслями, что было бы хорошо изменить игру, добавив в неё больше

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

фантастических элементов. Результатом такого эксперимента и стала игра Colossal Cave Adventure

Эта игра стала стартовым броском повальному увлечению текстовыми приключенческими играми, основными темами которых были Подземелья и Драконы, а позже к ним добавилась космическая тема на основе сериала “Звёздный путь” (Star Trek).

Ромеро вырос в восьмидесятые, когда уже появилось, так называемое, четвертое поколение хакеров, хакеров компьютерных игр. Первое поколение хакеров, как теперь принято разделять, было в пятидесятые-шестидесятые в МИТ (Массачусетский Технологический Институт). Они занимались изучением первых компьютеров, совершенствовали их, пытались приспособить их к использованию в обычной жизни. Второе поколение было в семидесятые, это были те, кто передал пас в Кремневую Долину и Стэндфордский Университет, те, кто изобретали персональные компьютеры на коленке и собирали их из радиодеталей сидя в отцовских гаражах. Те, кто писал в машинных кодах драйверы для только что появившихся дисководов. И третье – зарождение компаний по производству компьютерных игр в восьмидесятые. Чтобы стать частью этого общества Ромеро выучил язык его представителей, это был HP-BASIC. Ромеро был быстро схватывающим и настойчивым учеником, и всё чаще загонял собеседников в угол, задавая им всё более сложные вопросы.

Его родители же, наоборот, были совсем не рады этой новой страсти. Оценки в школе упали на тройки, на уроках он был сообразителен, но постоянно отвлекался, и родители не без оснований, считали, что всему виной увлечение видеоиграми. Несмотря на то, что это был золотой век компьютерных игр, а годовой доход индустрии, которых уже перевалил за 6 миллиардов долларов, а домашних компьютерных игр – за 1 миллиард долларов, отчим Ромеро рассуждал, что компьютерные игры не могут быть настоящей работой. “Ты никогда не заработаешь нормальных денег создавая игры”, часто повторял он. “Тебе необходимо заняться чем то, что сможет на самом деле приносить доход.

По мере того как стычки с отчимом нарастали, это сказывалось и на воображении Джона. Эмоциональное и физическое насилие выливалось в сюжеты его рисунков. Комиксы, нарисованные Ромеро, которые соответствуют тому времени, вызывают ужас. Жизнь обычного, любого мальчишки часто насыщена комиксами, это и героический Человек-паук, и Фантастическая четвёрка, но Джон в возрасте одиннадцати лет начал рисовать комиксы сам. В одном из них он изобразил сюжет, где их собака Шиви приглашена играть

хозяином в мяч. После этого мяч с силой попадает собаке в голову, голова трескается и из неё вытекает зелёное вещество. Далее подпись “Конец” и комментарий – “Бедный Шиви.”

В школе Ромеро как-то раз, нарисовал комикс, по домашнему заданию, с названием “Странный”. В этом комиксе было описано и проиллюстрировано - “10 различных способов кого-то помучить”. Там было “.. воткнуть иголки по всему телу жертвы, и через несколько дней наблюдать появление язв в этих местах...” или “... жечь ноги жертвы, в то время как она привязана к стулу.” Другой раздел комикса был озаглавлен “Как свести проходящую няню с ума”, и он включал такие варианты – “Взять кривой, острый кинжал и притвориться, что сам себя зарезал.”, “ Вставить себе в уши оголенные провода и изображать из себя радио...”. Учитель вернул эту работу с замечанием “Это слишком грубо, малыш, я не думаю, что так надо делать”, но за работу поставил оценку 4+, оценив художественную технику.

Через несколько недель после своего первого посещения колледжа Сиерра, Джон уже создал свою первую компьютерную игру - текстовое приключение. Поскольку те компьютеры не имели постоянной памяти, то программировать приходилось при помощи создания перфокарт. Стандартная игра состояла из тысяч отверстий. Каждый день после школы Ромеро привязывал завернутую в бумагу пачку перфокарт к велосипеду, и мчался в колледж, чтобы ввести свою программу в компьютер. Однажды по пути он свалился с велосипеда и двести перфокарт разлетелись по всей дороге и упали в грязь. Ромеро решил, что это знак, что надо что-то менять чтобы двигаться дальше.

И скоро он встретил свою новую любовь, - компьютер Apple II. Apple сразу стал очень популярным в среде хакеров, сразу с того момента, как был первый раз продемонстрирован в Клубе Самодельных Компьютеров, который был организован компьютерными фанатами Калифорнии. И разумеется в этом была заслуга создателей – Стива Джобса и Стива Возняка, или, как их позже стали называть, Два Стива.

Джобс, выгнанный из колледжа за увлечение буддийской философией, в качестве первой работы попал в компанию *Atari*, звезду игровой индустрии семидесятых. *Atari* уже была легендой, потому что именно её основатель Ноллан Бушнелл(Nollan Bushnell) придумал производить видеоигры. А начал он с того, что в 1972 году выпустил игру PONG - простой симулятор тенниса, в которой игроки соревновались управляя белыми полосками и отбивая летающую по экрану туда-сюда точку - теннисный шар. Успех этой игры придал уверенности

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

руководителю, и следующим созданием была игра SpaceWar - аркадный симулятор космоса. Но у Джобса были свои, далеко идущие планы, которые он намеривался осуществить со своим другом Возняком, который тоже был компьютерным изобретателем, и так же мог часами играть в компьютерные игры.

Воз был в равной степени, как компьютерным гением, так и заядлым шутником известным в Сан-Франциско, потому что организовал из своего телефона службу постоянных анекдотов. В компьютерах Вожа привлекало то, что в них можно было успешно объединять юмор и математику, например в играх выдавая надпись “Вот дерьмо!”, когда игрок проигрывал раунд. Для начала Джобс попросил Возняка присоединиться к нему в создании Breakout - новой игры для Atari. Эта смесь предприимчивого взгляда Джобса и изобретательного, программного гения Возняка, и позволила родиться их совместной компании, компании Apple. В 1976 году, их первый компьютер Apple, который по существу был прототипом для домашней сборки, появился в продаже по цене “дьявольских” 666,66 долларов. А вот Apple II, созданный уже через год, был ориентирован на массовый рынок, с клавиатурой, встроенным компилятором BASIC, и самое главное, цветной графикой. В нём всё ещё не было встроенного жесткого диска, но зато была возможность подключения двух джойстиков. Этот компьютер был явно создан для игр.

Ромеро впервые увидел элегантный бежевый корпус Apple II именно в колледже Сиерра. В то время, как обычные компьютеры позволяли использовать только белые квадраты и линии, экран Apple II буквально взрывался разными цветами и графикой высокого разрешения. Ромеро целый день оббегал всех в Лаборатории, стараясь побольше узнать об этой волшебной коробке и теперь всякий раз, когда предоставлялась возможность, Ромеро играл в разнообразные игры именно на Apple II. Многие игры запускаемые на этом компьютере были содраны с хитов видеоавтоматов, например, такие как Астероиды или Вторжение космических захватчиков (Space Invaders). А вот другие демонстрировали использование имеющихся отличительных особенностей компьютера в наличии относительно большого объёма памяти, например, такой игрой была Ультима (Ultima). Ричард Гэрриотт (Richard Garriott), он же “Lord British”, сын астронавта из Техаса, создал объемнейшую серию ролевых приключенческих игр с общим названием Ultima. В ней, как и в Подземелиях и Драконах, игроки могли быть магами, эльфами, воевать с драконами и создавать, и развивать своего героя. Графика была достаточно проста, она была создана из разноцветных квадратов с упрощенными текстурами – зеленый квадрат – означал дерево, коричневый –

скалу. В момент битвы игрок не мог контролировать своего персонажа, его состояние и действия, и только по окончании он получал результат в виде текста. Но игроки игнорировали недостатки, и видели то, что открывала игра – приключение и исследование нового мира.

Ultima так же продемонстрировала и скрытую предприимчивость нового поколения программистов. Они уже не хотели раздавать бесплатно результаты своей работы, пусть даже для большинства она и оставалась их же страстью. Например, сам Гэрриот пошел известным для 80-х способом распространения игры - он развозил свою игру лично, записанную на дискеты, и упакованную в закрывающийся на молнию пакет, по местным компьютерным магазинам. Кен и Роберта Вильямс, молодожены из Северной Калифорнии, так же использовали для распространения запечатанные на молнию пакеты, однако созданная ими дома ролевая текстовая игра потом переросла в компанию с 10-миллионным годовым доходом, и стала называться *Sierra-on-Line*, и позже стала пристанищем для программистов-хиппи, любителей покупаться в служебном джакузи. Сайлас Уорни (Silas Warner), громила высотой в шесть футов и девять дюймов и весом в триста двадцать фунтов, тоже был легендой. Он основал свою компанию *Muse Software*, и создал одну из любимых Ромеро игр – Замок Вольфенштейн (*Castle Wolfenstein*), в которой игрок управляя своим персонажем бегал по лабиринту уничтожая фашистов.

Ромеро продолжал проводить так много времени за играми, что его отчим в конце концов решил, что будет лучше, если такой компьютер будет находиться дома. В день, когда Apple II прибыл из магазина, он нашел свою жену стоящей перед дверью. “Обещай, что не будешь сердиться”, оправдывалась она. Пустая коробка из-под отдельных блоков компьютера лежала на полу гостиной. “Джонни уже сам собрал всё”, сказала она осторожно. В ответ послышалось несколько крепких матерных выражений. Разъярённый Шунемен поднялся из гостиной вверх, громко топая по ступеням. Распахнув дверь он ожидал столкнуться с дикой кучей из пластмассы и горелых проводов, однако увидел Ромеро, который сидел за работающим компьютером и что-то печатал. Его отчим постоял минуту неподвижно, потом спокойно подошел к мальчику и позволил показать несколько игр.

На Рождество 1982 года Джон загадал два желания. Он хотел получить книгу по программированию “Apple Graphics Arcade Tutorial” и ещё один учебник “Assembly Lines”, где рассказывалось про программирование на языке ассемблер, который позволял делать более быстрые программы, но был очень

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

сложным в изучении и программировании. Эти две книги стали для него уже настольными, к тому моменту, когда, в связи со сменой места работы, отчим перевез всю семью в Элконбери, небольшой городок в центральной Англии, рядом с которым располагалась база ВВС. И уже там Ромеро написал несколько игр, которые использовали утонченные возможности ассемблера. Он собрал собственную упаковку, и собственноручно создал художественное оформление для неё. Продажа игр в школе сделала его известным своими компьютерными навыками.

Его отчим узнал про это случайно, когда на работе один из офицеров, занимавшийся моделированием воздушных боёв с русскими самолётами, спросил, не будет ли его пасынок заинтересован в работе на неполный рабочий день? Уже на следующий день этот офицер ввел мальчика в прохладную комнату, сплошь уставленную большими компьютерами. За черной тканью, закрывавшей обзор, угадывались карты, чертежи, механизмы. Ему сказали, что от него требуется помощь в переводе программы с языка большого компьютера (мэинфрейма) на персональный компьютер. На мониторе Ромеро увидел грубо отрисованный действующий симулятор полёта. “Никаких проблем”, ответил он, “я знаю об играх всё”.

Ромеро был готов к дальнейшим успехам. К этому времени компьютер стал символом времени, его иконой. Журнал Таймс даже поместил фотографию компьютера на свою обложку, подписав в место обычного “Человек года” – “Компьютер 1982 года”. Игры для компьютера стремительно набирали аудиторию, в то время как популярность телевизионных приставок с грохотом рушилась вниз. Устаревшие игры и техническое оснащение привело *Atari* к 596 миллионам убытков в одном только 1983 году, и это в то время как домашние компьютеры стремительно развивались. Появившиеся новые компьютеры *Commodore VIC20* и *Commodore 64* смогли превзойти по популярности *Apple II*. Суммарно они были выпущены в количестве более, чем в миллион экземпляров. И этим компьютерам тоже нужны были игры.

Для ребенка серьезно занимавшегося программированием игр было две мечты попасть в серьёзные издания зарождающейся промышленности. Это были *Sierra On-Line* и *Electronics Arts*. Ромеро понимал, что для него это было весьма труднодоступно, причём в буквальном смысле, потому что обе этих фирмы находились в Соединенных штатах. В пределах же досягаемости оставалось только распространение через специализированные журналы, которые печатали программные коды игр в своих приложениях. Для того, чтобы сыграть, читатель

того времени должен был сам старательно ввести напечатанную программу в свой компьютер.

Поэтому, всё ещё находясь в Англии Ромеро каждую свою свободную минуту занимался написанием игр, и отсылал их в журналы для публикации. Все письма уходили словно в пустоту. Отсутствие, каких либо финансовых результатов постепенно возмущало отчима, и привело к возрождению старых сражений и перепалок. Ромеро отразил это в новой своей серии комиксов “Melvin”. Сюжет в них был один и тот же – Мелвин - мальчик, у которого лысый, в темных очках отчим, в котором легко угадывался реальный отчим Джона. И этот отчим заставлял делать какие-то действия и всё это ужасно заканчивалось. Например, мальчик должен был помыть посуду, но вместо этого исчезал играть в компьютерные игры. После обнаружения этого его отец ждет, когда Мелвин заснёт, а затем орет страшным голосом в ухо “Ах ты маленький сученок!”, после чего бьёт его в лицо, разбивая то в кровавое месиво. Ромеро был не единственным, чьи идеи отражались в комиксах. В школе и другие ребята, зная про это увлечение, так же давали ему новые сюжеты для судьбы Мелвина. Ромеро все их отрисовывал и при этом многократно усиливал кровавые подробности. Именно этот беспредел и восхищал его поклонников.

Популярность изменила его. Он стал слушать хеви-метал группы Judas Priest, Metallica, Motley Crue, встречаться с полудюжиной девушек одновременно, и лучшая из них стала его постоянной подругой. Это была умная, интересная и общительная девушка, дочь высокопоставленного офицера. Она приучила Джона носить качественные рубашки, дорогие, хорошие джинсы, познакомила со своим кругом знакомых. После многих лет втаптывания и унижений отчимом, Ромеро наверно впервые, узнал человеческое отношение.

В шестнадцать лет Ромеро мечтал теперь только о том, чтобы получить такое же признание для своих игр. И внезапно, после восьми месяцев попыток, 5 марта 1984 года, из английской редакции журнала *Apple* пришли хорошие новости. Редактор, вернувшийся из длительной командировки, написал, что журнал готов опубликовать код игры “Поиск разведчика”, написанной Ромеро. Это была игра низкого разрешения, в которой игроку необходимо было собрать все точки в лабиринте, и при этом не попасться голодному медведю. Игра была небольшой, но забавной, и принесла Ромеро 100 долларов. Так же в письме сообщалось, что журнал будет не прочь опубликовать, возможно, и другие работы мальчика, “...как только отойду от похмелья и рассмотрю присланные тобой ранее письма.”, писал редактор. Ромеро сразу же всю свою энергию направил на

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

написание как можно большего количества игр. На написание одной игры он тратил примерно полдня времени. Он старался соблюдать традицию, давая играм названия из двух слов - Нападение пришельцев, Пещера крестоносца. Он становился все более и более нахальным. “Когда я выиграю премию месяца (за программирование)”, писал он в журнал, “я получу 600 долларов. Но что такое 600 долларов? А вот премия года - 1000 долларов, и её я выиграю тоже”. И он подписал это письмо - “Джон Ромеро. Программист”. И, да, он выиграл эту премию.

Успех вдохновил его попробовать, восстановить связь со своим настоящим отцом, в Америке, который проживал в штате Юта. Письмо отцу он написал на фирменном бланке игровой компании *Capitol Ideas Software*, чтобы подчеркнуть, как далеко он прошел, и рассказать отцу все свои победы, заслуги и публикации. “Я изучал программирование четыре с половиной года” написал Ромеро, “теперь мои знания в программировании перешли на гораздо более высокий уровень.” А подписал это письмо он так – “Джон Ромеро, первоклассный программист и в будущем богатый человек”. Он уже был на этом пути и чувствовал это. Но, до того как стать “в будущем богатым человеком”, ему ещё предстояло отправиться в путешествие из Англии обратно в Америку.

Желание Ромеро сбылось в 1986, когда он вместе с семьей вернулся в Калифорнию. Он попал в тот же самый Колледж Сиерра, в котором и должен был закончить своё обучение. Его игры продолжали публиковать. Почти всё, что он посылал, попадало в журнальные публикации, а некоторые игры даже попали и на обложку компьютерного журнала. А однажды, когда он подрабатывал в БургерКинг, он встретил свою будущую жену, это была Келли Митчелл. В один из дней она зашла в кафе и заметила из-за кассового аппарата заинтересованный взгляд Ромеро, с которого и началось их знакомство. Келли была из семьи мормонов, с достатком значительно выше среднего, а жила она в красивом доме на холме, расположенном в городской черте. Хотя Джон и раньше встречался с другими девушками, но никто из них не мог сравниться с Келли, пусть даже она ничего и не понимала в играх. Для 19-летнего Ромеро это был шанс создать семью. Свою семью, которой у него никогда нормально не было. Он сделал Келли предложение и в 1987 году они поженились.

Он решил, что это знак, судьба благоволит ему, и решил попытаться найти и работу своей мечты. К этому времени у него уже были сделаны десятки игр, в этом году он заканчивал колледж, и у него уже была семья. И теперь ему нужен

был подходящий случай. Такой случай представился ему 16 сентября 1987 года, на встрече фанатов компьютера Apple, так называемом Applefest-e. Ромеро прочитал о нем в журнале и, так как вращался в этом кругу, знал почти всех, кто будет там. Это будут разные крупные издатели, такие как *Origin* и *Sierra*. Будут представители компьютерных журналов, в том числе и те, которые уже выпускают написанные им удачные игры, например журнал *Uptime*, с играми *Nibble* и *InCider*. Поэтому было бы полезно съездить и пообщаться с коллегами и конкурентами. Он прибыл на конференцию в Сан-Франциско, и увидел там множество любителей сидящих со своими распечатками перед мониторами. Столы в помещении были завалены глянцевыми журналами, а на обложке одного из них он увидел свою *Nibble*. В какой-то кабинке для игр он увидел свою игру на дискете, потом разглядел свои произведения ещё на других мониторах. “О да,”- подумал Джон, “тут я неплохо поработал”. В одной из кабинок Джон встретил и познакомился с Джейм Уилбуром, который предложил ему самому работу в журнале *Uptime*, где Джей работал редактором. Джей, двадцатисемилетний бывший бармен, выглядел очень молодо на первый взгляд, и с ходу солидности не вызывал. Для себя же Джей определил ситуацию с Ромеро так - новый, но достаточно сильный программист, который понял волшебную формулу, по которой сначала берёшь количеством, в данном случае написанных игр, и потом это может перерасти в одну игру, но качественную, поэтому он и предложил Ромеро работу. Ромеро же, с типичной бравадой ответил, что он подумает.

Задумавшийся о будущей работе, Ромеро наклонил голову вправо и заглянул в соседнюю кабинку компании *Origin*. Там на экране он увидел крупный баннер “Ultima V: Coming October 31!” (Ультима-5. Выход 31 октября), он сел за эту машину, вставил туда свою дискету и стал быстро просматривать жесткий диск компьютера. Внезапно сзади раздался окрик, это появившаяся женщина из отдела маркетинга *Origin* стала возмущаться его действиями – “Что вы задумали? Вы собираетесь скопировать к себе игру с этой машины!”

Ромеро нажал несколько клавиш – “Лучше посмотрите вот на это”, сказал он. На экране появился плавно, но быстро движущийся лабиринт. Он написал эту программу, используя приём удвоения графики, что смогло удвоить яркость и качество изображения. Так называемая графика двойного разрешения, считалась верхом программирования, а тут какой-то молодой паренек демонстрировал ей то, что было гораздо выше, чем мерцающая на экране Ультима-5. У неё был только один вопрос – Вы ищете работу?

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Два месяца спустя, в ноябре 1987, Ромеро переехал через всю страну, чтобы приступить к работе в компании *Origin*, в Нью-Хемпшире. Уставший, но готовый окунуться в дела, он выписал чек для оплаты своего нового жилья. Он приехал вместе с Келли, которая была в положении и ожидала рождения в феврале их первого ребенка. Келли была не столь воодушевлена переездом туда, где часто бывает снег, но Ромеро использовал всё своё обаяние, чтобы убедить её, что всё будет хорошо. Его жизнь, как первоклассного программиста была на пути к становлению Богатой Особой, как он и обещал когда то.

Обещание провалилось. Несмотря на первоначальный успех в *Origin*, Ромеро, вместе со своим руководителем ввязался в азартную авантюру, в которой решили открыть свою отдельную, новую компанию. Новый бизнес не пошел и Ромеро, в 21 год, с сыном Майклом, женой Келли, снова находящейся в положении их вторым ребенком, оказался без работы. Тут начались проблемы с Келли, которая стала уставать от сложившейся у них ситуации - у Ромеро совсем не было денег, и она решила вернуться к родителям в Калифорнию, чтобы там нянчиться с двумя детьми. В какой-то момент Ромеро позвонил ей и сказал, что у него ничего не осталось. Нет ни жилья, ни работы, и он ночует на диване у приятеля.

Но Ромеро не собирался ложиться и умирать. У него была мечта, и у него была семья, которую он любил. Он хотел быть таким отцом, какого не было у него самого. Он хотел не просто поддерживать игры детей, но и играть вместе с ними. Тогда Ромеро позвонил по телефону Джею Уилбуру, чтобы обсудить реальность старого предложения. Уилбур сказал, что он сам недавно решил сменить работу и прошел собеседование в компании *SoftDisk*, размещавшейся в Шривпорте, штат Луизиана. Поехали вместе, может быть, предположил Уилбур, и тебе там найдется работа. У Ромеро не было теперь повода, чтобы раздумывать, и он отправился в путь. Там был более лучший климат и там были игры. И там он надеялся стать самым сильным игровым программистом.

Часть вторая

СПЕЦИАЛИСТ ПО РАКЕТАМ

Джон Кармак начал говорить достаточно поздно. Его родители вспоминали, как в один из дней 1971 года, пятнадцатимесячный Джон вошел в комнату с губкой в руке и достаточно четко произнес – “Вот твоя губка, папа”. После такого случая казалось, что он просто не хотел говорить, пока не сможет произнести что-нибудь осмысленное. И тогда Стэн, отец мальчика, сказал, Инга, возможно в наших руках оказалось, что-то экстраординарное.

В семье Кармаков почти всем пришлось заниматься самообразованием. Джон Кармак, дедушка по отцовской линии и тезка нашего Джона, работал электриком, имея образование всего в два класса, в которых научился только читать и писать. Его жена была домохозяйкой с образованием в восемь классов. Они воспитали своего мальчика, Стэна в самой бедной части восточного Кентукки. Стэн учился в университете достаточно прилежно, чтобы заработать стипендию. Несмотря на то, что он выделялся в инженерных науках и математике, в конечном счете, он остановил свой выбор на журналистике и стал первым выпускником колледжа в семье. Жена его была дочерью химика и физиотерапевта. Она унаследовала интерес к науке, изучала ядерную физику и медицину, и в результате получила в дальнейшем докторскую степень по микробиологии. Инга и Стэн, молодые, влюбленные, студенты колледжа, смогли привить любовь к познанию своему первому сыну. Родившийся 20 августа 1970, Джон Д. Кармак II-ой Йонди, как его называли – вырос в тяжелый период своих родителей. Уже потом, когда его отец стал ночным ведущим новостей на одной из трех самых важных телепрограмм в Канзас-Сити, штат Миссури, семья переехала в пригород более высокого социального статуса, где уже и родился младший брат Джона, Питер. Там Кармак и пошел в начальную католическую школу называвшуюся Нотр-Дам. Тощий, низкого роста, с непослушными светлыми волосами и большими очками, которые он начал носить ещё раньше,

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Кармак достаточно быстро сумел отличиться среди сверстников. Во втором классе, в возрасте всего семи лет, он успешно сумел пройти стандартный тест, предназначенный для девятилетних учеников. Кроме этого, внешней особенностью оказалось свойство речи, когда в конце фразы добавлялось небольшое мычание, словно в этот момент работает процессор компьютера. - “12 умножить на 12 получится 144 ммммм.”

Дома он стал заядлым читателем предпочитая фэнтезийную литературу вроде Властелина Колец. Он дюжинами проглатывал комиксы, любил научно-фантастические фильмы, и конечно играл в Подземелья и Драконы. Причем Кармак больше интересовался созданием игры, чем самой игрой. Ему хотелось самому стать Мастером Подземелий. Он был очень изобретательным, и в то время как большинство игроков довольствовались стандартной картой игры, которая прилагалась в описании, Джон, приходя из школы, раскладывал на полу листы миллиметровки и вычерчивал свой собственный план лабиринта подземелий. Он был в то время ещё только в третьем классе.

Несмотря на своё трудолюбие, были вещи, которых Кармак избежать не смог. Позже записывая пять основных проблем своей жизни, он дважды указал большие ожидания родителей от него самого. По этому поводу у него часто возникали разногласия со своей матерью, которая была очень педантичным человеком. В другом своём воспоминании, Кармак описывает случай, когда после его отказа делать домашнюю работу мать забрала все его комиксы и заперла в туалете под висячий замок. Джон, после безуспешных попыток вскрыть замок без ключа, вынужден был вынуть шурупы из петель, чтобы снять эти двери целиком, чтобы добраться до желаемого.

Постепенно у Кармака возникал всё больший конфликт со школой. Он ненавидел всё закостенелое и догматичное. Например, религия в его глазах была абсолютно иррациональна. Он начал приставать к своим одноклассникам со спорными вопросами после богослужения по средам, и не раз после таких споров оставлял своих оппонентов в слезах. Но позже Кармак нашел более достойный путь своим аналитическим навыкам, это случилось, когда учитель однажды продемонстрировал ему домашний компьютер Apple II. Раньше Джону никогда не доводилось работать за компьютером, но действия компьютера сразу стали понятны молодому школьнику - компьютер словно был продолжением его собственного тела. Он говорил на языке математики, он отвечал на заданные ему команды, а увидев однажды на экране компьютера игру, оказалось, что внутри себя компьютер может содержать целые фантастические миры.

До этого момента Кармак был очарован аркадными видеоиграми. Он не был лучшим игроком в округе, но он любил быструю реакцию и быструю динамику игры в Космических захватчиках, Астероидах, и Зоне Битвы (BattleZone). Зона Битвы была уникальна из-за точки обзора, в этой игре вид происходил от первого лица. Вместо того, чтобы смотреть на сюжет сверху или сбоку, ты оказывался как бы внутри разворачиваемых событий. Несмотря на то, что графика была крайне примитивна и состояла из геометрических фигур, создавалась полная иллюзия трехмерности.



Игра была столь отличительна от остальных, что американское правительство потребовало выпустить её версию в виде военного тренажера. Посмотрев на чужие игры и игровые автоматы, Кармак достаточно быстро захотел создавать свои собственные игры, но была проблема - для этого требовался компьютер.

Когда Кармак учился в пятом классе, его мать отвела его к местному радиолюбителю, который стал давать уроки программирования на примере имеющегося у него компьютера TRS-80. Теперь Джон приходил в школу, принося с собой книгу по программированию и на переменах занимался самообучением. Отрывок о компьютерах, в имеющейся дома энциклопедии, он перечитывал, наверно, с дюжину раз. По мере повышения своего уровня он написал письмо своему учителю, где объяснял, что “более логичным было бы перевести меня в шестой класс, где я мог бы узнать значительно больше”, и в следующем году Кармак действительно был переведен в класс для особо одаренных детей, в школу Shawnee Mission East. Это была первая государственная школа в округе, которая имела у себя компьютерный класс. В ней, и во внеурочное время Кармак обнаружил много сверстников, которые активно интересовались имеющимися компьютерами Apple II. Они тоже изучали BASIC, играли в игры, и вскоре научились взламывать их программы. Однажды Кармак выяснил, например, где в игре Ultima находятся настройки его персонажа, изменил их, и сохранил в программе все изменения. После этого он смаковал способности получать в игре предметы из воздуха. Как программист он больше не должен был полагаться на кого либо. Если его код соответствовал принятым для компьютерного языка стандартам, то код работал. Это было самое главное.

Для него, но не для его родителей. Когда Кармаку исполнилось двенадцать, они внезапно развелись. Противоречия между Стеном и Ингой, связанные с

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

воспитанием детей стали слишком большими. Инга чувствовала, что это очень травмировало Кармака. А ещё из-за этого, когда брату пришло время идти в школу, они оказались в разных школах. Они чередовали годы между родителями, менялись соответственно и школы. Кармак не хотел расставаться с отцом. По его собственным ощущениям, живя с матерью он чувствовал себя даже более одиноким.

Несмотря на растущий его интерес к компьютерам Инга не видела в нём ничего связанного с играми. По её представлениям, если мальчик интересовался компьютерами, он не должен сидеть вокруг Ultim-ы, а он должен очень хорошо учиться в школе, получать хорошие оценки, потом поступить в Массачусетский Технологический Университет, чтобы потом работать в IBM. Мать любила его, но желала ему всё, как лучше, именно в своём понимании, а Кармака не устраивал указанный вариант. Всё что он хотел, это чтобы его оставили с компьютером, чтобы иметь возможность создавать свои миры. Из-за возрастающей напряженности, он становился всё более и более упрямым. Инга даже пыталась водить его к психологам, чтобы понять, почему её, такой раньше добрый и послушный мальчик становится всё более злым и агрессивным. Кармак получил некоторое послабление, когда его мать переехала в Сиэтл, чтобы начать новые близкие отношения. Тогда отец взял подростков жить к себе, вместе со своей новой женой и её двумя детьми. Хотя Стэн всё ещё получал хорошую зарплату, работая ведущим теленовостей, с таким прибавлением домочадцев ему пришлось подкорректировать совместный уровень жизни. В связи с этим они переехали в соседний район пригорода, RayTown, где подобрали один пустующий дом с двумя акрами земли в придачу. Как теперь ощущал Кармак, он жил в странном доме, в странной семье, ходил в странную школу, в которой не было никакой программы для одаренных детей, да и вообще компьютеров. Он никогда не чувствовал себя ещё более одиноким, пока однажды на это не повлияли новые события.

Книга про Хакеров – “Хакеры, герои компьютерной революции”, стала для него откровением. Кармак конечно слышал и раньше о хакерах. В 1982 году вышел фильм компании Диснея под названием “Трон”, где рассказывалась история дизайнера видеоигр, которого играл Джефф Бриджес, и который, взломав видеоигру, попал в её мир. В 1983 вышел фильм “Военные игры”, в котором Мэтью Бродерик играл молодого геймера, который проник в правительственный компьютер системы обороны и чуть не устроил мировой армагеддон. Но в новой книге истории были не такими. Это были реальные истории. Написанная

Стивенем Леви в 1984 году, она рассказывала про неизвестную историю и культуру "Молодежи, которая изменила мир". Книга прослеживала развитие и расцвет компьютерных энтузиастов в течение двадцати пяти весёлых лет. От первых экспериментаторов в MIT в пятидесятых и шестидесятых, к гаражному этапу Кремниевой долины в семидесятых, и вплоть до зарождения игровой индустрии.

Разумеется, они не были преступниками или ворами, как привыкли считать хакеров в обществе. Хотя они и были все разными, например, Бил Гейтс, который бросил Гарвардский университет, и написал первый вариант интерпретатора BASIC для компьютера Altair 8800, и который стал самым влиятельным программистом в мире. Или производители игр, такие как Слуг Рассел, супруги Кен и Роберта Уильямс, Ричард "Ultima" Гэрриот. Два Стива - Стив Джобс и Стив Возняк, которые воплотили свою страсть к играм в компьютере Apple II. Все эти люди были хакерами. "Хотя некоторые позже высмеивали термин Хакеры", - как написал Лью, в предисловии к своей книге, "подразумевая, что это социальные изгои, которые пишут непрофессиональные, любительские программы, я нашел их очень разными, даже на первый взгляд, они были авантюристами, провидцами, любящими риск, художниками, и отчётливо видно, что компьютер был их революционным инструментом."

Всё это было сконцентрировано в Манифесте Хакеров. Когда Кармак закончил читать книгу, глубокой ночью, в постели, **он ощутил, что и он находится в их числе.** "Я тоже Whiz Kids, молодой компьютерный хакер." Но была проблема, он словно завис в пустоте, в пустоте дома, в пустоте школы, в отсутствии доступа к компьютерам. Вокруг не было никого такого же круга интересов. Однако и здесь он сумел найти себе друзей.

Дети в Рэйтауне, с которыми он подружился, отличались от тех, кого он оставил в Канзас-Сити. Эти были более активными и мятежными. Кармак среди них нашел приятелей с которыми разделил своё увлечение играми и компьютерами. Вместе они открыли для себя такую вещь, как Сетевой Андеграунд - неизведанный мир из развивающихся сетевых сообществ располагавшихся на досках объявлений BBS. В то время, как международная компьютерная сеть, называемая теперь Интернет, была ещё государственной и использовалась для связи в Министерстве обороны и передачи данных между университетами, сети BBS были местом общения компьютерных фанатов и продвинутой молодежи. Доски объявлений возникли в 1978 году, когда два хакера по имени Уорд Кристенсен и Рэнди Сьюз написали первое программное

Дэвид Кушнер "Masters of Doom"

обеспечение для передачи данных между персональными компьютерами по телефонным линиям. В результате чего люди могли "звонить" друг другу на компьютер и обмениваться информацией. В восьмидесятых такие системы быстро распространились, и стали по существу первым он-лайн общением, местом, где программисты (и не только) могли обмениваться программами и "говорить", отправляя друг другу текстовые сообщения. Любой человек с достаточно мощным компьютером, имеющий телефон и модем, мог стать участником BBS. Они распространились по всему миру, начиная с общежитий, квартир в многоквартирных домах, компьютерных классов. Такие системы, *Whole Earth 'Lectronic Link*, или WELL, в Сан-Франциско и *Software Creations* в Массачусетсе стали очагами объединения для хакеров, да и просто любителей игр.

Кармак тоже стал активным участником BBS, и не только из-за игр. Здесь он мог исследовать самые захватывающие и незаконные стороны хакерской культуры. Он узнал о телефонном фрикинге - способе бесплатной междугородной телефонной связи. Он узнал о MUDs - многопользовательские подземелья, - текстовые ролевые игры, в которых игроки в реальном времени играли в атмосфере D&D, разыгрывая увлекательные приключения. А ещё он узнал о взрывчатке.

Для Кармака взрывчатка была скорее острым ощущением и способом приложения инженерного подхода к изучению нового. Вскоре он с друзьями уже смешивал рецепты найденные в он-лайн. Они набирали спичечных головок, смешивали их с нитратом аммония, делали дымовые шашки из нитрата калия и сахара, используя ингредиенты из лаборатории химии старших классов, варили термит, пластичное и сильное взрывчатое вещество. После школы они ходили взрывать бетонные блоки под мостом. И однажды они решили использовать взрывчатые вещества для более высоких целей, для того, чтобы добыть себе компьютеры.

Поздно ночью Кармак и его друзья подкрались к соседней школе, где они знали, что находится учебный класс. Кармак уже читал о том, что термитная паста теоретически может использоваться для расплавления стекла, правда для этого требовалось добавление в смесь вяжущей составляющей, такой как вазелин. Они смешали смесь и использовали ее на окне школы, где проплавили в стекле отверстие достаточное, чтобы пролезть внутрь. Однако в их компании был и один очень полный товарищ, который не сумел протиснуться через получившееся отверстие и, пролезая, приоткрыл окно. Сделав это, он запустил скрытую охранную сигнализацию. Полицейские приехали очень быстро.

Четырнадцатилетний Кармак был отправлен на психиатрическое обследование, чтобы определить дальнейшие действия. Беседы с психологом не получилось. Как было записано в заключении "Мальчик представляет собой какой-то ходячий мозг. Никакого сочувствия к другим людям." Так же Кармак вспоминал: "В какой-то момент мужчина покрутил в воздухе карандашом и спросил, "Кармак, а если бы вы не были пойманы, как вы думаете, вы бы сделали что-то подобное снова?" "Если бы я не был пойман?" – уточнил Джон. И честно ответил - "Да, я, вероятно, сделал бы это снова". Тогда психиатр прокомментировал:

- Вы знаете, мне кажется, это не очень умно, чтобы признаваться кому-то, что вы собираетесь пойти и снова совершить преступление.

- Вы же сами сказали, черт побери, - что если бы я не был пойман! - вспыхнул Кармак.

За это происшествие он был осужден на один год содержания в местной детской колонии. Большинство детей там были из среды беспризорников и бандитов, и сидели в основном за наркотики. Кармак же сидел за Apple II.

Если Кармак считал жизнь с матерью слишком организованной и строгой, то это было ничто по сравнению с распорядком в колонии. Все выполнялось в строго отведённое время: питание, душ, отдых, сон. После выполнения хозяйственных работ, выставлялась оценка за поведение. Каждое утро их загоняли в фургон с другими детьми и увозили в школу на занятия. К счастью этот этап жизни закончился, и он вернулся в родной дом.

Кармак стал жестким, циничным, и горел желанием заниматься хакерством. Поняв, что он не отступится, его родители разрешили ему купить Apple II. (Хотя они и не знали, что компьютер был куплен с рук у человека, с которым Кармак познакомился в колонии). Он обнаружил, что больше всего ему нравится программирование графики, написание что-то в машинном коде, что немедленно отразилось бы на экране. Это давало ему своего рода быструю обратную связь и немедленное удовлетворение результатом, то, чего не было в других направлениях программирования.

Кармак уже прочитал про 3-D графику и слепил ужасную каркасную версию логотипа MTV, который ему удалось сделать вращающимся на экране вокруг своей оси. Он понял, что для реального исследования мира трехмерной графики необходимо сделать что-то посложнее, например игру. Но Кармак не верил в ожидание гениального озарения и решил, что для начала надо написать

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

что-то, что уже можно было бы сравнить с работами других людей. Shadowforge, его первая игра, во многих отношениях напоминала Ultima, но имела пару изобретательных приемов программирования, таких как символы, которые могли разлетаться в произвольных направлениях. Эта же игра также стала его первой продажей - он заработал тысячу долларов через издателя *Nite Owl Productions*, компанию, которая сделала большую часть своего состояния на производстве аккумуляторов для видеокамер. Заработанные деньги Кармак использовал, чтобы купить себе Apple II GS, следующую модель в линейке Apple.

Помимо ума он укреплял и свое тело. Он начал заниматься штангой и гантелями, дзюдо и борьбой. В один из дней после школы, хулиган попытался пристать к товарищу Кармака, но только стал жертвой приёмов самообороны. В другой раз Кармак отбил от пристававший интеллект. После совместной лабораторной работы по естествознанию школьный хулиган потребовал, чтобы всю работу выполнил Джон. Кармак согласился, но, в конечном счете, после проверки, они получили по двойке. “Как ты мог сделать на двойку, ты же отличник?” - поразился хулиган. Но Кармак пожертвовал своей классной оценкой лишь бы не позволить тупицам командовать собой.

Все более сложные отношения Кармака складывались и дома. После того как он стал более агрессивным со своей мачехой, чьи вегетарианство и мистические заскоки возмущали даже младшего брата, тоже бывшего реалистом, их отец снял квартиру, в которой Кармак с братом, Питером, могли бы жить, пока не окончат среднюю школу. В первый же день Кармак подключил свой Apple II, разместил объявление о покупке нового жесткого диска, и приступил к работе. К созданию игры.

Однажды ночью Кармак увидел конечную цель, которую он хотел бы достичь в своём программировании. Это произошло за просмотром нового эпизода из сериала Стар Трек: Новое поколение. Когда капитан корабля посетил голографическое устройство ГолоДек - систему для отдыха и развлечений, создающую иллюзию тропического сада. Кармак был заинтригован. Это был виртуальный мир. И всё бы ничего с этой идеей, но осталось дело за малым, найти технологический способ для создания такого эффекта.

Помимо этих, глобальных, мыслей тем временем у Кармака были и другие заботы. После окончания средней школы у него появилась возможность воспользоваться для своего дальнейшего образования, накопительным счётом, который создал его отец, с возможностью снятия денег по достижении 18 лет. Но когда Джон посетил банк для их снятия, выяснилось, что эти деньги были забраны

его матерью в Сиэтл. А у неё не было никакого желания, чтобы сын мог использовать эти деньги для каких-то смешных вещей вроде создания компьютерных игр. Если он хочет серьёзно заниматься компьютерами, то должен поступить в соответствующий колледж, желательно MIT, там получить диплом, и потом найти работу в солидной компании, например той же IBM.

Джон писал язвительные письма, что она больше не может указывать ему, что ему делать, но мать была непоколебима, и отвечала, что ему ещё рано иметь собственную чековую книжку, не говоря уж о более сложной бухгалтерии. А если он хочет увидеть эти деньги, то должен поступить в колледж, оплатить начало учебы, отучится успешно некоторое время, и тогда она, если сочтет это достойным, возместит его траты.

Осенью 1988 года, восемнадцатилетний Кармак неохотно поступил в Университет штата Канзас, где он подписался на все факультативы связанные с компьютерами. Это было несчастное время. Он не мог общаться со студентами, озабоченными различными внутренними партиями и братствами домов. Плохо было и в учебе, основанной на тупом зазубривании информации из учебников. Никакого развития, никакого творчества. Тесты были не просто скучными, они были оскорбительными. "Почему вы не дадите просто какой либо проект, и мы выполним его?" - Написал он в конце одной из проверочных работ. "Я могу выполнить всё, что вы зададите!". После того, как он отучился два семестра, он не выдержал и покинул колледж.

К огорчению своей матери, Кармак устроился работать в пиццерию на неполный рабочий день, и в остальное время погрузился в создание своей новой игры, Wraith. Без встроенного жёсткого диска это было сплошным мучением, приходилось постоянно манипулировать дискетами, чтобы сохранять свои данные. Он трудился над игрой, к которой придумал такое предисловие:

Призрак (Wraith)

"Дьявол смерти"

Долгое время все было спокойно на острове Арания. Ваши обязанности в качестве защитника храма Метрии в посёлке Таро были простыми и необременительными. Но недавно всё изменилось. Незведомое заставило усомниться жителей поклоняющихся Метрии, в своей вере.

Коррупция распространилась по острову, с шепотом нечисти за спинами честных людей. Это была сила, которая обещала своё покровительство и власть тем,

Дэвид Кушнер "Masters of Doom"

кто примкнет к ней. Местные цари перешли на её сторону, и теперь они сами, в облике монстров, бродят по землям. Храм в Таро остался последним форпостом истинной веры, и вы можете быть последняя надежда Арании на спасение.

Вчера вечером, когда вы молились, чтобы обрести силы, сама Метриа явилась к вам в видении со словами, что наградит вас, если вы уничтожите Призрака. Она воодушевляла на подвиги и предупреждала об опасностях, которые грозят вам впереди. Она рассказала, что есть только один способ проникнуть в оплот зла Призрака - это найти вход, который расположен где-то в стенах замка "Звёздный огонь", в котором находится цитадель теперешних фаворитов из числа бывших царей.

Хотя замок находится недалеко от Таро, на острове расположенном на Северо-Востоке, страшные рифы мешают приблизиться к нему обычным путем. Однако вы знаете, что монстры всё же как-то появляются из этого замка, и выходят на сушу. Помните, хотя многие из них перешли на сторону Призрака, жадность до сих пор правит в их сердцах, и некоторые даже могут помочь вам в ваших поисках, если вы заплатите им достаточно золота.

Когда видение уже таяло, Метриа улыбнулась и сказала: "Не бойся, герой, моё благословение с тобой".

Вы начали готовиться к сражению, но даже местные жители отказали вам в помощи, требуя золото за оружие и снаряжение. У вас золота нет. Но оно есть у Слуг Призрака..."

Так же, как и предыдущую Shadowforge, Кармак отправил законченную игру в *Nite Owl*, от имени кого она и была выпущена. Хотя графика была невысокого качества, сама игра получилась по своему сюжету огромной, что сильно отличало её от большинства других игр, у которых полное прохождение занимало всего около одного часа времени. За эту игру он получил две тысячи долларов, и при этом надо было учесть, что фирма издавшая Shadowforge, была отнюдь не крупным распространителем. Все полученные деньги Кармак потратил на другое своё хобби - автомобиль, купив себе коричневый MGB.

Хотя он едва сводил концы с концами, Кармак наслаждался текущим состоянием. Он сам контролировал своё время, спал сколько хотел, и ни в чем, ни перед кем не отчитывался. Если бы он мог только программировать, заниматься своим автомобилем, и играть в D&D всю остальную часть своей жизни, то он, наверное, был бы счастлив. Всё что нужно было делать, это писать больше игр. Найти нового издателя не заняло много времени. Можно было выбрать любого из

постоянно печатающихся предложений на последних страницах технических журналов, например небольшую компанию из Шривпорта, штат Луизиана, с названием *Softdisk*. После продажи ей первой игры, простого симулятора тенниса, но с очень удачно реализованной физикой движения мяча над сеткой, сразу захотелось большего. Взяв пример с серии *Ultima*, Кармак, имея уже взгляд бизнесмена, решил создать и продать не одну игру, а серию из трёх частей. Почему бы не утроить доходы? Он договорился с *Softdisk* на создание ролевой игры из трёх частей, с рабочим названием “Тёмный образ”.

К тому же Кармака посетила идея и ещё одного способа зарабатывания денег - конвертация игр с платформы Apple II, на набирающую популярность систему нового поколения IBM PC. Он почти ничего не знал об этой системе, но понимал, что его знаний программирования будет достаточно, чтобы разобраться. Он поехал в магазин, и взял в аренду ПК. Уже через месяц он послал в *Softdisk* версию “Тёмного образа” не только для Apple II, но и для ПК. Работая ночи напролёт, Кармак отработал процесс, когда игра создавалась и сразу конвертировалась для трёх платформ – Apple II, Apple II GS, и вершина крутости - для IBM PC. *Softdisk* покупал каждую версию.

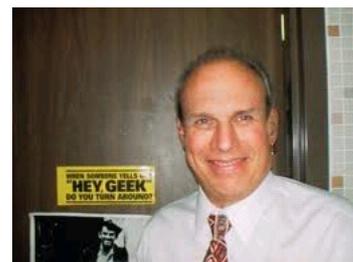
С каждой новой игрой компания просила его снизойти для интервью. Их очень интересовало, кто же тот парень, который умеет так классно программировать? Однажды, Кармак всё же снизошел. Сначала он был против “портить себе жизнь”, устраиваясь на постоянную работу в компанию, но в конечном счёте их настойчивость победила. Он как раз только что поставил некоторые продвинутые запчасти на свой MGB, и решил, что эта поездка будет хорошим способом проверить их в действии. Тем более, после последних лет, он считал, что вряд ли найдётся такой человек, который мог бы чему-то ещё поучить его в программировании.

Часть третья

ОПАСНЫЙ ДЕЙВ И НАРУШЕНИЕ АВТОРСКИХ ПРАВ

Шривпорт был известен в искусстве имитации задолго до появления компьютеров. В 1864 Федеральные солдаты в форте Turnbull обманули захватчиков, разместив закопчённые стволы деревьев на повозках, словно это были артиллерийские орудия. Подумав, что это настоящая артиллерия, солдаты Конфедерации бежали в страхе. А когда генерал Федерации приехал, чтобы осмотреть территорию, он объявил благодарность командующему фортов, что тот выиграл сражение с помощью “кучи мусора”. Позже такой же идеей воспользовались и ещё раз, при обороне форта Humberg.

Сто двадцать семь лет спустя имитация оружия снова появилась в этой округе, теперь внутри виртуальной реальности компьютерных программ от компании *Softdisk*. Компанию организовал Ал Вековиус, бывший профессор математики из Университета штата Луизиана. Хотя ему и было всего сорок лет, он был уже весьма лыс, а оставшиеся волосы обычно торчали у него в разные стороны, словно только что получили заряд статического электричества. Он одевался обычно в неброские свитера, но компенсировал их невыразительность своим очень эксцентричным поведением, что отмечали профессора и студенты, которые его знали еще, когда он посещал компьютерную лабораторию Университета в семидесятые годы. В то время там царила эпоха называемая Хакерской Этикой, которая распространилась по Кремниевой долине из Массачусетского Университета. Как глава академического отдела компьютеров, Ал, по профессии и по духу сразу стал её приверженцем. Он не был высоким или толстым, но студенты называли его Большой Ал.



Ал Вековиус

Бурное развитие компьютерных программ привели Большого Ала, и ещё одного математика из Университета Луизианы, к новой бизнес-модели - подписке на компьютерные программы. За небольшую плату абонент ежемесячно получал дискету с последними новинками игр, программного обеспечения и обзорами новостей. По такому варианту Ал и его партнер нашли новую коммерческую нишу, напрямую связанную с их собственным компьютерным увлечением.

В то время как крупные издатели пренебрегали конечными потребителями, сосредоточившись на массовых розничных поставках, истинные фанаты общались и обменивались небольшими программами и утилитами через он-лайн доски объявлений, с использованием BBS. Хотя надо помнить, что модемы того времени были всё ещё очень медленные для передачи скольнибудь значимых программ. А вот ежемесячно приходящая по почте дискета, оказалась вполне оптимальным способом передачи информации в среде андеграунда. Так же это был и вариант взаимодействия с различными молодыми программистами, у которых не было другого способа показать публике свои программы. Это было словно независимая студия звукозаписи, составляющая свои альбомы из отдельных песен молодых музыкальных групп.

На первом диске в 1981 году *Softdisk* предложила программы только для владельцев Apple II. Дело пошло хорошо, и компания вскоре расширила издание программами для других версий компьютеров *Apple*, и *Comodore*. В 1986 компания запустила подписку на диски для персональных компьютеров IBM PC и её быстро появляющихся клонов, которые работали под той же операционной системой. Подобные персональные компьютеры стремительно становились всё более доступными. В результате повышающейся доступности компьютеров, взлетело вверх и количество начинающих пользователей, называемых иногда “нубами”. К 1987 году у *Softdisk* было 100000 подписчиков, готовых платить по 9,95 доллара в месяц, чтобы получить диски. Ал, в Шривпорте был назван бизнесменом года.

Хорошие времена принесли и проблемы. Ал, уже управляющий 12-миллионной компанией со 120 сотрудниками, вскоре почувствовал себя выжатым как лимон. После раздумий он решил обратиться в редакцию уже известного журнала *Uptime*, располагавшуюся в Нью-Хэмпшире. Зимой 1989 Ал позвонил Джею Уилбуру, редактору журнала, которого встретил на игровом фестивале, и спросил, не откажется ли тот помочь ему. Джей, которому не нравился холодный климат Нью-Хэмпшира и росло ощущение его недооценки в *Uptime*, согласился работать руководителем отдела программ для Apple II. Так же он сообщил, что

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

знает и двух игровых программистов, Джона Ромеро и Лейна Роаз, которые не так давно тоже искали работу.

Ал был в восторге. Ранее он только публиковал на своих дисках игры и не занимался их разработкой, и теперь почувствовал возможность выйти на новый уровень компьютерного бизнеса. К тому же он видел примеры других успешных компаний, таких как *Sierra On-Line*, *Broderbund*, и *Origin*, выросших на играх, и не видел никаких оснований не попробовать откусить часть их пирога для себя. Он сказал Джею, чтобы тот взял с собой названных людей и приезжал в Шривпорт.

Для Ромеро ставки были уже выше некуда. Он был в полной депрессии после целого ряда неудач, безжалостной зимы в Нью-Хемпшире, своей провальной авантюры, когда оставил *Origin* пойдя за бывшим боссом в его злополучное новое предприятие. Жена и дети Джона находились на другом конце страны, ожидая, что его дела когда-нибудь улучшатся. Его, так успешно начавшаяся семейная жизнь, соскользнула с хорошей дороги прямо в овраг. Теперь, переезжая на юг, он надеялся начать новую жизнь, чтобы всё вернулось, как было в начале.

Поездка в 1989 году из Нью-Хемпшира в Шривпорт, была, как говорится, то, что доктор прописал. Уже в пути он познакомился ближе с двумя другими членами команды - с Лейном и с самим Джейм Уилбуром. Лейн, в котором Джон нашел родственную душу, был на 5 лет старше его, но имел похожую жизненную историю. Он вырос в Колорадо, неподалеку от которого родился и Ромеро, вырос на хеви-метал, андеграундных комиксах, и компьютерных играх. Спокойный, с длинными волосами, стянутыми бонданой, Лейн отлично ладил с Ромеро. Хотя он и не разделял необузданную энергию того или его честолюбие, но он тоже любил особенности, хитрости и острые ощущения от программирования на Apple II. А еще он, как и Ромеро, все, чем хотел заниматься, это делать игры. Встретившись в Нью-Хэмпшир, они даже решили создать свою компанию, Ромеро как Генератор Идей и Лейн, как Развиватель Идей.

Джейн был тоже фанатом Apple II, но другого склада. Он, по собственным словам, не был программистом. Хотя он и имел два качества, которые Ромеро уважал - он понимал программы, и имел страсть к играм. На семь лет старше Ромеро, Джей родился и вырос в Рок-Айленде. Его отец был страховым менеджером, а мать продавцом. В школе, и так будучи самым высоким в классе, Джей стеснялся заниматься спортом. Вместо этого он ставил рекорды в Астероиды, и возился со своим мотоциклом. Страховку, которую он получил

после аварии, на втором десятке жизни, он потратил на приобретение своего первого Apple II.

У Джея не заняло много времени, чтобы понять, что он не склонен вести одиночный образ жизни, как программист. Ему гораздо больше нравилось общество коктейлей и вечеринок, и он сумел великолепно проявить себя в качестве бармена в пятничном ресторане *T.G.I.* При этом Джей стал настолько известен со своим баром, что даже был вызван учить Тома Круза азам своего мастерства для съёмок фильма “Коктейль”. Административные навыки постепенно способствовали повышению Джея до управляющего рестораном. И позже, в *Uptime*, он смог объединить свои увлечения компьютерными играми и навык управленца, а теперь, в *Softdisk* он собирался развернуться ещё шире.

Когда они попали в Шривпорт, Лейн, Ромеро, и Джей уже чувствовали себя как старые друзья. Они получили много впечатлений от поездки, останавливались на несколько дней в Диснейленде, но однако когда они прибыли в Шривпорт, они оказались буквально ошарашены. Находясь в территориальном углу штата Луизианна, Шривпорт в 1989 году, и в реальности оказался глухим углом. Построенный в период нефтяного бума, этот район был теперь заброшенным и бесперспективным. Из-за окружающих его болот, густой влажный воздух наполнял город. В тени обшарпанных кирпичных зданий прятались многочисленные бездомные. В одном из таких зданий и нашелся офис *Softdisk*.

Softdisk занимал два здания в центре города. Административное здание располагалось под заасфальтированной автомобильной парковкой, другой стороной выходя на склон холма, от чего возникало ощущение, словно находишься под землёй в муравейнике. Как только программисты прибыли, Ал, с горящими глазами стремительно ворвался в холл и стал сразу рассказывать, что его компания стремительно растёт, и как они нуждаются в их помощи. Ромео и Лейн показали ему свою поделку, наподобие Астероидов, называющуюся *Zarra Roids*, и Алу понравилась не только техника программирования, но и то, что молодежь рвалась в бой.

Ромеро сразу же постарался донести свои амбиции, что он не заинтересован в написании мелких утилит, а горит желанием создавать большие коммерческие игры. И это тоже было очень положительно встречено Алом, и он рассказал, что и сам желает включиться в мир игрового бизнеса. Ромео и Лейн будут первыми двумя сотрудниками нового, Специального отдела, занимающегося исключительно разработкой компьютерных игр. Расходясь, Ал похлопал Ромео по спине, и сказал, “Обращайтесь, если будут проблемы с

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

поиском жилья. Я знаю несколько мест на примете, да и сам сдаю некоторые из них”.

Ромео, Лейн и Джей, вышли из административного здания, и прошли в производственное, где “талантливо” работали программисты и другие служащие. Для компании занимающейся программами обстановка оказалась весьма невесёлой. Зажатый между двумя этажами менеджеров по продажам, этаж, где сидели программисты, выглядел как отдельные кубики под яркими лампами дневного света. Не было ни музыки, ни шуток, ни на одном экране не виднелось ни одной игры. Жизнь в *Softdisk* напоминала скороварку, в которой все усиленно работали только ради того, чтобы успеть сделать материал к новому номеру выпускаемого диска.

Ромеро представил себя группе программистов, и они разговорились. Когда на их вопрос, не предлагал ли Биг Ал ему свои апартаменты для съема жилья, Ромеро согласился, они ответили – “Не вздумай к нему обращаться!”. Один из нас согласился на предложение, и это оказалась, наверное, самая убогая и грязная лачуга в городе, причем по грабительским ценам, и в хреновом районе. Из гнилого пола даже черви выползают.

Но ничто не могло отпугнуть Ромеро. Его солнце снова восходило. Он имеет работу. Он делает игры. Его жена, Келли, и малыши, Майкл и Стивен, будут счастливы на новом месте. Теперь они могут начать новую жизнь. Он позвонил и сказал Келли, чтобы упаковывала свои вещи. Они переезжают в Шривпорт.

Ромеро и Лейн провели первые недели в новом Специальном отделе, планируя новые дела. Для начала Ромеро собирался заняться конвертированием своих, уже имеющихся игр с платформы Apple на платформу IBM PC. Об этом уже ему сказал Ал, что надо бы отходить от направления Apple. Количество клонов IBM PC стремительно увеличивалось, а вот Apple, отказавшись поддерживать стандарт IBM, в этот время катастрофически теряла свои позиции в гейминге.

Ромеро не признался Аду, что после этих слов он почувствовал себя как неуправляемая лодка, и его необузданная преданность Apple выходила теперь боком. Если он хочет стать в будущем Богатой Особой, и асом программистов, то ему срочно придется освоить PC, пока не стало слишком поздно.

- Я хочу, что б вы знали, - всё же решился Ромеро,- я не знаю PC, но я научусь, и очень быстро.

- Окей, это меня радует.

И Ромеро с головой ушел в изучение нового языка, который назывался “С”. В то же время он показал, что не ограничен в работе знанием нового языка. И выдав новую игру для Apple, с названием Zappa, начал собирать всю информацию, которую найдет, по модификации Паскаля в версии для PC. Точнее для процессоров семейства 8086. Вскоре он знал достаточно, чтобы портировать на PC одну из своих старых игр, с названием Пирамиды. В первый же месяц, в новом выпуске *Softdisk*, он сумел опубликовать эту игру, на специализированном для PC, диске с названием Big Blue Disk (Большой Голубой Диск).

Проблема оказалась в другом. Его работа на Big Blue Disk пошла слишком уж успешно. Другие программисты этого направления были перегружены и замотаны, и получилось так, что весь выпуск стал зависеть только от мастерства Ромеро. К концу первого месяца, он уже больше переводил чужие программы, чем работал над своими. Это означало, что идеи Специального отдела наступал капут.

А ещё Ал посетовал Ромеро, что хорошо бы заняться написанием утилит для PC. Лейн к этому времени, хоть и устроился тоже работать в *SoftDisk*, всё же застрял на платформе Apple II. И это был первый знак, по мнению Ромеро, что его друг не разделяет мнения о большом будущем PC, и считает, что игры будут оставаться на Apple. Так как Ромеро всё ещё хотел работать на PC, он согласился остаться в команде, но напомнил Алу, что пора бы заняться производством именно игр.

Время шло и постепенно стало казаться, что время игр никогда не наступит. Ромеро загрустил. Он уже год занимался написанием различных утилит, перевел множество из своих старых игр с Apple II на новую платформу. Хотя надо отдать должное, что PC всё ещё были ориентированы на бизнес приложения, к тому же использовали всего несколько цветов, а звук воспроизводили, только пицанием встроенного динамика. Да и Ромеро так и не удавалось полностью отдаться на написание новых игр.

Что ещё было хуже, назревала проблема в семейной жизни. Ромеро с женой и детьми, в целях экономии денег, переехали в отдельный домик в пригороде, но теперь жена начала возмущаться отсутствием общения, как с соседями, так и с самим Ромеро, которому регулярно приходилось задерживаться на работе. Он пытался её убедить, что ей надо больше чем-либо заниматься, а не сидеть целыми днями перед телевизором. Но она настаивала, что ему работа и игры гораздо важнее жены.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Неприятности пришли к Ромеро и на работе. Первое, не очень хорошее впечатление, от организации работы программистов в *Softdisk*, подтвердилось. Ал чувствовал, что его предприятие превращается в серьёзный бизнес, и для поддержания контроля применил политику строгого порядка. Ромеро и Лейн получили выговор за то, что выключали люминесцентные лампы в офисе. Хотя они пошли на это, потому что яркие блики ламп, отражаясь на мониторе, раздражали и мешали работать. А ещё Ромеро был наказан за слишком громкое прослушивание музыки. А наушники он недолюбливал всегда.

Да и коллеги тоже начали раздражать Джона. Было видно, что они совершенно не хотят работать. Один парень приходил постоянно на работу, как после дозы кайфа, и засыпал каждую минуту, причем даже в моменты разговора. Ромеро пробовал включать тяжелую музыку, чтобы просто разбудить его. У этого товарища была кличка Горец, и он занимался направлением Apple II. Поговаривали, что он когда-то работал в “Хьюлетт-Паккард”, но когда его уволили, он так был потрясён, что ушел куда-то в горы, и вернулся оттуда только через год, одетым в грязную джинсу, тощий, и с длинной бородой. После принятия на работу в *Softdisk*, его познание дзен-буддизма совершенно не помогло работе в коллективе. Ромеро задумался над ситуацией всё глубже.

Он решил встретиться с Алом и припутнуть его. “Вы обещали, что я буду заниматься созданием новых, больших игр. А я занимаюсь только тем, что спасаю работу отдела РС. Если так будет и дальше, то я подумаю, а не податься ли мне в *Lucas Art*, тем более, что там набирают программистов. Джон имел в виду новый игровой проект от режиссера Джорджа Лукаса, создателя серии фантастических фильмов “Звёздные войны”. Услышанное Большому Алу не понравилось. Ромеро оказался одним из самых ценных его сотрудников. Причем больше всего восхищала способность парня сосредотачиваться на задаче. Когда не зайдешь к программистам Ромеро сидел, уткнувшись в монитор, и напряженно работал, и так обычно продолжалось по несколько часов подряд. Ал честно признался Джону, что не хочет его терять.

Разоткровенничавшись Ромеро сказал, что за последний год он очень близко познакомился с имеющимися играми для РС, и они были весьма и весьма дрянными. Они были более глючные, графика была тусклой и с низким разрешением, особенно в сравнении с красотой версий для Apple II. И хорошо бы попробовать изменить эту ситуацию. Ал согласился и предложил ежемесячно выпускать отдельный диск для РС, с одними только играми.

- Ежемесячно? Нет, это недостаточное время для написания хорошей игры.

- Но наши подписчики привыкли получать обновления каждый месяц. Мы могли бы делать выпуски раз в два месяца, но и это уже не хороший вариант.

- Я думаю, этот вариант подойдёт. Мы сможем делать что-то по крайней мере не отстойное. Но мне тогда, чтобы делать что-то приличное, понадобятся помощники. Художник, пара программистов, менеджер, потому что я не хочу ежедневно торчать на всяких совещаниях, я буду программировать. Ал ответил, что он не собирается нанимать художника, но к примеру, можно озадачить кого-то из отдела рекламы. А вот программиста или менеджера, если найдешь хороших, мы с удовольствием возьмем новых.

Ромеро прибежал в отдел Apple II к Джею и Лейну, с криком "Хорошая новость, мы будем делать охрененные игры!!!". Лейну он предложил стать редактором регулярного двухмесячного диска посвященного играм для PC. Всё, что теперь оставалось, это найти хорошего программиста для PC, и кроме того, чтобы этот человек был не ниже уровня Лейна и Ромеро. Джей сказал, что знает кое-кого, кто является настоящим хардкорным программистом, и как раз занимается программированием больших игр. А ещё он тоже имеет опыт портирования игр с Apple на PC, потому что присылает варианты своих игр для обеих платформ. Ромеро был поражен сходством с собой. Но Джей сказал, что есть одна проблема. Этому парню уже трижды предлагали приехать и устроиться здесь на работу, но он принципиально предпочитает работать в одиночку. Ромеро умолял Джея попробовать поговорить ещё раз, и тот, не надеясь на удачу, согласился. Он поднял трубку и дал Джону Кармаку последний шанс.

Когда Джон Кармак приехал на своём коричневом MGB к зданию *Softdisk*,



Джон Кармак.
Softdisk

он не собирался устраиваться на работу. Но опять же тут были свои нюансы. Предпочитая работу на дому, ему приходилось постоянно искать клиентов, заказчиков, издателей, и общаться с всякими редакторами наподобие Джея. Поэтому некоторое увеличение стабильности в жизни было бы и неплохо, но в то же время абсолютно не хотелось постоянно вкалывать на постороннего дядю. Хотя требовалось что-то особо существенное, чтобы изменить сложившуюся ситуацию.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

В момент встречи с Кармаком, Ал был просто обескуражен. И этот пацан есть крутой программист? В рваных джинсах, растянутой футболке, пусть и спортивно выглядящий, но кажется еще не достигший и половой зрелости. Но Кармак действительно оказался серьезным человеком. И тогда Ал рассказал ему идею о регулярном выпуске игр, и сам вариант с фиксированными, сжатыми сроками создания игр. Джона это совершенно не отпугнуло. Помимо этого, в разговоре, он очень сурово отозвался об существующих на данный момент играх для РС, хотя в числе аутсайдеров упомянул и рассылаемые от *Softdisk*. Тогда Ал проводил Кармака в другое здание, где его уже с нетерпением ждали Ромеро и Лейн. По пути Джон был обрадован наблюдением стопок журналов “*Dr Dobb’s*”, журнала для хакеров, которые выросли из “Клуба самодельных компьютеров”, но самое сильное впечатление он испытал, когда начал общаться с Ромеро и Лэйном. Было ощущение, словно в него попал заряд энергии. Через некоторое время три программиста уже обсуждали самые разные нюансы создания игр. От проблем двойного разрешения с 16-битной графикой на Apple II, до особенностей ассемблера на процессорах 8086 архитектуры. Они говорили без умолку, и не только о компьютерах, но и других общих интересах. Подземелья и Драконы, Астероиды, Властелин Колец. В какой-то момент Кармак упомянул, как ему пришлось помучаться в детстве из-за отсутствия компьютера, на что Ромеро ответил, “Парень, если бы я про это знал, я бы тебе его купил!”

Кармак не ожидал встретить кого-то, кто мог бы потягаться с ним в интеллекте, а особенно в искусстве программирования. Однако эти двое новых знакомых знали о компьютерах, как минимум не меньше, чем он сам. Это было не просто здорово, это было лучше, чем он мог даже себе представить. Ромеро был так же, по-своему впечатлен, и не только знанием программирования, но и общением и навыками художника. Кармак был по жизни дерзким, но когда кто-то мог его чему-то научить, то он не позволял своему эго в это вмешиваться. Напротив, он был готов смиренно находиться рядом, и впитывать новую информацию. Он принял решение устроиться на работу в “*Softdisk*”.

Прежде чем начать, команде “Запредельных игр”, как решили назвать новый отдел, предстояло решить ещё одну проблему - холодильник. Для создания больших программ необходимо наличие в доступной близости таких вещей как пицца, или другой фастфуд, газировка, и место где эти вещи можно долго хранить. Ромеро, Кармак и Лейн договорились скинуться по 180 долларов, чтобы купить холодильник для их нового, отдельного кабинета в задней части конторы.

Когда они проносили всё это в свою дверь, они буквально чувствовали испепеляюще-завистливые взгляды от других сотрудников. Всю неделю они таскали к себе в каморку самые разные предметы удобства - микроволновка, магнитофон, Nintendo, чёртов Ромеро даже приволок, откуда-то, целый игровой автомат! Как пояснил он, это было нужно ему для научных исследований. Другим работникам такая вольность ранее никогда не позволялась. А максимума зависть достигла, когда все увидели, как парни заносят к себе новенькие, самые современные PC с 386 процессором, который отлично подходил для игр. Остальные же сидели за древним железом, отстающими по производительности как минимум раза в четыре.

Когда всё было установлено и подключено, и ребята решили разогреть в микроволновке первую пиццу, пробки не выдержали и свет во всём здании погас. Это стало последней каплей для восстания других коллег. Они пошли на разговор к Большому Алу. Надо согласиться, Ал достаточно быстро погасил возникшую бурю. Он объяснил, что "Запредельная" команда собрана для того, чтобы спасти компанию. Да, да, именно спасти компанию. Бум мелких программ последних лет подходит к концу, в направлении Apple II угроханы большие деньги, а век её уже в прошлом, и совсем недавно ему пришлось в один день уволить двадцать пять сотрудников. Вон, посмотрите, эти "Запредельные геймеры" приехали издалека, и ничего, работают и не жалуются.

Хотя на самом деле Ал внутренне переживал и сам о результате, который он получит от новой команды. Когда он вошел в их кабинет, там было темно. Только свечение мониторов отбрасывало блики на потолок. Ал повернул выключатель, но ничего не произошло.

- Мы отключили этот грёбаный свет, сказал Ромеро.

- Отсвечивает, - пояснил Лейн, - вредно для глаз.



Ал поднял голову. Вместо лампочки были оголенные провода. Когда он пригляделся, то увидел тут и микроволновку, и холодильник забитый гамбургерами. Из колонок доносилась Metallica. Мишень для дротиков на стене соседствовала с плакатом длинноволосой группы Warrant. А Кармак,

Ромеро и Лейн сидели, уткнувшись в свои мониторы.

- Смотрите, - сказал Ал, - мы не можем ждать до первого диска два месяца, он должен выйти через четыре недели. И, кроме того, он должен содержать не одну, а две игры, чтобы сразу заинтересовать подписчиков в его приобретении.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

- Один месяц?? - Вскричали все. - Да два месяца и то это уже жесткий срок.

Разумеется, к указанному времени они не успеют ничего сделать. Остается проверенный вариант спасения, в очередной раз перевести пару игр с Apple II на PC, работа, которая уже была знакома Ромеро и Кармаку. Но что же у них оставалось из вариантов – Опасный Дэйв (Dangerous Dave) от Ромеро, и Катакомбы (Catacombs) от Кармака. Ромеро сделал своего Опасного Дэйва ещё в 1988 году для журнала *Uptime*. Опасный Дэйв была простая приключенческая игра, с тёмным фоном и пурпурными лабиринтами. Главный герой должен был бегать и прыгать по ним собирая сокровища. Игра очень напоминала Donkey Kong, популярную аркадную игру на приставках Nintendo, которая очень нравилась Ромеро.

Катакомбы, из последних написанных Кармаком игр, была выполнена в ролевом стиле, так же как и Shadowforge и Wraith. Но ещё в ней явно ощущалось влияние Gauntlet, аркадной игры, где надо было ходить по лабиринту, отстреливая монстров и использовать магию. Это напоминало динамический вариант Подземелий и Драконов. Это, кстати, было очень важным элементом, в складывающемся дуэте. Двух Джонов, любовь обоих к динамическим играм. А ещё одной составляющей была безграничная уверенность в своих силах. В этом, собственно, и гармонировал дуэт, которому впереди предстояло ещё много работы.

Запойное программирование Ромеро называл режимом Кранч-мод (Crunch mode) или Смертельный марафон (the death schedule). Это был мазохистски-радостный поток программирования, с поддержанием себя без сна литрами кофе и громкой музыкой. Из чисто спортивного интереса Кармак и Ромеро решили устроить соревнование, кто быстрее выполнит портирование игры, чтобы увидеть, кто же всё-таки является из них настоящим Программерским Асом. Несмотря на меньший возраст, Кармак легко вырвался вперед. Но все равно, это было очень азартно и весело, и Ромеро был восхищен новым другом и коллегой. Они кодили до поздней ночи.

Была ещё одна горькая причина появившейся свободы Ромеро. Он развелся с женой. Быть двадцатидвухлетним Будущей Богатой Персоной проще без обременения хозяйством и детьми. Его жена, к сожалению, не понимала его страсти к играм, и как видел Ромеро, становилась всё более подавленной. Она хотела семейные обеды, походы в церковь, субботние барбекю, вещи, которые Ромеро не мог себе даже представить.

Некоторое время Ромеро даже пытался совместить два мира, уходя с работы пораньше, когда коллеги ещё продолжали работать, но этого было недостаточно. Ромеро не знал, может ли он дать, то, что от него ждут. Пусть какая-то его часть и хотела иметь семью, которой у него не было в детстве, он не был запрограммирован на чувство мужа и отца. Было бы всем лучше прийти к согласию о расставании. Но Келли хотела не просто развода, она хотела вернуться обратно в Калифорнию. Ромеро чувствовал буквально катастрофу из-за расставания с детьми, но понимал, что содержать их и воспитывать, тоже не сможет. В конце концов, он уговорил себя, что даже на расстоянии он может оставаться хорошим отцом. По крайней мере, лучше, чем был у него.

Чтобы отвлечься от личных проблем Ромеро с головой погрузился в программирование. Получилось так, что работая над переносом игр, они смогли определить и понять специфику, слабые и сильные стороны каждого из них, чтобы лучше работать вместе. Кармак был более заинтересован в программировании основы игры, то, что позже стали называть “движком (engine)”. Этот код содержал информацию о механизме вывода графического изображения на экран. Ромеро любил делать программные инструменты для наполнения игры. Например для создания персонажей, графического оформления, составления карт. Но особенно ему нравилось продумывать дизайн и сюжет игры. Что за чем будет происходить, и какие действия необходимо выполнять игроку. Это было как инь и янь. В то время как Кармак был талантлив в программировании, Ромеро был одарен в графике, звуке и дизайне. И хотя Кармак был не прочь поиграть в игры, никто не мог играть столько сколько мог этим заниматься Ромеро. Абсолютный кодер и абсолютный гейм-дизайнер.

А вот Лейн не вписывался в их компанию. Всё ещё оставаясь редактором выпускающим их программы, он постепенно отдалялся от них. В отличие от Ромеро, Лейн не был в восторге от IBM PC. Стало ясно, что старый приятель просто “не тянет” работу с новым “железом”, и как они быстро сошлись когда-то, так же стремительно они и охладели друг к другу. В глазах Ромеро Лейн был ещё и слаб для “смертельных” марафонов, а Ромеро вовсе не хотел общаться с кем либо, кто тормозил его или отвлекал на пути к личному успеху. С Кармаком же он чувствовал себя вполне комфортно. И вот однажды Лейн выходя из кабинета услышал за спиной фразу Ромеро обращенную к Кармаку “Давай выгоним его отсюда”?

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

В то же время появился и ещё кое-кто, кого парни наоборот, хотели бы увидеть в своём союзе – это был Том Холл. Том был двадцатипятилетним программистом, который работал в отделе Apple II ещё до того, как Ромеро появился в этой компании. А ещё он был, по словам Ромеро, просто психом. Высокий и остроумный Том казалось, существовал в состоянии стремительного абсурда, когда ничто не могло противостоять его творческому напору бьющему во все стороны. Его кубикла был весь желтого цвета от покрывавших стены бумажек с напоминаниями исписанными спешными каракулями. Каждый день у него на мониторе висело новое, забавное или остроумное высказывание. Когда Ромеро останавливал его в коридоре, то тот поднимал бровь, и словно пришелец испускал щебечущий звук, а потом продолжал движение. А ещё он был заядлый геймер.



Том Холл.
post-DOOM

Родившийся и выросший в штате Висконсин, Том не был вынужден проходить тот сложный путь, ведущий к программированию игр, который выпал Ромеро и Кармаку. Его отец был инженером, мать журналисткой, и они создали все условия своему младшему сыну, чтобы он мог заниматься своей страстью сначала играя на Atari 2600, а потом и программируя на Apple II.

В детстве Том был очаровательно странным. Его не смущало промаршировать в зелёном, персонажном костюме, шлеме и красных кедах вокруг дома, на глазах соседей. В начальной школе он носил все свои предметы в коричневом продуктовом бумажном пакете, вперемешку с какими-то рисунками и кусками киноплёнки. К третьему классу ему удалось, правда, приучить себя к ранцу, а потом и к школьной сумке. Фильм Звёздные войны он смотрел тридцать три раза. А ещё ему нравились экзотические виды спорта. Он был чемпионом штата по фрисби (летающие тарелки), любил оригами и строительство фигур из костяшек домино. Из домино он строил целые продуманные большие лабиринты во дворе дома своих родителей. Если другие его сверстники восхищались поп-звездами или культуристами, то для него кумиром был Боб Спекка, международный чемпион по строительству фигур из домино.

Когда Том получил свой Apple II, он понял всю суть бесконечности виртуального мира, которым он может управлять. Так же как и Кармак с Ромеро, он самостоятельно освоил в предельно малый срок программирование. К тому времени, когда он поступил в Университет штата Висконсин, по направлению изучения компьютеров, на его счету уже было более сотни написанных игр,

большинство из которых представляли собой аркадные лабиринты, на тему популярного Донки Конга (Donkey Kong). Но в отличие от Кармака и Ромеро ему нравилось учиться в колледже.

В учёбе он погрузился в смешивание разных дисциплин. От филологии к физике, от физики к антропологии. Компьютерные игры, по его мнению, были уникальной средой, в которой могли пригодиться все эти знания. Он мог изобрести язык пришельцев для игры, запрограммировать в ней же реалистичную физику. Он мог писать сюжеты и тщательно продумывать характеры персонажей. Том записался в волонтеры, недалеко от студенческого городка, и стал делать игры для детей-инвалидов. Он наслаждался результатом своей работы. Он видел, как менялись лица тех, кто попадал в созданные им миры. Он не просто делал игры для собственного развлечения, он делал их для этих людей. Хотя игры не признали пока законом как вид искусства, для него они были чем-то возвышенным, как кинематография или музыка.

После окончания колледжа мечты рухнули, когда все его разосланные резюме остались без ответа. Пришлось сдать и поступить, как поступало большинство выпускников, найти себе “реальную работу поближе”. Каждый раз, когда он надевал костюм и отправлялся на собеседование, человек по ту сторону стола задавал вопрос – “неужели вы, в самом деле, хотите этим заниматься?”. Том прислушивался к своей интуиции, и отвечал “Нет”. Но в конце концов остановился на работе в *SoftDisk*.

Тому сразу понравился Ромеро, когда тот пришел на работу годом позже. Так же Тому очень понравилась одна игра, сделанная Ромеро, под названием Легенда Звезды Экс (Legend of the Star Axe). Она явно основывалась на любимой книге Тома - Автостопом по Галактике – юмористической, философской, фантастической книге, написанной британским культовым автором Дугласом Адамсом. В игре вы неслись на межгалактическом Шиви’ 57 года, и встречались с различными персонажами, например типа Блех. Это были придуманные зелёные создания с большими глазами, которые старались напугать путников громко крича - Блех! Блех! Блех!

Если Ромео и Кармака связывало в первую очередь программирование, то Тома и Ромеро связывало в первую очередь чувство юмора. Они всегда перекидывались между собой звуками, которые когда-то изобрел Том, как язык инопланетян. Так же оба не пренебрегали и пошлым юмором. Том мог сказать “Идём попресовать овечек нашими бычками?”, на что

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Ромеро отвечал “Идём, половим влажных, тёплых козочек”. Они не отказывали себе и в более неприличных шутках.

В то время как Ромео и Кармак занимались своими Катакомбами и Опасным Дэйвом, Том тоже навевался помогать им время от времени. И так как Лейн фактически отошел от их дел, то Ромеро пришла идея официально назначить Тома редактором за выпуск игр для РС. Том был не прочь заниматься компьютерными играми целыми днями, как и другие парни в команде. К тому же он понял, что дни Apple II уже сочтены, и будущее теперь за играми для РС, причем это будущее - светлое. Но Алу Вековиусу не понравилась эта идея. Он высказал, что раз Том уже является редактором для Apple II, то будет им оставаться и далее.

Конечно, Ромеро и Кармак были разочарованы, но понимали, что они вполне могут пока обходиться и без постоянного редактора. А вот без кого они не могли обходиться, так это без Художника. Часто программисты сами занимались оформлением своих игр, но Ромеро и Кармак задумали создание более амбициозной игры, а для этого лучше будет если появиться выделенный специалист. Они хотели, чтобы кто-то, кто занимается графическим оформлением программ, взял на себя и их направление, а они бы, со своей стороны, с полной отдачей занимались только программированием и общим дизайном. Хотя Ромеро был весьма компетентен в вопросах графики, он с удовольствием переложил бы эту работу на кого-то другого, например на двадцатилетнего стажера по имени Адриан Кармак.

Кстати, хоть Адриан и Джон были однофамильцами, к какой либо родственности они не имели никакого отношения. Адриан был молодым парнем с тёмными длинными волосами. Он работал в Отделе Художественного Оформления с самого первого дня в этой компании. Впрочем отдел, по мнению Ромеро, работал весьма плохо, как и всё остальное в этой организации. Художники, сидящие там, не имели к играм никакого отношения. Всё чем они занимались, это рисование кнопок для различных программ, да ещё тестирование этих же программ в конце разработки. В Адриане же была явно какая-то искра. Ну и плюс целая коллекция футболок с логотипами хеви-метал групп.

Хотя, как говорил Ромеро, Адриан не был геймером, однако именно игры привели его к искусству компьютерной графики. Выросший в Шривпорте,



*Адриан Кармак.
Post-DOOM*

Адриан как и многие сверстники, прошел этап игровых клубов. Он после обеда собирался с друзьями, и они играли в Астероиды, Пак-Ман. Ему так нравились эти ярко оформленные шкафы набитые электроникой, что он начал копировать их рисунки к себе в записную книжку. А потом начал пробовать рисовать что-то своё, сидя на занятиях в школе. В юности Адриан ещё больше погрузился в искусство, оставив видеоигры в прошлом. К тому же у него появились и другие, более важные заботы.

Когда Адриану исполнилось тринадцать лет, его отец, поставлявший колбасы в продуктовую компанию, скоропостижно скончался от сердечного приступа. Адриан, бывший и так тихим ребенком, ещё сильнее ушел в себя. В то время как мать и две сестры пытались привыкнуть к ситуации, Адриан проводил время за рисованием. Не удивительно, что для подростка, чьим любимым животным был скорпион, и общие идеи рисунков тоже были мрачные. Ну а в колледже ситуация стала ещё хуже.

Чтобы заработать деньги для оплаты учёбы, Адриану пришлось подрабатывать в местной больнице. Его задачей стало ксерокопирование снимков больных, причём большая часть из которых была из отделения неотложной помощи. Конечно, там было очень много тяжелобольных, раненых и искалеченных. И поэтому ему пришлось насмотреться и на рваные, кровавые раны, и на торчащие кости. Он видел огнестрельные ранения, оторванные конечности. Однажды к ним поступил фермер, которому кусок забора вошел в пах. Адриан дошел почти до фетишистского отношения к таким фотографиям и активно продавал их своим знакомым.

Его работы стали не только мрачнее, но и значительно более качественными. Художественный наставник, Лимуанс Бетен (Lemoins Batan) признавал его талант делать произведения точными и с подробной прорисовкой деталей. Когда он спросил Адриана, чем бы тот хотел в дальнейшем заниматься, то тот ответил – изобразительным искусством. Тогда, для накопления опыта, его учитель и посодействовал трудоустройству в *Softdisk*.

Когда Адриан узнал, что компании требуется дизайнер для работы с программами, он был, как минимум заинтригован. Он умел хорошо пользоваться карандашом и бумагой, но никак не клавиатурой и принтером. Но труд стажера тут оплачивался лучше, чем в больнице и поэтому он согласился и начал трудиться на этой своеобразной работе. Так было до того момента, пока он не застал своего босса спорящим с двумя молодыми программистами. Один из художников подошел к Адриану и спросил, в курсе ли тот событий?

-Нет,- спокойно ответил Адриан, понятия не имею.

- Они спорят о тебе.

- О, черт, я попал. – Адриан думал, что он чем-то провинился и сейчас ищут крайнего, чтобы уволить. Но к нему подошли те самые два программиста и представились Джоном и Ромеро, его будущими партнерами в Запредельных играх.

Первоначально они собирались сделать только одну, полностью новую игру. Ал согласился. Он поддержал идею Ромеро делать одну большую коммерческую игру, с нуля, раз в два месяца, хотя и это уже будет подвигом. Расклад в команде будет такой – Кармак делает движок, Ромеро дополнительные плюшки и дизайн, Адриан графику, Лейн координирует и программирует по мелочам, в пределах своих умений.

Идея же будущей игры пришла от Кармака, который экспериментировал с новыми программными функциями для создания иллюзии движения за пределы экрана. Этот эффект получил название Прокрутка, и очень удачно вписался в производство различных аркад.

Когда-то раньше действия всех аркадных игр происходили на неподвижном экране. Например, в теннисе (Pong) ракетки двигались вертикально с двух сторон, и шарик летал, отскакивая от краев и от ракеток. В игре Пак-Ман (Pac-Man) персонаж поедал точки двигаясь по лабиринту вписанному в один экран. В Космических захватчиках (Space Invaders) истребитель двигался внизу экрана, расстреливая спускающиеся сверху корабли пришельцев. То есть любое движение игрока или противников осуществлялась как бы в стенах невидимой коробки ограниченной одним экраном.

Всё это изменилось, когда компания *Williams Electronics* выпустила игру Защитник (Defender). Это была первая аркада с использованием эффекта прокрутки экрана. В этой фантастической стрелялке игрок управлял космическим истребителем, который двигался над поверхностью планеты, сбивая пришельцев и спасая по пути людей. Крошечная карта в углу показывала всю плоскость мира, которая была, если увеличить масштаб, равна примерно трем экранам. По сравнению с другими играми, в Защитнике ощущалась масштабность игрового мира, словно игрок живет и дышит в просторном виртуальном пространстве. И чувствовалось, что мир не ограничен рамками одного экрана. Игра стала сразу феноменальным хитом, таким же, как и Космические захватчики, и выбила Пак-Ман из звания Игры года. После этого

игры с прокруткой пошли одна за другой, и к 1989 году эта функция уже стала обязательным атрибутом аркадного жанра, как например в самой продаваемой из домашних видеоигр того времени - Супер Братья Марио (Super Mario Brothers 3) от *Nintendo Entertainment System*.

Но был важный нюанс, на момент 1990 года ещё никто не придумал, как реализовать эту технологию на PC. Вместо этого, для создания больших игровых полей придумывались различные ухищрения, как например переключение между экранами. И получалось, что если игрок выполнял какие либо действия на самом краю экрана и совершал случайно неуклюжее движение, то оказывался уже на другой карте, сдвинутой относительно его предыдущего места расположения. Причина отсутствия прокрутки была в том, что PC на тот момент были очень слабы, и имели низкую скорость обработки данных и изображения. Особенно это контрастировало по сравнению с изначально ориентированным на игры, Apple II, или теми же, специализированными, игровыми приставками, как Nintendo. Но Кармак был полон энтузиазма придумать механизм плавной прокрутки и для PC, причём который выглядел бы не хуже Братьев Марио.

Следующий шаг он и сделал как раз в данном направлении. Когда они компанией обсуждали идею новой игры, Кармак всем продемонстрировал своё новое достижение. Экран свободно прокручивался сверху вниз, как беговая дорожка, без каких либо рывков, основательно, устойчиво и плавно. У игрока создавалось полное ощущение, что он двигается вверх за экран. Это напоминало, когда на сцене позади актера прокатывают декорации. Ромеро, который играл наверно во все в мире игры, сказал, что не видел на PC ещё ничего подобного, и есть шанс подняться на пьедестал первыми. Они решили назвать игру Слордакс (Slordax). Это должна была получиться простая стрелялка, потомок Космических Захватчиков. На её создание ушло четыре недели.

Начав работать над Слордаксом, ребята начали сливаться в единую команду. Кармак, как уже упоминалось, писал код движка игры, Ромеро работал над заполнением его объектами и действиями. Кармак создавал инженерную часть, а Ромеро превращал его результат в то, что зовется игрой. Тому Холлу удалось всё же переехать к ним в помещение, и заниматься программированием персонажей и окружения. Адриану поставили задачу рисовать компьютерные изображения космических кораблей и астероидов на своём компьютере, и Ромеро, глядя на получающиеся варианты, сразу стало ясно, что этот тихий паренек явно талантлив.

Будучи ещё новичком, Адриан весьма быстро разобрался с цветовой гаммой воспроизводимой компьютером. Компьютерного графического искусства на тот момент, как такового, ещё не существовало, потому что возможности большинства компьютеров были ещё крайне ограничены. Большинство компьютеров (серии IBM PC) вообще умели отображать всего только четыре цвета, согласно стандарта Computer Graphics Adapter сокращенно CGA. Несколько позже этот стандарт эволюционировал в Enhanced Graphics Adapter (EGA), который позволял оперировать уже шестнадцатью цветами. Но и в таком варианте творческое рисование было весьма ограниченным. У Адриана словно было всего несколько красок, и при этом он даже не мог их смешивать вместе. Он должен был вдохнуть жизнь только в то, что было. Теперь профессионалы называют этот вариант “пиксельная графика”, и оказалось, что у Адриана с легкостью получается работать в данном ключе.

К тому же он не знал как себя вести и старался быть в кабинете тихим и максимально незаметным. Одна из причин была в том, что он почти не знал людей, с которыми теперь делал игры. Кармак представлялся ему роботом. Он говорил короткими, резаными фразами с мычанием в конце каждой фразы. Он мог часами, если не днями, не произносить ни слова сидя за компьютером, но при всём этом у него рождались удивительные программы. Ромеро был странным в принципе. Все эти его большие шуточки про расчлененку, и комиксы, которые тот продолжал рисовать. Хотя Адриан понимал, что он и сам, наверно, тоже забавно выглядит со стороны.

С Томом Холлом была другая история. Когда Адриан первый раз зашел к ним в кабинет, Том прыгал по комнате в ярких синих спортивных трико, футболке и кепке, и с большим мячом в руках. Том остановился, поднял бровь и пропищал инопланетный сигнал, на который Ромеро ответил хохотом из своего угла. Оказывается, это был наряд Тома на Хэллоуин. Том приходил к ним в кабинет, чтобы помочь чем-нибудь по работе, подсказать в графике, или программировании, и Адриан был рад, что тот не задерживается тут подолгу.

Как-то раз Том припозднился, и заглянул к ним в кабинет после окончания рабочего дня. Ромеро и остальные сотрудники уже разошлись к этому времени по домам, и в офисе оставался только Кармак. Слордакс был уже почти сделан, а значит, он занимается чем-то другим. Видимо Кармак в прошлой жизни был совой, потому что часто любил задерживаться за работой до самого рассвета. Он любил одиночество и тишину, это позволяло ему ещё глубже погрузиться в работу. Он делал теперь то, чем всегда хотел заниматься - программировал игры.

И он всегда был счастлив в такие моменты, и не задумывался о своём будущем. Всё что ему нужно, это чтобы заработанного на играх ему хватало для оплаты пищи и жилья. Как шутили парни, для Кармака было бы достаточно посадить его рядом с компьютером, дать пиццу и диетическую колу, и всё будет в порядке.

Когда Том устроился в соседнем кресле, Джон показал ему, что он придумал, как можно создавать быструю анимацию при помощи использования разделения графики на отдельные участки, тайлы. Экран состоит из тысяч пикселей, и все эти пиксели можно было разбить на группы, тайлы. Художник по пикселям может нанести на тайл какой-то узор или рисунок, а программа может использовать этот блок многократно, чтобы быстро нарисовать весь игровой экран. Это было похоже на укладку готовой плитки на пол. К тому же этот трюк можно использовать и с анимированной графикой. Например персонаж наступает на плитку и с ним что-либо приключается, пояснил Кармак. “И ты можешь это включить в игру?”, спросил Том.

“Конечно, ммм”,- ответил Кармак. - “Мне только надо знать, какие действия в программе должны происходить, когда игрок коснется плиток с анимацией.” Это было удивительно, Том понял, что все эти действия, например, в Братьях Марио, когда те касались головой плиток и потом сыпались монетки, были сделаны как раз на таком принципе. Том был заинтригован. Но нужно было что-то ещё.

Кармак нажал несколько кнопок на клавиатуре и показал другие свои наработки связанные с тайлами. Это была прокрутка, эффект который сделал популярной игру Защитник и Братьев Марио, при помощи которого мир словно продолжался за экраном вашего компьютера. Понадобилось несколько ночей экспериментов, в своё время, чтобы суметь реализовать этот эффект на РС. И Джон решил эту проблему, как обычно, подойдя к ней по своему собственному пути. Все кто пытались решить проблему прокрутки пытались работать с единым экранным массивом сразу. А это, как раз и не надо было делать. Написать программу, которая сдвигала бы за каждый кадр весь экран в сторону было несложно, но получалась полная ерунда, потому что явно не хватало скорости обработки данных. Тогда он стал искать, как можно оптимизировать работу с памятью, чтобы ускорить это действие. После нескольких попыток он понял, что решение проблемы надо искать не в этом направлении.

Для начала надо хорошенько определиться для самого себя. Что я хочу получить? Я хочу, чтобы у пользователя создавалось такое же плавное ощущение, как при обычном передвижении по земле. Он вспомнил, для

примера, свою игру Катакомбы. Там он заменял весь экран, как только герой подойдет к краю изображения. Смена экрана производилась целиком всего. Но необходимость в этом была не так уж часто. Для прокрутки такой вариант не подходил. Тут требовалось, чтобы смена экрана происходила незаметно, новая картинка должна быть смещена относительно старой на как можно меньший промежуток, в отношении понятий компьютера – на пиксель. Проблема была в том, что если осуществлять решение в лоб, то программа занимает чрезвычайно много процессорной мощности и оперативной памяти. И изображение на экране получалось как спотыкающееся. Кармак подумал, а что если вместо перерисовывания всего экрана, перерисовывать только то, что на самом деле имеет смысл? Таким образом, можно будет значительно ускорить работу эффекта прокрутки. Он представил себе на экране голубое небо, и движущееся по нему воздушное облачко, облачко, которое плывет по небу и, в конце концов, исчезает из виду. Если делать классически, то программа будет изображать этот сюжет, перерисовывая весь экран точка за точкой, слева на право, раз за разом, хотя всё, что меняется на самом деле, это только изображение лёгкого облачка. Это происходит потому, что компьютер не имеет интуиции различать объекты по смыслу. Тогда Кармак придумал следующую великолепную вещь, он обманул компьютер для его более эффективной работы. Кармак написал код, по которому разделил экран на множество квадратов – тайлов. Таким образом, компьютер мог начинать свой процесс рисования оттуда, откуда требовалось. В таком варианте нет необходимости перелопачивать однообразные пиксели экрана от края до края, а можно сразу начать с участка, где нарисовано облако. Так же, для получения максимально плавного движения для пользователя, Джон предусмотрел и хранение в памяти только что “ушедшего” с экрана участка изображения. Если игрок внезапно захочет изменить направление своего движения, то система без труда сможет вывести на экран всё ещё хранящийся в памяти фрагмент, без необходимости его формирования заново. Этот процесс был назван “адаптивным обновлением тайла”.

Разобравшись с терминологией, Том сразу понял одно – они могут прямо сейчас сделать Приключения Супербратьев Марио 3 в варианте для РС! Никто! Нигде! Ещё не мог этого сотворить. Они могли здесь, и сейчас взять любые самые лучшие игры с прокруткой и переписать их для РС в полном соответствии с оригиналом. Это было сравнимо с революцией, учитывая, что это было одним из столпов популярности платформы Nintendo. До этого момента просто не существовало способа реализовать спецэффекты Nintendo на РС. И вот теперь

они могли сделать это используя эффект тайлов. Это срубило окончательно. “Давай сделаем это!” – воскликнул Том. “Давай прямо сейчас сделаем первый уровень из Супербратьев Марио!”

Он так загорелся, что тут же запустил Марио на телевизоре стоящем в кабинете. Открыл редактор графики у себя на компьютере, и как художник копирует великую картину, пиксел за пикселем стал перерисовывать изображения встречающиеся на первом уровне игры. Чтобы лучше рассмотреть изображение игра была поставлена на паузу. Он копировал все монетки, облака, злые грибы. Единственное, что он изменил, это был персонаж, вместо Марио он использовал готовые библиотеки движения персонажа из Dangerous Dave. Между тем Кармак оптимизировал код прокрутки под этот вариант использования. Он этим занимался всё то время, пока Том перерисовывал текстуры с телевизора. Спустя десяток бутылок Колы-лайт первый уровень был закончен. Было 5 часов 30 минут утра. Они сохранили программу, все библиотеки и исходный код, записали всё на дискету, положили её на стол Ромеро и ушли спать.

Ромеро пришел на свое место к десяти часам утра и обнаружил лежащую дискету с надписью “Дэйв, тип 2.” Надпись была выполнена почерком Тома. Ромеро вставил дискету в компьютер, запустил исполняемый файл, экран потемнел, и спустя несколько мгновений на нем появилась надпись –

DANGEROUS

DAVE

IN

“COPYRIGHT INFRINGEMENT”

(Опасный Дейв и Нарушение авторских прав)

С одной стороны от надписи был портрет Дэйва в обычной красной бейсболке и зеленой футболке, а с другой стороны был изображен судья в белом парике размахивающий судебным молотком. Ромеро нажал на пробел чтобы посмотреть дальше. А дальше была хорошо знакомая среда Супербратьев Марио-3. Голубое небо, пухлые облачка, густые кусты, плитки, и как ни странно, его персонаж Dangerous Dave в левом нижнем краю экрана. Ромеро понажимал на стрелки, и Дэйв послушно побегал по игре, при этом экран плавно прокручивался из стороны в сторону. Вот тут Ромеро и окончательно “выпал в осадок”.

Ромеро сидел не дыша, и просто находясь в прострации нажимал кнопки вправо и влево, вглядываясь в движение на экране, рассматривая прокручивающийся ландшафт, и пытаясь найти хоть какой-то изъян. Это всё

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

было настолько здорово! Кармак, сотворив фокус, каким-то образом, смог сделать, то, что делала эта долбанная Nintendo, и что хотели, но не могли сделать другие программисты. То, что позволяло сделать Марио на PC не хуже чем на игровой консоли.

Имея Марио, Nintendo, в своё время, растоптала в финансовой прибыли даже такую компанию как Тойота, и получила на электронных играх до 1 миллиарда долларов за год. Шигеру Миямото, создатель игровой серии, начав с уровня бедного молодого человека, поднялся до крупнейшей развлекательной структуры уровня Уолта Диснея. Игра Супербратья Марио была продана в количестве 17 миллионов копий, что равносильно в музыке 17 платиновым дискам, чего удалось добиться только Майклу Джексону.

Ромеро уже видел впереди будущее, их будущее. Оно прокручивалось перед ним как цветной сон - PC расходятся сейчас в продаже как горячие пирожки, и скоро они будут в каждом доме. Они становятся уже не предметом роскоши, а обычной бытовой техникой. А что может подружить человека с компьютером лучше, чем убийственная игра? С таким хитом люди смогут вообще не покупать Nintendo, сразу вкладывая эти деньги в покупку компьютера. И вот сейчас Ромеро сидит в своём маленьком дрянном офисе в Шривпорте, и смотрит на технологию, которая может вывести их прямо в первую лигу программистов для персональных компьютеров и сделать их настоящими Успешными Людьми. Это было настолько обескураживающе, что он обнаружил, что просто не может встать со стула. Он был сокрушен. Так продолжалось несколько часов, до того времени когда Кармак вернулся в офис. К этому времени к Ромеро обрёл силы, чтобы говорить. Он сказал, только одну вещь - его друг гений, и их встреча была запланирована на небесах, “Мы это сделали! Мы идём!”

Часть четвёртая

Деньги на пиццу

Уже с самого начала стал заметен различный внутренний мир Двух Джонов. Эта колоссальная разница с одной стороны дополняла их друг к другу, но с другой стороны стала причиной для конфликтов в далеком будущем.

Кармак жил данным моментом. Для него не было многообещающего будущего или сентиментального прошлого. В нем было только настоящее, с его проблемами, решениями, изобретательством и программированием. Он не хранил ничего из прошлого, ни фотографий, ни записей, ни игр, ни даже компьютерных дискет. Он даже не имел копий своих же первых игр Wraith и Shadowforge. Не было ни школьных дневников для воспоминаний, ни журналов с его ранними публикациями. У него было только то, что нужно в данный момент. В его спальне были только лампа, подушка, одеяло и полка для книг. Не было даже матраса. Единственной частичкой сентиментальности была старенькая, полосатая кошка Митци, и то она была подарком родственников.

Ромеро напротив, был погружен во все моменты своей жизни, в прошлое, настоящее и будущее. Он был постоянно увлечен, как воспоминаниями о прошлом, так и мечтами, о том как хотелось бы жить. Он не просто мечтал, он погружался в анализ того, что было, исследовал, и составлял план, по которому необходимо было действовать в дальнейшем. Он помнил каждую дату, каждое имя, каждую игру. Он хранил все прошлые журналы, диски, письма, чеки из Бюргер Кинга, картинки. Жизнь в настоящем характеризовалась для него любой возможностью получать удовольствие. Шутка, смешной рассказ, просто скорченная физиономия. Тем не менее, он не был психом. Он умел сосредотачиваться. Когда он был в состоянии "Вкл", он любил всех и всё. Но в состоянии "Выкл" он был тихий, далекий, задумчивый. Том говорил по этому поводу, - в компьютере состояние бита характеризуется вариантами единица или ноль, и это полностью соответствует состоянию Ромеро - Включено или Выключено, единица или ноль.

20 сентября 1990 года Ромеро переключился на "Вкл". Этот день навсегда отложился в его памяти, хоть Кармак его и успешно забудет, но это не важно. Кармак использовал свой "лазерный" ум, чтобы решить сверхгорячую проблему:

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

как сделать на PC игру с прокруткой. Решение Кармака и Dangerous Dave предсказали будущее - Кармак создал палитру, которой Ромеро будет рисовать своё будущее. И стало ясно, что это будущее не имеет к *Softdisk* никакого отношения.

Увидев Кармака Ромеро не смог скрыть своего волнения. Он бросился по офису, собирая друзей, чтобы посмотрели на игру.

- О, мой Бог, посмотри на это! – он подтащил несколько сотрудников к компьютеру. – Это же охрененно крутая вещь, так?

- О, это весьма неплохо, - вяло пробормотал один из коллег.

- Это неплохо? Погодите. Да это охрененно круто! Неужели вы не понимаете?

Ребята пожали плечами и разошлись по своим местам.

- Долбаные идиоты. – Заключил Ромеро.

К тому времени, когда собрались все друзья, он был уже на грани взрыва. Том, Джей и Адриан стали свидетелями этой сцены с оценкой демки игры. “Боже мой!”, продолжал Ромеро, “Это охрененно классная вещь, которая когда-либо была сделана! Мы должны, нет, чёрт побери, обязаны, использовать её на всю катушку. Мы должны создать свою компанию и свалить отсюда. Потому что *Softdisk* вообще ничего не понимает и не сможет использовать этот прорыв в полной мере! Это слишком важно, чтобы оставить так, и это слишком много, чтобы подарить кому-то другому!”

Джей стоя в дверях, изобразил, словно делает фотографию - “Давай. Действуй.” Он уже и раньше видел подобные взрывы эмоций у Ромеро, граничащие с одержимостью. Например, так же Ромеро выглядел, когда полностью прошел Рас-Мэн. Он однозначно был человеком-вспышкой. Ромеро застыл с поднятыми руками. Улыбка слетела с лица, и он произнес. “Чувак. Я абсолютно серьёзно.” Джей вошел внутрь кабинета и прикрыл за собой дверь. Ромеро стал обосновывать свои мысли.

Во первых в игре используются все 16 цветов. В то время как *Softdisk* распространяет только четырёхцветные игры, так как они ориентированы на наибольшее количество пользователей, а у большинства только слабые варианты PC. Но это только пока. Во-вторых, это был фактически стиль *Nintendo*, который они смогли запустить на IBM PC, и который на данный момент является буквально бестселлером во всем мире. Такая ситуация означала, что любая игра на новой технологии будет гарантированно продана любому владельцу компьютера, потому что каждый хочет получать удовольствие от видеоигр, и это естественно.

При этом они уже были идеальной командой. Кармак - гуру графики и представитель гениальной молодежи. Ромеро, отличный программист и лидер команды. Адриан, художник, имеющий свой, пусть и мрачный стиль. Том – гейм-дизайнер. И хотя Ромеро уже прохладно относился к Лейну, он был готов дать ему ещё шанс войти в их команду. Если всё это объединить, то смесь получалась убойная. Железно невозмутимый Кармак, горящий страстями как вулкан Ромеро, мрачный Адриан и мультяшный Том. Всё, что теперь только оставалось, это начать вести своё финансовое дело, бухгалтерию, и общее руководство. Все посмотрели на Джея. “Парень”, сказал Ромеро, “и ты тоже должен участвовать в этом деле”.

Джей оглядел их, улыбнулся, и согласился.

- Вот, что я думаю - мы должны сделать.- Сказал он. Мы должны получить лицензию у руководства *Nintendo*, на портирование Супербратьев Марио-3 на РС. Дело в том, что это деньги, и очень серьёзные деньги.

Они решили взять на выходные тайм-аут, чтобы доделать игру, добавить новые уровни и полностью перенести в игру главных героев, вместо временного Дэйва. А потом Джей вышлет результат в саму *Nintendo*.

Существовала только одна проблема, но она была очень важной. Они собирались серьёзно заниматься игрой, но про это ничего не должно было быть известно в *Softdisk*. Это означало, что они не могли этим заниматься в своём кабинете, в офисе. Они должны были работать дома, но не имели для этого компьютеров, и вот теперь впятером тихо сидели, задумавшись над этой проблемой, а на экранах по кругу прокручивалась заставка *Dangerous Dave*.

Кармак и Ромеро уже сталкивались с проблемой отсутствия компьютеров дома, и у них была идея, как эту проблему решить.

Подогнав свои автомобили к заднему выходу из офиса, они заперлись у себя в кабинете в ожидании конца рабочего дня. Всё происходило в пятницу, а значит, вскоре все сотрудники уйдут домой, к своим телевизорам и семьям, и никто не заметит отсутствия компьютеров все выходные дни. И получается, что они смогут использовать компьютеры в своих целях. Это даже не будет кражей, они просто позаимствуют компьютеры на выходные дни. После погрузки компьютеров в личные автомобили, Ромеро, Кармак, Джейн, Том и Лейн, караваном потянулись из центра города на окраину. Они ехали по дороге, а за окном менялся пейзаж. Здания превратились в убогие сараи, потом закончились и они, и начался лес. Кавалькада проехала вдоль выстроившихся на плотине

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

рыбаков, и въехала в Шревпортскую заповедную зону, “Drive South Lakeshore”, к озеру, где находился основной источник чистой воды для города.

Кармак, Лейн, Джей и Apple II – программист, Джесон Блочовак (Jason Blochowiak), незадолго до этого уже побывали в этих местах, и обнаружили сдаваемый в аренду дом с четырьмя комнатами. Дом располагался прямо на берегу озера. Джей уже успел купить по дешевке моторную лодку, которую они стали держать там же и использовать её для прогулок и катания на водных лыжах. В большом дворе был бассейн и место для барбекю, где Джей с энтузиазмом занялся приготовлением пищи на живом огне, как когда-то в древние времена дикие люди. Само здание имело огромные окна, просторную гостиную, и даже облицованную плиткой ванную комнату с утопленным в пол джакузи. Чтобы отметить новоселье, у Джея уже было приготовлено в холодильнике пиво. Это было очень хорошее место для написания игр.

За выходные дни, создавая демку с Братями Марио, они окончательно освоились в доме. Они собрали и подключили два компьютера из *Softdisk* на большом столе в гостиной, рядышком, тут же в перерывах можно было поиграть в Подземелья и Драконы. Получилось так, что Ромеро и Кармак стали сидеть рядом и оба заняты программированием. Том фактически делал всю графику, потому что Лейн был не знаком с технологией, и был медленный как черепаха. Ещё до этого они записали всю игру с Братями Марио на видеокассету, и теперь гоняли её на видеомагнитофоне, чтобы ничего не упустить, при этом Том постоянно бегал и нажимал паузу, чтобы лучше рассмотреть различные элементы и нюансы для максимального сходства с оригиналом.

На эти семьдесят два часа они упали в режим кранч-мод - не спали, выпили море кофе, неоднократно вызывали доставку пиццы. Джей несколько раз разводил гриль, поставляя для ребят непрерывный поток гамбургеров и хот-догов. И парни успели сделать игру до контрольного часа “Ч”. С приседающим Марио, с анимированными плитками, разлетающимися монетками, пинаемыми черепахами, облачками и замками принцесс, трубами и плавной прокруткой. К моменту завершения игра фактически была полной копией мирового бестселлера. Единственным отличием была заставка, на которой в списке разработчиков перечислялись теперь их имена и авторское право. В качестве фирмы-владельца Ромеро вписал название, которое они когда-то придумали ещё вдвоём с Лэйном - “ Ideas from the Deep”. После этого Джей приложил к игре письмо, в котором предлагал пойти на беспрецедентный шаг - компании *Nintendo* заключить с ними договор на производство и распространение игры Марио на

платформе PC. С высокими надеждами ребята упаковали всё в коробку и отправили её по почте прямо в американское представительство *Nintendo*. Когда через несколько недель пришел ответ, он оказался весьма учтив, и по-японски сладок. Да, хорошая, качественная работа, да, молодцы, но компания *Nintendo* не заинтересована в завоевании рынка персональных компьютеров. Она вполне довольствуется своим положением абсолютного лидера в игровых консолях. Это было полным обломом. Особенно после момента торжества на озере, по окончании программистского марафона. Но это был не конец. Наверняка найдется кто-то, кто с удовольствием примет их работу. И Ромеро знал такого парня.

Незадолго до этих событий Ромеро получил письмо от фаната своих игр, выпускаемых в *Softdisk*. Оно было напечатано машинописным текстом. “Дорогой Джон. Мне очень нравятся ваши игры. Я хочу, чтобы вы знали, что вы очень талантливы. Есть одна игра от *Softdisk*, Великие пирамиды, она очень похожа на ваши предыдущие игры. Может это тоже ваше произведение? Или может вы вдохновлялись глядя на эту игру? В любом случае я могу послать вам её копию, если вы захотите. Кроме того мне интересно Ваше мнение об этой игре. Какой язык вы используете для программирования? Я тоже думаю о написании игр и любые советы будут очень полезны. Спасибо, от Большого поклонника. С уважением, Байрон Мюллер.”

Ромеро, как только прочитал письмо, сразу повесил его на стену и показал Кармаку, Тому, Лейну и Адриану. Пару недель спустя он получил ещё одно письмо от поклонника, в этот раз написанное от руки. “Дорогой Джон. Я люблю ваши Пирамиды. Это лучшая игра в данном стиле! Пусть она и выпущена на общем сборнике *Big Blue Disc*. Я закончил её прохождение сегодня в 2 часа ночи! Это было великолепно! Каков ваш лучший счёт в игре? Есть ли секретные коды для быстрого перехода между уровнями? Есть ли ещё у вас подобные игры? Хотелось бы знать как можно больше. С миллионом благодарностей, Скот Мюллер. P.S Я нашел в игре одну ошибку. Или это недокументированная функция?”

Вау! У Ромеро появился ещё один фанат! Он прикрепил это письмо рядом с первым и вновь похвастался Кармаку и Тому. Спустя несколько дней после этого Ромеро листал журнал *PC Gamers* и ему на глаза попадает небольшая статья о Скотте Миллере, двадцати девяти лет, программисте, который имел большой успех распространения своих игр. Заинтригованный, Ромеро читает в нижней

части статьи, где указан адрес Скотта: 4206 Mayflower Drive, Гарленд, штат Техас, 75043.

Ромеро замер. Garland, Texas.... Garland, Texas, Mayflower Drive. Он отложил журнал и посмотрел на “фанатские” письма, висящие на стене! Их уже накопилось несколько штук. Они были подписаны разными людьми, но все, к изумлению, имели один и тот же загадочный обратный адрес - Mayflower Drive. Ромеро был взбешен. Он тут хвастается перед друзьями своими фанатами, а на самом деле это оказывается какой-то один псих - неудачник! Кто этот чертов Скотт Миллер? Что он себе возомнил?

Ромеро резко повернулся к столу и яростно начал барабанить по клавишам. “Скотт! Вы, сэр, имеете серьезные психические проблемы ... Вы собираетесь написать мне ещё тысячи писем, подписываясь каждым из 16 миллионов имен? Ха, Байрон Мюллер, Брайан Аллен, Байрон Миллер? Сколько тебе лет на самом деле? 15?” И в таком стиле он исписал ещё пару страниц. Распечатанное письмо осталось на столе. На следующий день он поостыл, перечитал свое письмо и начал писать другое сообщение.

“Уважаемый господин Мюллер. Я решил ответить спустя какое-то время на ваше последнее письмо. Дело в том, что я был взбешён, когда я узнал, что вы выслали мне уже три или четыре письма за короткое время и все под разными именами. Я не понимаю, что происходит. Мое предыдущее письмо полно мата, поэтому я не стал вам его посылать сразу, но я всё же вложу его в конверт, чтобы вы увидели, как я был зол. Я пишу это сопроводительное письмо, чтобы немного смягчить общее мнение. И я хочу сказать, что я заинтригован вашим подходом издалика.” Он запечатал оба письма и отправил их в Garland.

Пять дней спустя у Ромеро дома раздаётся телефонный звонок. Это был тот самый Скотт Миллер. Когда Ромеро повторил требование пояснить про письма, в ответ раздалось - “На хрен письма. Просто я знал, что единственный способ связаться с тобой, это придумать какой либо трюк.”

Игровые компании в те годы имели сильнейшую конкуренцию между собой. Особенно остро стоял вопрос между компаниями, основатели которых сами вышли из среды талантливых программистов, например, такие представители, как Гэрриот или Кен Вильямс, чьи имена теперь связывались с вершинами хит-парадов и рекламировались на обложках журналов. И вот, в начале 90-х, эти компании начали вести тотальный контроль над своими работниками, чтобы их не переманили конкуренты. В качестве мер контроля были все средства хороши, сюда входили и проверка почты и, даже,

прослушивание телефонных переговоров на рабочих местах. Скотт это знал, и разработал целый план, как связаться с Ромеро не привлекая стороннего внимания. И, надо отдать должное, этот план сработал, хотя по иронии судьбы не совсем так, как задумывалось им изначально. Он не хотел бесить Ромеро, но теперь завладев его вниманием, не собирался его отпускать.

- Я видел вашу игру Великие пирамиды. Она великолепна. Если вы можете дописать ещё уровней, то мы могли бы на этом заработать кучу денег!

- Про что ты говоришь?

- Я хочу опубликовать вашу игру как условно-бесплатную!

- Условно-бесплатную? – Ромеро был знаком с этой концепцией, которая была придумана Андреем Флуегелманом из журнала *PC Worlds*. В 1980 году этот программист написал и выложил в интернет программу PC-Talk, в описании к которой говорилось, что любой, кому понравится эта программа, может выразить свою “признательность” в виде высланных денег любого количества. И вскоре ему пришлось нанимать работников, чтобы подсчитывать получаемые по почте чеки. Флуегелман назвал такую продажу “условно-бесплатной”, что оказалось новым словом в бизнесе. В восьмидесятые эта идея была подхвачена многими программистами, которые работали и с Apple и с PC, и другими компьютерами, и которые выкладывали свои программы с аналогичным описанием. Если вам понравилось, то проголосуйте деньгами. Помимо этого такая оплата давала право на получение обновлений и техническую поддержку при возникающих проблемах с программой.

По бизнес оценке, таким образом, через систему оплаты условно-бесплатных программ, в одних только Соединенных Штатах, крутились суммы от 10 до 520 миллионов долларов в год. Журнал *Forbes* в 1988 году с удивлением отмечал эту новую экономическую тенденцию, и говорил, что задумываясь о новом бизнесе, рассмотрите и вот такой интересный вариант получения оплат.



Скотт Миллер

“Условно-бесплатная система” опирается не на дорогостоящие рекламные компании и акции, а на передачу информации именно из уст в уста. Даже Роберт Уоллес, топ-программист из Майкрософт, так же начинал свою деятельность именно с распространения своей программы PC-Write, которая привела его теперь на работу в многомиллионную империю. Большинство же других программистов ограничивались заработками в пределах шести знаков, и зачастую не более 250 000 долларов в год.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Продажа тысячи экземпляров уже считалась весьма неплохим результатом, а чаще всего получаемые суммы в основном были для утешения самолюбия авторов. Но обычно этот способ применяли для продажи, каких либо небольших утилит для ПК, или текстовых редакторов, и никогда не применялась по отношению к играм. Что же задумал Скотт?

Пока они говорили, Ромеро стало ясно, что Скотт знает, что делает. Скотт, как и Ромеро, был по жизни геймером. Сын одного из руководителей NASA, он был консервативным симпатичным парнем с короткими тёмными волосами. Школьные годы он провел, находясь в компьютерном классе все свободное время днём и в клубе игровых автоматов по вечерам. Он даже составил и записал выигрышные стратегии для многих игр, начиная от Pac-Man и до Vissile Command. А далее Скотт пришел к логически неизбежному результату - стал писать игры сам.

Когда дело дошло до распространения игр, Скотт взял твердый курс на использование “условно-бесплатного” варианта. Ему нравилось отсутствие необходимости связываться с розничной торговлей или поиском издателя. Таким образом, он сделал две полных текстовых приключенческих игры, пустил их в распространение и приготовился ждать девятый вал из денег. Но вала не было, не было даже тоненького ручейка. Геймеры, как позже он разобрался, отличаются по своей психологии от людей, которые по собственной воле платят за использование программы. Для них всё это представляется развлечением, и поэтому они более склонны получать всё бесплатно. Скотт подсобрал статистику, и понял, что он далеко не единственный программист, кто выпустил полные образцы своих игр в оборот, и не получил за это ни цента. Значит людей надо заставить быть честными, решил он. Пусть они весьма ленивы, и необходимо их простимулировать.

Так появилась идея выпускать бесплатно часть игры, а продолжение, или дополнительные уровни необходимо было купить напрямую у программиста. Никто раньше не пробовал такой вариант, но не было никаких причин, по которым этот способ не может сработать. Игры, которые стал делать Скотт идеально подходили для такого варианта. Они были разбиты или на разделы или на уровни. И тогда можно было сразу выложить первые пятнадцать, например частей, а остальные тридцать после оплаты.

В 1986 году, работая в консалтинговом агентстве специалистом по компьютерам, он пустил в распространение первую такую игру “Kingdom of Kroz-an Indiana Jones”, - игру в стиле приключений и с условно-бесплатным

распространением. Первые уровни игры были доступны через доски объявлений BBS. При этом способе продажи не было никакой рекламы, маркетинга, никаких трат, за исключением дешевых дискет и защитных бумажных конвертиков для них. Так как не было в цепочке посторонних людей занятых в распространении, Скотт мог значительно снизить цену, и брать, например, до 15 – 20 долларов за игру, вместо 40-50, распространяемых другими компаниями через розницу. На момент, когда Скотт позвонил Ромеро, игры принесли ему уже около 150 000 долларов, причем из рук в руки, и без сторонних трат.

Дела были так хороши, продолжал Скотт, что он бросил свою основную работу и занялся исключительно бизнесом на распространении условно-бесплатных игр, назвав свою компанию *Apogee*. И вот теперь он занимается поиском других игр для такого распространения, а игры Ромеро буквально идеально подходят под этот вариант. Дело в том, что помимо разбития на части для реализации поэтапного распространения, эти игры должны учитывать, что первоначальная, основная часть распространяется через BBS, и скачивалась пользователями через плохие телефонные линии, слабыми модемами, на низкой скорости. То есть игры должны были быть небольшими по своему стартовому размеру. Например, большие, графически насыщенные игры от *Sierra On-Line* не подходят вообще, по своему размеру, для распространения через BBS. Игры должны были быть маленькие, адреналиновые, чтобы возникало сильное желание продолжить их прохождение оплатив новые уровни. Если Ромеро даст ему продолжение для Великих пирамид, то Скотт возьмется за их распространение, а сам Ромеро получит фиксированную сумму сразу, и после будет получать по 55 процентов с каждой копии. Это значительно больше, чем, если попытаться распространять через какого либо крупного издателя.

Предложение было интересным, но была одна проблема:

- Мы не можем делать Великие пирамиды,- пояснил он, - потому что они официально принадлежат *Softdisk*.

Он явно услышал вздох разочарования на том конце телефона.

- Но, эй! Это всё полное дерьмо по сравнению с тем, что мы делаем сейчас!

Через несколько дней Скотт получил дискету с демо-версией Супербратья Марио 3, от *Ideas from the Deep*. Когда он запустил игру, то он был просто шокирован. Она выглядела абсолютно как на консолях, прокрутка, герои, все объекты. Он схватил телефонную трубку и разговаривал с Кармаком больше часа. Скотт понял, что этот парень гений. Он реально умнее всех. Уже к концу

разговора Скотт был готов пойти на сделку. Они договорились продавать эту игру только через *Apogee*, как символ условно-бесплатного распространения.

И вот теперь настала очередь подумать и о чем-то своём.

После разговора Ромеро потребовал от Скотта подтвердить серьезность договора выплатой аванса. Скотт, без вопросов, выслал чек на две тысячи долларов. Это была половина от оговоренной оплаты. Для него важно было только одно, новая игра от Ромеро к Рождеству, а времени оставалось всего два месяца. Ромеро, Кармак, Адриан, Лейн и Том собрались в своём кабинете в *Softdisk*, чтобы обсудить концепцию новой игры. Том сразу же сказал, что раз у них есть технология позволяющая имитировать консоли, то надо воспользоваться этим и следующую игру тоже сделать в духе Братьев Марио. Только это не должна быть полная копия чего-то уже существующего. Том буквально светился энергией от ощущения того, что является частью их компании.

- Ну, скажите направление, которое хотите видеть! Я придумаю сюжет на любое. Хотите, это будет что-то космическое?

Идея понравилась.

- Почему бы нам не сделать что-то, где гениальный паренёк спасает мир? – подхватил Кармак.

- Окей. У меня есть некоторые идеи на этот счёт. – И Том умчался к себе в отдел Apple II для придумывания сюжета. Он чувствовал переполнение идеями. Том являлся большим поклонником мультфильмов от *Warner Brasers*, художника-мультипликатора Чака Джонса, а его серию мультфильмов “Looney Tunes” он буквально обожествлял. Он так же думал о Дэне Эйкroyде (актёр Братя Блюз, Охотники за Приведениями и.т.д), Элиоте Нессе из Неприкасаемых (сотрудник из министерства финансов, сумевший посадить Аль-Капоне). Хотелось что-то взять от Марио, и от комика Джона Карлина, из комедий, где люди вместо дезодоранта кладут под мышки себе лавровый лист, а потом пахнут как мясной суп. Из всего этого Том напечатал три параграфа текста, вывел его на бумагу, и помчался в кабинет, прочитать друзьям.

Билли Блэйз, восьмилетний гений, усердно трудясь, создаёт на заднем дворе своего дома космический корабль из клея, дерева, и пластиковых канализационных труб. В то время как его родители уехали в город, а няня заснула, он пробирается во двор, надевает спортивный шлем своего брата, и превращается в Коммандер-Кина (Commander Keen), защитника справедливости! На своём корабле он железной рукой вершит правосудие!

В этом эпизоде пришельцы с Vorticon VI , узнают, что восьмилетний гений отправился на Марс. В то время пока Кин исследует пирамиды Марса, они крадут его корабль и прячут его на другом краю галактики. Сможет ли Кин найти и



восстановить его? Сможет ли он справиться со злобными пришельцами с Vorticon? Успеет ли он это сделать пока его родителей не будет дома? Оставайтесь с нами!

Он огляделся вокруг. Все притихли. Потом, словно взорвавшись все засмеялись. Аплодировал даже сдержанный Джон Кармак. Коммандер Кин был на борту. Правда, как его сделать они пока не знали.

Ребята уже понимали, что они не просто часть *SoftDisk*, рядовые работники. Они видели, что они уже собранная команда, “IFD”, как они себя называли, “Ideas from the Deep”. *Softdisk*, по их мнению, был теперь просто временной, обязательной работой. Обязательной по той причине, что своих денег у них фактически пока не было, и не было никаких гарантий, что обещанная Скоттом сумма к ним придет вообще. Они решили, что пока они будут по-прежнему заниматься выпуском игр для *Softdisk*, а над Коммандером Кином будут работать по ночам, в Доме у озера.

Они стали ещё более активно “заимствовать” компьютеры из *Softdisk* для ночных работ. После окончания рабочего дня они подгоняли автомобили, грузили в них компьютеры, а по утрам успевали их вернуть до начала работы. Ситуация становилась крайне щекотливой и даже дерзкой. Джей написал заявку на дополнительные детали в администрацию их компании. Ал Вековиус обратил внимание на эти запросы, но он не считал их слишком уж большими. Все ещё находясь под восторженным впечатлением от работы группы “Запредельных игр”, и от “прорыва” на рынок РС, он подписывал все запросы ребят, раз они считали, что им необходимо новое оборудование. С октября по декабрь 1990 парни работали буквально без перерыва, чтобы успеть выполнить игру к Рождеству, как того просил Скотт. И это был не один Кин, это была трилогия, под общим названием Вторжение Вортиконцев. Вариант трилогии они выбрали сразу по нескольким причинам, трилогии были популярны на тот момент среди игр, трилогии были популярны в среде книг, и формат трилогии был самым лучшим вариантом объявить о создании и расширении бренда. Том, который взял на себя роль Сценариста, продумывал план игры.

Марио тут не было и рядом. Было гораздо больше героизма в восьмилетнем чуде, который крадёт реактивное топливо у своего отца, чем у итальянского простого водопроводчика среднего возраста. Парни словно знали золотые правила создания гениальных произведений. На самом деле Том просто вспоминал как он ходил в детстве по улице одетый в красный спортивный шлем фирмы Converse, и белые кеды Converse, и превращал эти воспоминания в образ Билли Блэйза. Да и все они были Билли Блэйзами, дети-чудаки, которые использовали современные технологии, чтобы изменить мир. Кин был маленьким панком, хакером. И он хотел спастись сам и спасти мир во всей галактике, как и сотни обычных хакеров-программистов, так же как Кармак или Ромеро, которые использовали технологии, чтобы найти в этой жизни самих себя.

Роли были распределены. Кармак и Ромеро – программируют. Том – дизайнер и отвечает за создание сценария игры, её элементов, характеры персонажей и оружие. Кармак и Ромеро были рады передать всё творчество Тому, потому что они сами с головой были заняты написанием кода. Кармак производил дальнейшую шлифовку своей программы прокрутки, позволявшей теперь производить плавные перемещения экрана не только вправо и влево, но и вверх и вниз. Ромеро тем временем работал над программой-редактором, предназначенной для создания моделей и игровых элементов, таких как предметы, комнаты, монстры. Это было, по сути, строительство самой игры. Как и ранее, Ромеро с Кармаком работали в четкой, синхронизированной паре.

Но были и проблемы. Лейна всё-таки не допустили до создания Кина. Несмотря на сохраняющуюся дружбу с Ромеро, в нем не чувствовалось необходимой энергии. У Адриана же были другие неприятности. Несмотря на то, что он был принят последним в команду, Адриан ненавидел этот проект, он считал его слишком“приторным”. Том сразу объявил, что целевой аудиторией их проекта будут дети. Ну или просто наличие “детского” менталитета. Адриан ненавидел детей. Он ненавидел сладость. Более того он ненавидел всю эту детскую приторность. А теперь ему приходится сидеть тут, и ночи напролет рисовать пиццы, лимонады и конфеты. Том как-то подошел с идеей персонажа по имени YORP. Это должен был быть мешкообразный зелёный монстр с одним перископическим глазом торчащим над головой. Так вот, надо было даже монстров сделать в этой игре симпатичными. Кроме того, в большинстве игр персонажи если умирали, то просто исчезали с игрового пространства, но Том хотел ввести некий философский аспект в игру, как он сам выразился. Он хотел ввести некоторые осложнения связанные с Фрейдом, которые в данном случае

должны были показать, что все смертны, и что даже плохие персонажи тоже именно Умирают. Поэтому Том настоял на том, чтобы после смерти пришельцы оставались на экране. Просто Мертвыми. Не окровавленные или разорванные трупы, нет. Мертвыми, симпатичными Yogr-ами.

Привлекательность персонажей, это было не единственное, что действовало на нервы Адриану, гораздо сильнее его раздражал создатель этих персонажей, сам Том. Том его буквально бесил. Он бегал по дому, вытягивал шею, и изображал, как должны выглядеть и вести себя в игре инопланетяне. Ромеро обычно был в восторге от этих демонстраций. Сам-то Ромеро был симпатичен Адриану, за общее пристрастие к тяжелому року, за любовь обоих к больному юмору, но вот взгляды в отношении Тома у них категорически не сходились. Следующее, что было плохим, это то, что им приходилось вместе работать за одним столом. Том был столь эксцентричен и имел порывистые движения, что зачастую его колени били снизу по столешнице, вызывая подпрыгивание, причём как назло в тот момент, когда Адриан что-либо изображал на бумаге. К сожалению, места больше не было, и альтернативой была только веранда со стоящим на ней мусорным ящиком, там, где обычно находилась кошка Кармака, Митци. А вот Том и не подозревал, сколько негатива он вызывает. Для него Адриан был просто скромным тихоней.

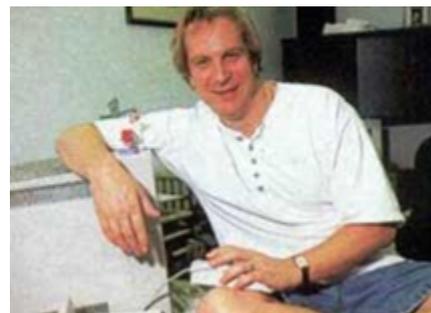
Чаще всего такие бессонные ночи в доме на берегу, проходили в непрерывном программировании. С Игги Попом или Доггеном, звучавшими из магнитофона, ребята работали от заката до рассвета. Иногда, правда, они делали небольшие перерывы, чтобы пробежаться в Марио, или сыграть партию в Подземелья и Драконы. Кармак очень любил играть большой компанией в D&D. По субботам они приезжали даже специально для игры, и если Кармак был ведущим, то игра обретала гораздо больший интерес, наполнялась дополнительным смыслом, и могла продолжаться очень долго. И не было никаких способов её сократить.

В остальное время они занимались тем, что катались по озеру на лодке. Джей быстро стал неофициальным рулевым судна. Его высокое внимание и сосредоточенность позволяли кататься не только быстро, но и безопасно. Пару раз доверяли руль Ромеро, но тот сразу начинал дурачиться, и лодка быстро уходила с курса.

Джей вообще как-то незаметно принял на себя обязанности менеджера, в этом сложившемся братстве Дома у Озера. Он готовил барбекю, следил и закупал вовремя наборы газировки, и в других мелочах организовывал комфортное

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

нахождение и работу их компании. Все они совершенно не нуждались в какой либо дополнительной мотивации, но вот Кармак доходил в упорной работе и отрицании приземлённых развлечений буквально до безумия. Как-то раз, Джей решил проверить Кармака и незаметно вставил и включил на видеомagneтoфoне кассету с порно-видео. Как только раздались ахи и вздохи, Ромеро и Том сразу повернулись к телевизору, чтобы следить за действием, Кармак остался как приклеенным к своему монитору. Через некоторое время, когда стоны достигли своего апогея, он всё же обернулся, но увидев происходящее просто сказал “mmm” и вернулся к работе.



*Джей Уилбур.
post-DOOM*

Если посмотреть на события в *Softdisk*, то у Ала Вековиуса стали расти большие подозрения по поводу его звезд игрового программирования. Теперь он припомнил и дополнительные запчасти для компьютеров, которые заказывал Джей. Но самые большие подозрения появились, когда компания работала над новой игрой для *Softdisk*, с названием Ниндзя-воин (Ninja warrior), про рыцарей тьмы. Ал случайно проходя мимо увидел на компьютере Тома игровой экран с применением эффекта прокрутки.

– Эй, это потрясающе. Мы должны немедленно запатентовать это!

Кармак, который случайно оказался рядом, покраснел и выпалил –

- Никогда! Не упоминайте о каких либо патентах при мне! - бросил он и резко вышел из помещения. Ал это воспринял как нежелание Кармака потерять некую сумму денег, которую тот считал своей заслугой, но на самом деле Кармак просто, по молодежному максимализму, относился к идеализации программирования. Это было как раз то, что могло его серьёзно разозлить. Это была, укоренившаяся в нем до самых костей, с тех пор, как он первый раз про неё услышал, Хакерская этика.

Вся культура, техника, технологии основываются на том, что было создано или открыто ранее, считал он. Но если использовать систему патентов, то всем этим уже нельзя пользоваться. Каждый может сказать, “Эй, это моя идея и только моя. И плати теперь деньги за то, что мне это пришло в голову раньше, чем тебе”. И это в корне неверно. Сама идея патентирования убивала суть развития цивилизации, её основу, которая заключалась в непрерывном росте. В конце

концов, всё закончится тем, что нельзя будет ничего выполнить или изменить, не нарушив какой либо патент.

Постепенно Кармак становился всё более резким и оскорбительным в подобных темах, да и просто в разговорах. Но прежде всего в сторону остального персонала *Softdisk*.

- Вы посмотрите на этих страшных программистов, они просто воняют!

Это явно указывало, что Кармак внутри себя уже отделился от остальной части сотрудников, и совершенно не считал себя частью этой компании.

Ал решил почаще наведываться в кабинет “Запретельных игр”, и обнаруживал там всё большие странности. Однажды он зашел и увидел, что все столпились возле компьютера Ромеро, спиной к двери. Когда Ал кашлянул, обозначив своё присутствие, то все быстро разошлись по своим рабочим местам. Он подошел ближе и спросил, что тут делается, “ничего, кроме грязных шуток”, ответил Ромеро осторожно. Когда Ал глянул на экран, тот был подозрительно пуст. Позже он пожаловался Кармаку, что Ромеро его буквально оскорбил в этот момент своим поведением, на что Кармак, не подумав, ответил – “Ромеро всегда такой. Стоит вам отойти в сторонку, как он представляет, как выпускает вам кишки”.

После праздника Благодарения приближался крайний срок сдачи игры, и ребятам пришлось перейти на непрерывную работу. Про сон теперь не было уже и речи. Они перестали даже мыться. Только голод отвлекал их от работы. Том регулярно отправлял чеки на авансовую оплату пиццы, которая стала использоваться буквально оптовыми партиями. Что интересно, это даже отразилось в игре, куда они ввели рисунок пиццы, перерисовав его именно с приносимых коробок. Пицца была как горячее. Вкусная, горячая, со всеми необходимыми компонентами, как вспоминал потом Кармак. Когда пришел почтовый конверт от Скотта, и Том распечатал его, он помахал в воздухе чеком и торжественно объявил - “Деньги на пиццу!”.

Скотт был абсолютно уверен в том, что получит отдачу от своих инвестиций. Мало того, он пошел дальше, и буквально сделал максимальную ставку на этих ребят. Из-за своего бизнеса у него уже были связи по всей стране с владельцами BBS, и редакторами различных журналов обзоревавших условно-бесплатные программы. Он связался с каждым и дал информацию, чтобы готовились получить игру, которая произведет революционный переворот в индустрии. После этого, если человек заходил на BBS, то ему сразу бросалась в глаза надпись “Скоро, от Apogee, Commander Keen!” . Скотт был готов рискнуть

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

своей репутацией, настолько он уверен в программистах делавших Коммандера Кина.

Том сиял всеми гранями таланта, занимаясь дизайном игры. Идеи фонтанировали, и они с Ромеро перебрасывались ими словно шариками для настольного тенниса. Свою лепту приложил и Скотт. Он писал – “Одна из превосходных идей, учувствовавших в создании популярности Братьев Марио в том, что в игре были скрытые, необязательные для прохождения, но очень полезные тайники, которые игрок мог отыскать. Я думаю, чтобы было здорово, если что-то подобное было реализовано и в Коммандере Кине”.

“Не вопрос!” - Ответили ребята и занялись этой идеей. Они и сами любили нахождение различных тайников и секретов в играх. Эти секреты, называемые “пасхальные яйца” уже превратились буквально в субкультуру в среде программистов. Иногда это были тайные уровни, иногда просто какие-то шутки или трюки не игравшие большой роли в прохождении игры. Первый раз такое встретилось в начале 80-х, когда один фанат в игре-бродилке на приставке Atari 2600, наткнулся на секретную комнату. Всё что в ней было это мигающая надпись на белой стене, гласившая “Warren Robinett”. Позже многие игроки ломали голову над этой фразой, и что она должна означать. Оказалось, что это просто имя программиста из *Atari*, который был недоволен переменами в этой компании, и таким образом выразил своё недовольство.

Том придумал несколько специфических тайников, специально под сюжет Кина. Например, в первой части можно было найти тайный город, если выполнить комбинацию движений находясь под огнем ледяной пушки. А ещё по всей игре были расставлены знаки с надписями на Вартигонском языке. И игрок мог понять их, если находил вход в секретную зону, в которой на стене были переводы с вертигонского языка на земной.

Ребята так увлеклись новыми идеями, что даже придумали и сделали в игре рекламу своей будущей, следующей, игры. Такого до них не использовал никто. Эта реклама появлялась в момент установки Кина, и описывала игру, которую планировалось сделать, взяв за основу идеи Кармака почерпнутые из Подземелий и Драконов. “Битва за справедливость”(The Fight for Justice) так предположительно должна была называться игра, которая станет новым словом в фэнтезийных играх, писали они. “...Вы не будете начинать как слабак, как было раньше. Наоборот, вы начнете как самый сильный человек на земле. У вас будет Молот молний, Кольцо возрождения, и Артефакт превращений. Все встреченные

вами персонажи будут иметь свой характер, свои предметы и свои цели в игре. Это будет лучшая игра для PC. Да!”

Дом у озера был наполнен чувством неограниченных возможностей. Взаимопонимание между Ромеро и Кармаком росло день ото дня. Это было похоже на парную команду в теннисе, которая настолько сыгранна, что просто сметает противников со своего пути. Ромеро подтолкнул Кармака стать лучшим программистом, Кармак давал Ромеро всё необходимое, чтобы стать лучшим дизайнером. И для обоих программирование и так уже было страстью.

Это стало ясно Кармаку в одну из ночей в Доме. Снаружи сверкали молнии, а Митци спала свернувшись на мониторе. Из-за её собственного тепла и термоизоляции шерсти монитор неравномерно нагревался и по экрану пошли искажения цвета. Кармак мягко столкнул Митци с монитора, и она фыркнув пошла прочь.

Гроза всё усиливалась, переходя в шторм. За окном шумело волнами озеро, создавая эффекты как в фильмах ужасов. Волны, поднятые ветром, были так велики, что грохотали лодкой о причал пытаясь запихнуть её на настил. Плотина, ведущая к городу, была затоплена ещё днём. Когда Джей, который тоже был днём в городе, захотел к вечеру вернуться, то он описал озеро, как “наводнение из кашеки”, столько грязи и тины было поднято со дна волнами. Проехать на машине было невозможно, и он решил вернуться сюда позже.

Ромеро с другом приехали ещё позже и нашли переправу в ещё более худшем состоянии. Любая машина забуксует и застрянет в этой грязи и брошенной на мост в тине, в которой аллигаторы с удовольствием бы устроили себе дом.

Кармаку пришлось смириться с этим и на всю ночь продолжить работу в одиночку. После всех этих часов он оценил, насколько велик спектр талантов Ромеро, которые тот приобрел в годы написания игр для Apple II. Ромеро был не только чистым кодером, но и дизайнером, художником, бизнесменом. А кроме того он был ещё и интересным собеседником. Он не просто любил игры. Он сам был, словно ожившим персонажем из игры, издавал игровые звуки, имитировал подергивания из компьютерных игр, словно они были частью его, словно это была ещё одна его жизнь.

И вдруг уличная дверь распахнулась. И в сполохах молний в проёме появился сам Ромеро. Он был мокрый по грудь, по очкам стекали дождевые капли, а на лице была широкая улыбка. Это было настолько впечатляюще, что даже не сентиментальный Кармак сохранил этот кадр в своей памяти, чтобы не

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

раз вспоминать его в будущем. Оказалось, что Ромеро вброд перешел реку, чтобы прийти к нему, чтобы они могли вместе продолжить работу.

Во второй половине дня 14 декабря 1990 года Скотт Миллер нажал на клавиатуре своего компьютера кнопку и Первая, бесплатная, часть Коммандера Кина - “Высадка на Марс”, отправилась на BBS. За 30 долларов игрокам предлагалось приобрести ещё два эпизода, которые рассылались уже на дискетах. До Кина средний объем продаж равнялся примерно 7000 долларов в месяц, к Рождеству он достиг 30 000.

Игра была, как рассказывал Скотт, на основе многочисленных звонков от знакомых хозяев BBS, как “взрыв атомной бомбы”. Никто не видел ничего подобного для PC – игр. Юмор, графика, прокрутка типа Марио, экшен. “Восхитительно”, вот слова одного рецензента. “Готовьтесь услышать похвалу. И это при том, что мы обычно всё критикуем...”. “Кин устанавливает новый стандарт игр”- говорили другие. “Это абсолютно лучшая PC-аркада”, - заявлял третий. “Нет ничего восхитительнее Коммандера Кина от Apogee! Ничего!... Таких игр не было даже у Nintendo. Эти парни-программисты однозначно профессионалы”.

Поклонники не могли не согласиться. Они заваливали *Apogee* письмами с захваливанием игры и спрашивали о продолжении приключений Кина. Все основные BBS разрывались от разговоров о трюках и скрытых возможностях игры. Геймеры умоляли Тома выдать им информацию для чтения Вертигонского алфавита. Скотт был настолько завален запросами, что помимо помощи своей матери нанял своего первого наемного сотрудника, Шона Грина, чтобы тот помогал отправлять заказы по оплатам. Когда Шон первый раз вышел на работу, он увидел мать Скотта, стоявшую сразу с двумя беспроводными телефонами в руках. Увидев Шона, она протянула ему одну из трубок, и та в этот же момент сразу зазвонила.

Ромеро, Кармак, и остальная часть группы, по случаю Нового года, устроили в Доме у озера огромную вечеринку. В колонках играл Prince, лодка кругами каталась по озеру. Ромеро, обычно редко пил, но по случаю праздника сделал себе большое исключение. Прошлый год был для него и отличным и тяжелым одновременно. Он стоял ему жены и детей. Столкнувшись с выбором между программированием и семьей, он выбрал программирование. И хотя он видел своих детей часто, в любой момент, когда захочет, теперь он стал членом другой семьи, семьи программистов. И он хотел, чтобы так и оставалось в

будущем. Он, Том и Джей здорово напились тогда белым вином и шампанским. Сидя на кухне Ромеро увидел Кармака, стоявшего в углу, трезвого, в одиночестве. “Кармак, подходи, выпей, повзрослей! Начинается 1991 год!”

Обычно в таких ситуациях Кармаку хотелось просто слиться с обоями. Такого рода общение было вне его интересов. Для отдыха он предпочитал читать или программировать, но сегодня ребята могут просто обидеться. Ему тоже было весело, но только по-своему. Ему было интересно говорить о программировании, спорить и общаться с людьми которыми он восхищался и которых уважал. Поэтому потребовалось ещё некоторое время уговоров Ромеро, чтобы Кармак присоединился к ним. Раньше самым его крепким напитком была диетическая кола, поэтому вскоре Ромеро нашел Кармака прислонившимся к стене. “Кармак, ещё будешь? Или ты что, уже напился?”

- Я теряю контроль над собой. Мммм. – И Кармак пошатываясь пошел вглубь дома. Ромеро было приятно его видеть таким, вместо обычного робота, которого он постоянно встречал здесь по ночам. Наконец-то даже Кармак расслабился.

Две недели спустя Джей вышел проверить почту, и вернулся, держа в руке конверт. Это была оставшаяся сумма из “денег на пиццу” от *Arpegg*. Все сразу стали говорить, чтобы он вскрыл конверт. Там оказалось 10 500 долларов. Таким образом, если они продолжат работать в таком духе, то будут зарабатывать по 100 000 долларов за год. Вот этого было теперь вполне достаточно, чтобы бросить *Softdisk*.

Ал Вековиус по-прежнему не имел понятия, сколько они зарабатывают на игре Кин, что она сделана его ребятами, и уж тем более, что они это делают на его компьютерах. По его мнению, “Запредельные игры” просто продолжали делать весьма хорошие игры. Например их Катакомбы-2 или Тёмные рыцари. *Softdisk* имел около трёх тысяч подписчиков, каждый из которых регулярно платил по 69,96 доллара ежемесячно только чтобы увидеть новые программы от “Запредельных игр”. Ребята понимали, насколько это важно и не могли заранее представить, как Ал будет реагировать на их уход.

Кармак и Ромеро в открытую давали понять, что им неинтересна эта проблема. В конце концов, это их жизнь и их личное решение. Том же наоборот был очень обеспокоен ситуацией. Он допускал, что в худшем варианте *Softdisk* имеет все основания подать на них в суд, и это юридически не позволит им насладиться прибылями от будущих продаж Командера Кина. Ромеро подтрунивал над его сомнениями.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

- Чувак! Даже если он подаст в суд, за что он с нас будет брать деньги? За то, что он нам давал в пользование этот хлам? – и он пнул ногой стоявший в кабинете старый сломанный диван. – Что за херня, что вы так распереживались за него?

Джей наоборот, подумывал помягче сообщить руководству об их решении, и не рубить с плеча. Ромеро со свойственным ему оптимизмом на это отвечал – “Да не волнуйтесь вы, всё будет хорошо.”

Тем временем у Ала появились уже весомые основания для подозрений, когда и до него дошли слухи, что работники “Запредельных игр” подрабатывают созданием других игр, и при чем на его компьютерах. И однажды Ал остановил в коридоре Кармака, который, как Ал знал, ненавидел, не принимал ложь физически, и устроил тому допрос. Это было похоже на переговоры с компьютером, или получение результата от калькулятора.

“Да. Я признаю это.”

“Да. Мы пользовались вашими компьютерами.”

“Да. Мы писали другие игры.”

А под конец допроса оказалось, что они с Ромеро и вовсе собрались вместе уходить, и с ними уходит дизайнер-стажер Адриан Кармак.

Ал почувствовал что-то напоминающее, когда ты приходишь домой и видишь, что тебя ограбили. Залезли через окно и вынесли телевизор, диван. Но он не позволил себе потерять голову и тут же попытался исправить ситуацию.

- Смотрите! Давайте сделаем общий бизнес. Мы откроем новую, совместную компанию, вы будете заниматься свободным программированием, я буду заниматься продажами, прибыль будем делить пятьдесят на пятьдесят. При таком варианте я обещаю не вести с вами никаких разбирательств по данной ситуации.

Данное предложение застало их врасплох. Они-то считали, что Большой Ал будет возмущаться, подавать в суд, а уж никак не согласится заниматься совместным бизнесом. Сами же ребята определённо хотели иметь вроде и свою компанию, где можно было спокойно писать игры, но с другой стороны, чтобы бухгалтерией, налогами и отчетностью занимался кто-то другой. Поэтому если Ал не против этим заниматься, то, какого черта? Предложение было очень заманчивым, и они согласились.

Но когда Ал вернулся в офис *Softdisk*, то застал там настоящий мятеж.

- Ромеро и Кармак вернулись с обеда, и хвастались, какое отличное предложение они получили от вас! - выдал один из работников, - Получается, эти шутники вас

обворовали, пользовались вашими компьютерами, и теперь вы их за это ещё и наградите?

- Потому что это хороший бизнес, - ответил Ал. – Эти ребята хорошие специалисты, будут зарабатывать деньги, которые пойдут, в том числе, и в нашу компанию и в вашу зарплату. Так что все будут в выгоде.

- Нет. Или мы все работаем по одинаковым правилам, или мы все тридцать человек, увольняемся.

Ал глубоко вздохнул и пошел в кабинет “Запредельных игр”, к Ромеро с Кармаком.

- Зачем вы рассказали всем про нашу сделку? Вы понимаете, что вы натворили?

- Потому что это правда, которую надо всегда говорить. – Ответил Кармак.

- Вы превратили всю работу в офисе в кошмар, я не могу позволить себе потерять весь персонал даже в обмен на вас. Наше соглашение отменяется.

После нескольких недель переговоров и взаимных угроз исками было решено, что они заключают договор с *SoftDisk* и будут писать для него по одной игре раз в два месяца. Это было выгодно скорее не для ребят, а для Ала. Он видел, что, несмотря на их чрезвычайный талант, они оставались мальчишками, жившими по своим правилам, и если надо было обмануть, они это делали без каких либо внутренних сомнений. И что самое плохое, они не видели ничего неприличного в своём поведении. Для них это была ситуация, о которой можно будет потом со смехом рассказывать приятелям. Они никогда не считались с людьми, которые работали в *Softdisk*. Как-то Ал отвел Кармака в сторону и спросил, “А вы задумывались когда-то о коллегах, с которыми рядом работали, и которые поддерживали вас в начале работы?”

Кармак выслушал, но эти слова не трогали его. Он вспоминал только об упущенных в прошлом возможностях, обо всех авторитетах, которые в прошлом стояли у него на пути и мешали двигаться вперёд. Он был ещё слишком толстокож, чтобы кому-то сочувствовать.

- Нет, я не волнуюсь об этих людях.

А далее Ал запомнил ответ Кармака, -

- Я скорее буду снова работать официантом в пиццерии, чем вернусь в этот клоповник.

1 Января 1991 года родилась *id Software*.

Часть пятая

Больше удовольствия, чем в реальной жизни.

Ромеро хотелось вызвать демонов. По крайней мере, он сказал, что его персонаж умеет так делать. Действие происходило в четыре часа утра, в доме на берегу озера. На полу валялись пустые банки из-под колы, Митци дремала на системном блоке компьютера Кармака, в воздухе витал запах пиццы. Ребята сидели вокруг большого импровизированного стола в гостиной, и прошло уже несколько часов с начала очередного раунда в Подземелья и Драконы. После ухода из *Softdisk* у них теперь было много свободного времени, чтобы вдоволь оторваться в эту игру. Это было максимальное погружение в нереальный мир, где всё становится отражением твоего сознания. Это была не просто игра, это было продолжением их фантазии, надежд, мечты. Ничто другое не имело значения.

Приключения в глубинах Подземелий и Драконов были в самой прямой степени связаны с Кармаком. В то время как другие ведущие игроки придумывали эпизоды, которые продолжались один-два часа, мир создаваемый Кармаком был бесконечен. Игроки раз за разом, после прерывания, продолжали одну и ту же сюжетную линию. И сейчас они играют по сценарию придуманному Кармаком ещё во время проживания в Канзас-Сити. А ещё они не раз видели, проходя ночью в ванную или душ, как Кармак сидел в гостиной, склонившись над столом, и, как музыкант много лет пишущий свою оперу, писал подробности Своей игры.

Мир Кармака являлся в полном смысле шедевром фантазии, из Лесов и Магии, Пещер и Монстров. У него была пятидесятистраничная тетрадь исписанная свойствами различных выдуманных артефактов из игры. Там был элемент “Потрясение”(Quake), который являлся “Кубом Адских врат”, и плавал над вашей головой выполняя ваши желания, или же наоборот, диктуя их. Или, например, “Чаша безумия”, чаша из которой вы пьете “Желе-безумия”, если выпить которого, вы сходили с ума и начинали бросаться на всех окружающих. Ещё был “волшебный меч Дайкатана”. Он смаковал возможность создания мест,

миров, которые другие потом исследовали по ходу действия. Как Ведущий мастер игры, он мог сам придумывать ситуации и правила, которым подчинялась история.

В этой игре ребята представляли собой группу вымышленных авантюристов, путешествующих в мире игры. Они придумали себе имена и характеры, Ромеро был “Armand Hammer”, который истреблял тех, кто любил поиграться с магией, Том - воин по имени “Buddy”, Джей был вор-акробат “Rif”, Адриан – могучим бойцом “ Stonebreaker (Разбивающий камни)” Двигаясь через приключения, друзья зарабатывали Энергию и Престиж. Всё было как в жизни. Как говорил Кармак, игра давала возможность посмотреть на истинную суть каждого человека. И в эту роковую ночь Ромеро захотел заключить сделку с Дьяволом.

В игре Кармак разделил мир на Материальный, и Зону Нечисти. После нескольких месяцев странствования по Материальному миру, Ромеро стало скучно, и для оживления ситуации он решил воспользоваться древним артефактом – “Demonicon”- волшебной книгой полученной когда-то свыше, для переправы демонов в Материальный мир. Кармак сверился с правилами Подземелий и Драконов, и задумчиво сказал, что эта книга даёт огромную власть всей группе, гарантируя им все богатства мира. С её помощью можно получить в свои руки Могущественный меч “Дайкатана”. Но был и риск, если “Demonicon” попадёт в руки Дьявола, то Тёмный мир получит огромное преимущество. Кармак хоть и был творцом своего мира, но он же и уважал установленные им же правила. Если игрок сделает так, что Тьма погубит мир, то так тому и быть.

Ромеро и остальные взвесили шансы. Хоть Том и Адриан колебались, Ромеро настаивал – “Давайте сделаем это! Мы не проиграем!”. Для получения книги им пришлось пойти во Дворец чудовищ. Кармак кинул кубики и объявил, что они успешно попали во дворец, чудовища уничтожены и теперь книга у них. Что они будут теперь делать с ней, они не знали. Помимо этого у них в игре накопились и другие вопросы, а в нашем мире был уже поздний час. И в нём пришло время обратить внимание на игры от *id Software*.

Когда парни первоначально называли свою компанию, она значилась, как “Ideas from the Deep”, но теперь они решили сократить до “id”, что на программистском языке означало идентификатор, важная метка. Кроме того, Том сказал, что так же буквосочетание *id* означает в биологии часть мозга, которая заведует за удовольствие. В начале 1991 года, они были действительно

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

востребованы, и именно для получения удовольствия. Кин лидировал в хит-парадах игр. Первая часть трилогии приносила от пятнадцати до двадцати тысяч долларов в месяц. Это уже были не просто Деньги на пиццу. Это уже были Деньги на компьютеры, и парни использовали эти деньги для оснащения своего дома новейшими компьютерами с 386-ми процессорами от Intel. Кармаку было 20 лет, Ромеро 22, а они уже стали полноправными бизнесменами.

Несмотря на успех, и решение Ромеро, Кармака и Адриана сразу, в феврале, уйти из *SoftDisk*, Том и Джей остались работать в этой компании. У Тома это было временное решение, он очень ответственно относился к своим поступкам, и поэтому был готов задержаться, пока не будет найдена ему замена. Джей остался, потому что чувствовал себя обязанным закончить большой проект по Apple II, за который был ответственным в *Softdisk*. Но он регулярно будет приезжать в гости, чтобы общаться, помогать, да и чтобы просто поиграть в Подземелья и Драконы.

Весной 1991 года *id* мчалась вперёд радуясь новоприобретённой свободе. И хотя они всё ещё были связаны обязательствами с *Softdisk*, они могли полностью заниматься программированием вообще не покидая своего Дома у озера. Кармак погрузился в программирование движка нового поколения. Главным достоинством первого движка было свойство прокрутки экрана, но теперь Джон хотел создать возможность для использования при этом более захватывающих и сложных спецэффектов. Он методично исследовал последние достижения технологии для использования в следующих играх.

Свобода от *Softdisk* и успех Кина, радовали и вдохновляли на новые подвиги. Новая игра “Спасение Ровера”(Rescue Rover) была о мальчике, чью собаку похитили инопланетяне. Игра сочетала в себе и поиск выходов из лабиринтов, и действия с зеркалами отражающими лучи враждебных лазеров инопланетных роботов, и всё это на пути поиска и спасения собаки. Она совмещала в себе то, что становилось визитной карточкой *id Software* - , юмор плюс стрелялки, и чем больше первого, тем лучше. Заставка игры изображала весёлого пса с игривым хвостом. Собаку окружало злое инопланетное оружие, направленное на неё.



Хотя Ровер сделал первый шаг к использованию черного юмора, в их следующей игре, Опасный Дэйв в Особняке с Приведениями (Dangerous Dave in the Haunted Mansion), к которой они приступили в Марте, они создали ещё более

зловещую атмосферу. Для этого Ромеро переделал своего любимого персонажа под готику. Взяв за основу движок от Кина они создали более “Шрепортскую” атмосферу, снабдив Дэйва пикапом, бейсболкой, джинсами, и дробовиком, которым он будет отбиваться от нечисти, зомби и вампиров.

Из парней в *id* Адриан был более всех в теме суровой готической атмосферы. Это был его шанс применить всё виденное им, когда он ещё работал в больнице. А ещё, это был шанс отомстить Тому за его Кина, которого Адриан по



прежнему ненавидел, пусть и старался этого не показывать. Если мы делаем игру для молодежной аудитории, то она должна быть грубой и смешной, в духе популярного сериала “*Ren and Stumpy*”. В Опасном Дэйве Адриан наконец-то нашел выход своим идеям. В то время как Джон и Ромеро работали за своими компьютерами, Адриан

в тайне сделал несколько кадров для анимации смерти Дэйва. В большинстве игр главные герои если умирают, то просто исчезают, или, как была первоначальная идея Тома в Коммандере Кине, улетают на небо, вверх экрана, но у Адриана было свое видение данного элемента.

Поздней ночью Ромеро нажал кнопку и стал наблюдать за анимацией от Адриана. Дэйв бьёт зомби кулаком в лицо и глаза того разлетаются кровавыми ошметками. Ромеро засмеялся. Кровь. Он ещё раз усмехнулся. В игре. А ведь это чертовски интересный вариант.

Бурная фантазия конечно имела древние истоки. Уже тысячелетие люди читали того же Беовульфа, с его кровавыми эпизодами - “Демон схватил его так, что разорвал на куски, и кости полетели в разные стороны, и выпил его кровь и съел его плоть.”. Дети всех стран играют в полицейских и грабителей, бегая с оружием и представляя в своих фантазиях, как льется кровь из выдуманных ран. Парни из *id* были из эпохи 80-х, - Рембо, Терминатор, Смертельное оружие, соседствовали с фильмами ужасов, такими как Техасская резня бензопилой, или Пятница, 13-е.

Насилие в играх не было, в принципе, чем-то революционным. Например, взять самую первую в мире компьютерную игру, *Space War*, уже в ней два космических корабля должны были уничтожить друг друга. В прошлом графические возможности компьютеров были ограничены, и возможно из-за этого разработчики избегали подробных сцен насилия. В 1976 году наделала

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

много шума аркадная игра на игровом автомате “Смертельная гонка” (Death Race). Игрок должен был, управляя джойстиком, мчаться на машине совершая разные трюки на трассе. Если при этом в игре он давил людей, то их изображения менялись на стилизованные распятия. Сам игровой автомат тоже был расписан в черных тонах, и разрисован распятиями и черепами. Это случилось уже после революционной игры “Pong”, но именно она прославилась тем, что стала первой видеоигрой, которую запретили официально.

Жуткая работа Адриана была слишком хороша, чтобы отказаться от неё. Подпитываемый энтузиазмом Ромеро, он всё добавлял и добавлял ужасные подробности в виде разлетающихся частей тел, на которые разрывало зомби при попадании в него из дробовика. Когда остальные бывшие коллеги из *Softdisk* увидели это произведение, то не оценили юмора и потребовали перерисовать всю анимацию заново, без крови. “Когда-нибудь, однажды, - сказал погрузневший Адриан, - мы сможем сделать в игре столько крови, сколько захотим.”

В то время как другие ребята проталкивали свои идеи, Джон Кармак упорно занимался над 3-D. Он считал себя техническим специалистом, а для инженера использование 3-D было естественным шагом при работе с объектами. Трёхмерная графика была Святым Граалем, в том числе и для большинства игровых программистов. Чтобы определиться с терминами, поясним, что это означает, что тела должны визуально иметь в игре реальный объем. Уже были игры с видом от первого лица, но необходимо было сделать так, чтобы игрок почувствовал, что он находится внутри игры.

Хотя Кармаку было это неизвестно, он присоединился к погоне, которая началась за тысячи лет до него. Мечта об интерактивном погружении с взаимодействием, не оставляла людей уже сотен лет. Некоторые считают, что это была первая фантазия человека. Известны наскальные рисунки в Ласко, на юге Франции, которые как раз уже отображают трехмерное видение окружения, изображением, которое “давало чувство перехода в другой мир”.

В 1932 году Олдос Хаксли, в своём фантастическом романе “Brave New World” описал нематериальные создания “Feelies”, из футуристического мира будущего. Придуманная им технология будущего, по замыслу автора, генерировала Feelies, и объединяла их трехмерное изображение, обонятельные и тактильные ощущения. И всё это до такой степени, что были они “... Ослепительными, и несомненно более привлекательными словно из плоти и крови. Гораздо более реальными, чем в реальности.”. В 50-е годы Рэй Брэдбери, в

своём произведении “Вельд”(The Veldt) описал подобную комнату дополнительной реальности. У семьи в квартире есть отдельная комната, которая позволяет проецировать на свои стены различные изображения. Таким образом, создаётся полное впечатление нахождения в виртуальном мире. Проблемы в произведении начались, когда видения африканских приключений стали чересчур реальными.

Позже и технологии начали прикладывать усилия в движении в сторону виртуальности. В 1955 году оператор из Голливуда, Мортон Хелиг (Morton Heilig), описал свою работу над фильмом “The Cinema of the future”, который “будет превосходить дивный мир Feelies, созданный Олдосом Хаксли”. Основой его будет новая машина, называемаяя Sensorama, которая объединит панорамное видео, звуки и запахи городских пейзажей. “Мы создадим иллюзию значительно более захватывающую и притягивающую, чем всё существующее на данный момент” Цель, по его словам, создать полное ощущение физического нахождения внутри сюжета.

Но был ещё один нюанс. Убедительное погружение в виртуальный мир зависело не только от поступающей в органы чувств, информации. Погружению в виртуальность требовалась и интерактивностью этого мира, как основного компонента привлекающего в компьютерной игре. Интерактивные реальности были любимым развлечением компьютерного художника Мирона Крюгера (Myron Krueger) из Университета штата Висконсин. На протяжении 70-х годов он экспериментировал с интерактивной реальностью, которую создавал видеопроекторами на больших поверхностях. Он говорил, что в интерактивности взаимодействия людей и машин роется новый вид искусства. Это вид искусственной реальности, в которой художник полностью властен над причинно-следственными законами. Одним из его таких проектов был “Лабиринт”, в котором люди путешествовали по лабиринту спроецированному внутри большого помещения.

В 80-х Интерактивное Погружение получило новое имя - “Виртуальная реальность”. Это название прочно вошло в обиход из нового произведения Уильяма Гибсона, “Нейромант”, написанного в 1984 году. Там же автор придумал и ещё один термин - “Киберпространство”. В романе описывается интерактивный мир созданный глобальными компьютерными сетями. В конце 80-х, инженер Скотт Фишер (Scott Fisher) из научной лаборатории НАСА, придумал соединить шлем-очки, передающие изображение и перчатки, передающие команды. Таким образом он создал, возможно, первый прототип интерактивного управления. С

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

помощью этих инструментов пользователи могли бы входить в виртуальный мир, совершать действия при помощи рук, манипулировать объектами, и видеть всё это от первого лица в трёх измерениях.

Максимального эффекта, как писал Фишер в 1989 году, система виртуальной реальности достигнет, когда различные люди будут находиться в интерактивной среде, и там смогут взаимодействовать между собой и подключаться к серверам друг друга для объединения своих фантазийных миров. Эти миры у каждого могут быть различными, как по виду так и содержанию. В окончательном варианте люди полностью будут общаться, и взаимодействовать через своих виртуальных представителей, аватаров, с их бесконечными возможностями в виртуальных пространствах. Это обеспечит вход в виртуальность, как дверь в иные миры.

Исследования Кармака с 3D носили скорее интуитивный уровень. Хотя он был поклонником фантастики, влюбленным в “Звездный путь”, его интерес был направлен не на глобальный вопрос виртуальности, а, скорее, на решение насущной проблемы сделать следующий шаг в этом направлении.

Он уже экспериментировал когда-то с трёхмерной графикой, создавая логотип MTV на Apple II. С тех пор мир не стоял на месте и уже появилось несколько игр претендующих на использование графики от первого лица. Например в 1980 году Ричард Гэрриот в графике ролевой игры Akalabeth использовал эффект перспективы. Два года спустя на Apple II вышла игра Wayout от компании *Sirius Software*, которая поразила игроков и критиков видом от первого лица при движении в игровом лабиринте. Но это был симулятор полёта, когда игрок помещался в кабины различных летательных аппаратов, и компьютер просчитывал его положения в цифровом пространстве. В 1990 году, опять же, компания Ричарда Герриота выпустила новую игру-имитатор боевого полёта, да ещё и в космосе, называвшуюся *Wing Commander*, и которая сразу стала популярной в Доме у Озера.

Кармак же полагал, что он сможет сделать лучше. Полётные симуляторы, думал он, мучительно медленны из-за перегруженности в графике, и в результате заставляют игрока ползать в пространстве как улитки. В то время как он, да и остальные, предпочитали игры быстрые, аркадные, такие как *Defender*, *Asteroids*, и *Gauntlet*. Пока друзья работали над Спасением Ровера и Опасным Дэйвом В Замке, Кармак пытался понять, как он мог бы сделать то, чего ещё не удалось добиться никому - создать игру с быстрым 3D.

Проблема была в том, что, как выяснилось, компьютер был слишком слаб, чтобы справиться с такой игрой. Кармак искал литературу на эту тему, но не нашел никаких готовых вариантов решения. Сначала он подошел к проблеме, как в Коммандере Кине, попробовав решение “в лоб”, а если не получится, то надо взглянуть на проблему выйдя из привычных границ поиска. Одной из причин медленной работы с 3D было то, что компьютеру приходилось работать с большим количеством поверхностей за один раз. И тогда у Кармака появилась идея, попытаться ограничить количество обчитываемых компьютером плоскостей в единицу времени. Для начала это можно сделать методом ограничения обзора, как будто надеть шоры для лошади. Находясь в виртуальном параллелепипеде или многоугольнике, программа должна рисовать только ту его часть, которая находится в перспективе обзора. В частности только стены впереди игрока, без пола и потолка.

Ещё, чтобы заставить компьютер работать с изображением на максимально возможной скорости, Кармак использовал подход, который стал известен как “Raycasting”. Вместо перерисовывания крупных кусков графики, которые используют много памяти и процессорной мощности, Raycasting поручает компьютеру рассчитывать линии границ видимой и невидимой части стены, основываясь на расстоянии этой вертикальной стены от игрока в данную секунду. В результате Raycasting-а мы получаем скорость. Однако этот метод при своих плюсах скорости имеет и несколько значительных минусов – все стены должны быть перпендикулярны полу и, соответственно, потолку. Кроме этого, пол и потолок не могут менять свою высоту или быть под наклоном. И, не имея механизма непропорционального масштабирования текстур, получалось, что пол и потолок можно было закрасить только однотонной заливкой. Несмотря на эти ограничения, и такая возможность 3D была значительным успехом.



Ещё один вызов от Кармака – работа для создания возможности добавлять текстовые надписи. Было принято решение иметь возможность включать в игру расположенные на стенах простые, но полезные пиктограммы. По аналогии с Wing Commander, было сделано масштабирование таких спрайтов. Объединив использование спрайтов, рейкастинг, и ограничение полигонов, Кармак смог сотворить самый быстрый в мире 3D мир.

На эти исследования ушло шесть недель. Это было на две недели больше, чем на любую предыдущую игру. Когда Ромеро увидел возможности нового ядра,

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

он в очередной раз был поражен своим другом. Они обсудили в каких играх можно применить возможности новой технологии и остановились на футуристическом мире, где игрок управляет фантастическим танком, и должен спасти людей после ядерного апокалипсиса и нашествия различных монстров. Выпущенный в апреле 1991 года *Hovertank* стал самой драйвовой 3D игрой своего времени. Таким образом получилось, что *id* изобрели новый жанр.

Несмотря на инновации, *Hovertank* не дотягивал до зрелищности Командера Кина. Игра выглядела достаточно уродливо из-за однообразных крупных, аляповатых, ярких цветовых заливок. Был, правда и интересный плюс - в игре были введены идентификаторы столкновений. А Адриану пришлось по вкусу возможность нарисовать в игре большие кровавые отпечатки. Если игрок разворачивался и смотрел назад, или двигался обратно по своему пройденному пути, то он мог увидеть следы устроенной им кровавой бойни.

В мае *id Software* начала расширять свою деятельность и взялась за использование прошлой удачи Командера Кина. Выполняя работу для *Softdisk* они решили сделать новый эпизод под названием *Keen Dreams* (Мечты Кина). Хотя у них уже был опыт использования взгляда от первого лица в *Ховертанк*, в новой версии Командера ребята решили применить старую, но эффективную прокрутку, но при этом и что-то усовершенствовать. Очевидным вариантом было добавить чувство объёма при помощи выделения глубины пейзажа, реализовав это различной скоростью прокрутки дальних и ближних текстур. Этот прием называется Параллакс прокрутки (*Parallax Scrolling*) и придаёт игре больше реализма.

И снова Кармак столкнулся с технологическими ограничениями. Через несколько попыток он понял, что у него не получается реализовать убедительный параллакс обычными способами. Скорость работы с графикой не позволяла полноценно обсчитывать сразу два или более слоев текстур. И тогда он состряпал программу, которая позволяла объединять и кешировать готовые текстуры, не перерисовывая их каждый раз, когда нужно было вывести их на экран. Например, так можно было сохранять временно спрайты из уже объединенных текстур переднего и заднего плана, на одном спрайте объединить кусок бордюра дорожки и стоящее на заднем плане дерево. Получилось, что он в очередной раз направил РС в область, которой ещё никто не занимался ранее. К концу месяца Мечты Кина были закончены.

В июне 1991 года *id* начала работать над новой трилогией для Скотта Миллера и его *Apogee*. Кин, версии 4,5 и 6 были выпущены по проверенному

принципу, сначала часть игры выкладывалась бесплатно, а остальные уровни игроки приобретали за деньги. В этом направлении *Apogee* была на вершине успеха. Не просто условно-бесплатных игровых, но и вообще всех игровых программ. Кин был на вершинах хит-парадов, принося за месяц около шестидесяти тысяч долларов. Скотт Миллер так прокомментировал ситуацию, что если и дальше будем действовать в том же духе, то скоро станем очень и очень богатыми людьми.

Для этой трилогии Том написал новую сюжетную линию под названием Прощай галактика (*Goodbye Galaxy*). В этот раз Кин обнаруживает инопланетный заговор с целью взорвать всю галактику. Вы снова должны отправляться вместе с ним и с его самодельной ракетой спасать мир. Одной из отличительных особенностей этой трилогии было наличие в ней Парализующего пистолета, которым пришельцы оглушили родителей Кина. Этот важный аксессуар Том ввел в игру после того как получил много писем от родителей детей. Те спрашивали нельзя ли отказаться от валяющихся по всему экрану мертвых *Yogr-ov*? Почему бы не сделать, как в других играх, чтобы они просто исчезали? А Том и сам был за то, чтобы дети не видели излишнего насилия на экранах. К тому же хотелось устранить любые поводы для отрицательных мнений. С этого момента персонажи в игре не умирали, а просто оглушались, и оставались сидеть на своём месте, при этом вокруг голов у них летали звездочки.

В августе *id* уже работала над рабочей версией четвертой части Кина с названием “Коммандер Кин 4. Секрет Оракула (*Commander Keen 4: Secret of the Oracle*)”. В это же время Ромеро общался с одним геймером из Канады, Марком Рейном, который был большим поклонником первой трилогии Кина, и спрашивал нельзя ли уже получить на тестирование продолжение сериала. Ромеро выслал ему бета-версию четвертой части, и приложил к письму ещё и рекламу дальнейшего продолжения, “Машина Армагеддона”, где в описании была в том числе и такая фраза – “... это доставит вам больше удовольствия, чем реальная жизнь”.

Марк ответил детальным описанием найденных в игре ошибок, чем восхитил Ромеро. Примечательным было то, что это был не просто геймер, а это был реальный бизнесмен. Он был так уверен в себе и искал способы нового бизнеса, что сам приехал в Шривпорт, чтобы познакомиться с ребятами. Надо отметить, что Ромеро с того самого момента, как увидел на экране надпись “Опасный Дейв. Нарушение авторских прав”, постоянно задумывался о том, в

каком направлении ещё можно расширить бизнес, и как раз Марк, может им в этом помочь.

Он предложил Кармаку, как главному генератору их технологий, создать не просто свою компанию программистов, а вести свой полноценный бизнес. Кармак терпеть не мог разные государственные формальности, и мечтал заниматься только программированием, но так же он понимал, что если бы не Ромеро с его идеей создания *id*, то у него сейчас не было бы имеющихся денег, да и вообще не было никакой свободной работы. Поэтому он согласился на предложение попробовать ввести Марка в их компанию, отметив только, что это будет происходить с испытательным сроком в 6 месяцев.

Через несколько недель они заключили первую сделку, по которой выпустили в розничную продажу новую часть Кина, а происходило это от лица свежесозданной компании *FormGen*. Они бредили возможностью прямого выхода на рынок, и для этого их игры состоящие из нескольких частей, так же прекрасно подходили. Одну часть можно было продавать как условно-бесплатную, в то время как другую – в розницу, получая наличные деньги уже через несколько секунд после продажи.

У *id* не было никакого договора с *Apogee*, но ребята лично общались со Скоттом Миллером, и этого было вполне достаточно. Ранее, летом, Скотт уже привозил к ним несколько своих знакомых программистов для совместного общения. И тогда Ромеро посетила мысль проводить семинары с целью побудить разработчиков других игр использовать, по лицензии, технологии разработанные в *id*. Смысл лицензирования, по замыслу Ромеро, был в том, что технологии, придуманные Кармаком, были поистине революционны для своего времени, так почему бы не давать другим ими воспользоваться, заодно получая за это дополнительные деньги? За выходные ребята продемонстрировали новичкам, как технологии из Кина можно использовать в других играх. Для примера они сделали 3D вариант *Ras-Man*, назвав его *Wak-Man*. Эту игру написали буквально за одну ночь, и продали *Apogee* вместе с первой лицензией.

Когда парни из *id* рассказали Скотту о создании *FormGen*, он пришел в смятение.

- Это проблема. Вы нарушаете Магические законы продаж. Если разбить продажи трилогии на разные способы, то привлекательность её с точки зрения Условно-бесплатного распространения заметно упадет, и доход снизится.

- Поздно. – Ответили они. – Мы уже подписали контракт.

По состоянию на август 1991 года растущие амбиции *id* вели их не только в новый бизнес, к новым играм, новым технологиям, но и провоцировали к перемене мест. Том и Ромеро задумали переехать из Шривпорта. Несмотря на веселье в Доме у озера, они устали от постоянной природы. Ромеро надоело постоянно проходить мимо толпы рыбаков возле моста. Да была и ещё одна причина такого желания - новая подруга Ромеро, Бет МакКол.

Бет работала в *SoftDisk* в отделе доставки. Переехав сюда из Нового Орлеана, она была жизнерадостной, и смеялась над всеми, даже глупыми шутками Ромеро. Их отношения были светлыми и весёлыми, что буквально оживило Ромеро, который всё ещё чувствовал подавленность после своего развода. И пусть отношения с бывшей женой были трудными, он старался регулярно общаться со своими сыновьями. А с Бет ему удалось заполнить и образовавшуюся пустоту в душе. Да и она, тоже, давно мечтала уехать из Шривпорта.

Обсудив это желание, у Тома родилась идея, куда можно было бы податься. В прошлом Том учился в культурном колледже Мэдисон и теперь вспоминал те времена, как там было всё здорово и хорошо. Поэтому он и предложил всем податься в Висконсин. Ради интереса, Ромеро согласился напару с Томом съездить по настольгическим местам, а заодно и на разведку ситуации. Когда они вернулись, они были убеждены, что это именно то место, куда необходимо переезжать. К тому же туда переехал уже один их общий знакомый, Джейсон Блочовак, который какое-то время жил с ними в Доме у озера. Все понимали, что Джейсон зарабатывает больше инвестициями, чем чистым программированием - он продавал лицензии на программу AUTOCRAT, но Кармак считал его умным и талантливым, и был не прочь продолжить с ним общаться.

Кармак был тоже не против переезда в Мэдисон, хотя по большому счёту, он всегда утверждал - ему всё равно где быть, лишь бы там была возможность программировать. Адриан же отнесся к переезду более неохотно. В конце концов, Шривпорт был его родным городом. Хоть он и исследовал тёмные миры в своём искусстве, в реальной жизни он больше тяготел к стабильности. Ромеро просил и умолял Адриана согласиться на переезд, напоминая на то, что у них будут свои, отдельные квартиры. И после долгих уговоров и друзей и родных, Адриан наконец согласился на переезд. Джей, к огорчению всех, наотрез сейчас уезжать, сославшись на то, что в *Softdisk* ему надо завершить работу над одним важным проектом.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Тёплым сентябрьским утром парни из *id* загрузили свои машины и в последний раз отъехали от Дома у озера. И у них в вещах были уже свои собственные компьютеры.

Часть шестая

Зелёное и злое

Реальность, однако, отличалась от картинки нарисованной Ромеро. Парни из *id* прибыли в Мэдисон серым сентябрьским днём 1991 года, и нашли его значительно менее привлекательным, чем расписывал Ромеро и Том. Они расселились в комплексе состоящем из одинаковых серых домов. По сравнению с Шривпортом им казалось, что они теперь живут на свалке. Ни озера, ни своего двора, ни лодки. Когда они шли к своим квартирам, то им встречались не деревья лесной аллеи, а компании кошмарных нариков.

Но зато теперь у них было что-то вроде офиса компании, созданного из обычной съёмной трёхкомнатной квартиры. Так как Кармаку было всё равно где жить, то он занял одну из комнат, а остальные парни сняли себе отдельные квартиры в других домах. Хуже всех получилось с Адрианом, квартира для него нашлась только на другом конце микрорайона. Он и так оказался вырван из привычной для него среды, но вдобавок ко всему, другим, чтобы прийти на работу, было достаточно пересечь парковку, а ему приходилось регулярно добираться на машине.

А вот Ромеро был в восторге. Он начинал новую жизнь, с новой подругой и новыми играми. Том тоже был рад переезду, потому что вернулся в привычную среду молодежной жизни колледжа. Единственной проблемой оставались ещё взаимоотношения с Джейсоном, который был другом Кармака. Казалось, что он находится вообще на другой волне от компании, но Кармак упорно не хотел его отпускать.

Несмотря на смешанное отношение к происходящим событиям команда *id* сплотилась, чтобы доделать вторую игру из новой трилогии Кина. После нескольких месяцев совместной работы команда сформировывалась в полноценный организм. Кармак и Ромеро сидели в отдельной комнате. Кармак оптимизировал движок Кина, а Ромеро писал редактор, графические приложения, другие инструменты. Они так погрузились в процесс, что ничто не могло отвлечь их от работы. Однажды Бет с подругами пришла к ним в офис, и они начали разными женскими уловками привлекать к себе внимание. Когда ничто не сработало, Бет всплеснула руками и заявила – “Почему мы не можем

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

просто всё бросить, отправиться домой и там хорошенько потрахаться?”, “Потому что мы работаем” – ответил Ромеро, на что Кармак тихонько рассмеялся.

Том был так же весь в творчестве. Вдохновленный до головокружения от успехов предыдущих идей, он населил мир нового Кина новым набором злыдей - картофелинами, ядовитыми грибами виляющими языком, и главная фишка – зелёные рыбы с горящими глазами и гигантскими клыками.

Адриан, как обычно, не разделял энтузиазма Тома, но он взял на себя придание максимальной выразительности новым персонажам, при этом отталкиваясь от самых свежих игровых новинок других создателей. Он так же нашел способ выразить своё отношение к персонажам Тома. Для этого он создал альтернативные варианты спрайтов - например Кина с выколотыми глазами и разорванным горлом, и любил повеселиться, переключая их на экране в игре - то счастливое изображение, то Кин пошинкованный на части.

При работе над новым Кином Кармак отрабатывал различные предварительные элементы для следующей своей задумки – 3D-шутера от первого лица. На последний шаг его вдохновила информация от Ромеро. Они вообще развили достаточно своеобразный симбиоз. Несмотря на то, что Кармак был гуру в создании графических элементов, он не был, по своей сути, игроманом. Он создавал игры, но он не так уж и много играл в них. Ситуация буквально соответствовала, как было когда-то с Подземельями и Драконами. Ромеро напротив старался увидеть и попробовать все игровые новинки, а если получится, то и пообщаться с их создателями. Так он и принес откуда-то идею натягивания текстур, “texture mapping.”

Таким термином в трёхмерном программировании называют процесс наложения двухмерной текстуры на трёхмерный объект. Теперь так осуществляется раскрашивание всех элементов современной 3D-сцены. Метод текстурирования имеет как плюсы, так и минусы – оптимизированная обработка не требует значительных вычислительных мощностей, но в то же время, все данные текстур должны полностью находиться в оперативной памяти компьютера, занимая там ощутимый объём. В качестве текстуры может использоваться любое графическое изображение, что переводит труд дизайнеров на качественно новый уровень и удобства и значимости.

Ромеро услышал про этот метод от Пола Ньюрата (Paul Neurath), который в компании *Blue Sky Productions* участвовал в создании игры *Ultima Underworld*, издаваемой от имени *Origin*. Пол и рассказал Ромеро, как стал применять двухмерные рисунки для раскрашивания кубов и пирамид в трёхмерном мире.

Прекрасно, подумал Ромеро, положил трубку, повернулся к Кармаку и рассказал ему про этот новый способ.

-Натягивание текстур? – Кармак на несколько секунд задумался. – Да, я смогу сделать это.

Так и появилась Катакомбы 3-D (Catacomb 3-D), игра, в которой главный герой бежал по лабиринту из кирпичных стен, по которым текла зелёная слизь. Игрок имел возможность стрелять огненными шарами из руки, которая неподвижно была нарисована в низу экрана. В этом *id* сделала важный шаг - она показала, что игрок не некая абстракция или “летающие глаза”, а он находится в этом виртуальном мире, имеет там тело, и видит виртуальный мир именно глазами своего персонажа. Вы не играете в игру. Вы в ней находитесь.

Получилось так, что игра была закончена и выпущена за шесть месяцев до



Ультивы Ньюрата. Пусть Ultima Underworld, как ролевая игра, получила больше признания, так как была выпущена известным Гэрриотом, но в сумме эти две игры подняли игровой мир на новую, более высокую ступень. Когда Скотт Миллер увидел Катакомбы 3D, то у него была только одна мысль, “Мы должны сделать ставку на эту технологию, и тоже распространять её условно-бесплатно”.

По мере приближения ко Дню Благодарения 1991 года жизнь в Мэдисоне становилась всё мрачнее. Соседи-наркоторговцы были арестованы, но перед этим полицейские едва не вынесли все двери в соседних квартирах. Из машин ребят не раз сливали бензин. У Адриана дома стала протекать крыша, причем прямо на постель, и он провел несколько недель ночуя на полу в спальном мешке. Кармак тоже спал на полу несколько месяцев, правда это был его собственный выбор, он просто не чувствовал большой необходимости в кровати. В конце концов Ромеро надоело каждый день это видеть, и он купил матрас, и подарил его Кармаку со словами – “Чувак, тебе нужен нормальный, здоровый сон”.

Мэдисон становился всё более и более холодным. С неба валил снег. Покрывшаяся льдом стоянка превратилась в сплошной каток. Каждый день, чтобы добраться до работы, Адриану приходилось сидеть по двадцать минут в машине прогревая двигатель. Однажды во время рабочего дня ребята вышли купить пиццу, но оказавшись на улице, передумали возвращаться обратно и

разошлись, кто по домам, а кто к своей машине. Они решили наплевать просто на пиццу и работу и разойтись. Никто не хотел возвращаться в холодный офис.

Результатом стало то, что они практически не покидали свои квартиры. Хотя они тратили многие часы для совместной игры в D&D и раньше, в Шривпорте они хотя бы время от времени выходили из дома на улицу, к озеру. Здесь же они убивали в игру гораздо больше времени. Кроме того, чтобы расширить количество игроков они написали и развесили по всему городу пригласительные листовки.

В верхней части объявления Адриан изобразил всех участников *id* в виде игровых персонажей: Тома с бородой и большим топором, Ромеро с огромным мечом, Адриан был высоким героем с верёвкой в руке, которая могла становиться в его руках смертоносным оружием, Кармак одетый в хламиду волшебника, держал в руках магическую книгу. Рядом было пустое место со знаками вопроса. Текст снизу гласил – “Разыскивается клирик и (или) вор. Для партии в удивительной игре ... для компании ... необходимо один или два игрока ... вы получите наслаждение Хорошая игра, отличный баланс, интересные приключения ... Прохладительные напитки и пицца. А самое главное, с нами вы будите Править миром!...”

Однако во время игры между игроками росла напряженность от постоянного нахождения вместе. Адриан был сыт по горло соседством с Ромеро и Томом, особенно когда второй пицал и трещал без умолку, или передразнивал звуки из “Кина”. Даже Кармак устал от этих выходок. А ещё хуже было дело с Джейсоном, который становился для компании подобием пятого колеса. Кармак по-прежнему защищал его, и в качестве помощи в общей работе поручил ему заняться *Bang Out*, - простенькой игрой, которую необходимо было сделать по договоренности с *Softdisk*.

Джейсон стал старательно заниматься играми для *Softdisk* попутно помогая с заставками для второго Кина. Такое распределение обязанностей позволило остальным программистам более полно быть задействованными по направлению *Apogee*, которая являлась финансово гораздо более выгодным партнёром. Это было важной вехой в истории компании, потому что на глазах формировалась будущая иерархия коллектива. Кармак, однозначно, был технологическим лидером, создававшим и работающим над ядром будущих игр. Том, в качестве креативного директора, отвечал за координацию хода работ и данные поступающие от Кармака. Ромеро работал между ними, создавая инструменты для работы одного или объясняя новые элементы для другого. Адриан отвечал за

графическое оформление работ, иногда, по согласованию, вставляя туда свои авторские кошмарные идеи.

Однако, когда они вчетвером собирались чтобы обсудить дальнейшие действия, ситуация менялась. Сначала начались проблемы с Томом. Окрыленный успехами первого месяца продаж новой части Кина, он возомнил себя Джорджем Лукасом, автором Звездных Войн, и считал необходимым обязательно создать три трилогии Кина. Но это не согласовалось с тем, что Кармак, как разработчик технологии, всё больше времени отдавал новым наработкам по движку от первого лица. А в Кине для него явно не было места, потому что Кин был простой скроллиновой игрой типа Марио. Результат наработок Кармака подразумевал, что следующая игра должна быть полностью другой.

Том был разочарован, но всё же включился в мозговой штурм по поводу грядущей бродилки от первого лица. Он воскликнул.

- Эй, вы помните, в фильме “Нечто”, когда один герой, возле клетки лающих и мечущихся собак спрашивает другого, “Слушай, что это там?”, а второй ему отвечает – “Не знаю, но что-то зелёное и злое...”. Так и в игре, давайте сделаем что-нибудь со злыми мутантами нападающими на всех? Зелёными и злыми.

И он сел за компьютер и стал набирать и зачитывать идеи названия игры – “Мутанты из ада”, “Умри, мутант, умри”, “3-D Демоны”, “Текстурированные стены и Зелёное дерьмо”, и наконец, просто бегалка с названием “Зелёное и злое”.

Все засмеялись, а Ромеро сказал – “Да, представляю, заходит кто-нибудь в магазин игр и говорит, - Эй, а у вас есть Зелёное и злое?”. Том быстро отступил от своих идей, он не хотел спорить ради спора. А Ромеро продолжил – “Да, честно говоря и вообще эти мутанты в лаборатории, зелёная нечисть, бла-бла-бла, ... уже приелись. Мы должны сделать что-то более приземлённое. Вот, например, было бы здорово сделать ремейк на “Замок Вольфенштейн”, и сделать его как раз в 3D.”

“Вольфенштейн!!!”, как много в этом звуке, который был знаком Тому и Кармаку, и который тут же выбрасывал адреналин у истинных, злобных геймеров Apple II, типа Ромеро. Это была легендарная игра, выпущенная в начале 80-х фирмой *Silas Warner* и уже ставшая классикой. Идея Вольфенштейна в голове Ромеро сразу сложилась с имеющимися у них технологиями. Этот вариант просто идеально подходил для шутера от первого лица, так как представлял собой бег по лабиринтам и стрельбу по всему живому. Игрок должен был бегать по лабиринту, собирать сокровища, по пути отстреливая нацистов, и, в конце концов, найти и убить самого Гитлера. Несмотря на блочную графику с низким разрешением идея заложенная в первоначальной игре давала возможность поучаствовать в

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Большом Фантастическом Приключении. Оригинальная игра состояла из фиксированных экранов с участками лабиринта, по которому передвигался игрок. В нём не было даже никакой прокрутки. Если игрок доходил до края экрана, то кадр сменялся на новый, с указанием в углу нового номера сектора. Все вместе карты составляли внутреннее пространство замка, и игрок чувствовал себя настоящим разведчиком, открывая новые проходы и разведывая пути в скрытые части замка. Так же привлекательным был элемент неожиданности. Игрок никогда не знал, что же ждёт его в новом открытом секторе. Там мог, например, оказаться нацист, который что-то крича на немецком, пытался убить главного героя.

Воодушевлённый общей реакцией, Ромеро принялся развивать тему. Например, при виде от первого лица можно было сделать, чтобы игрок находил и обыскивал убитых противников. “Вы можете подойти, и в уголке перетащить винтовку противника себе в карман. Пышш... пышшш. Пышшш.” Ромеро изобразил голосом игровой процесс. Мы можем тут применить и маппинг текстур, и сделать хорошую и быструю графику, применить отличные, реальные звуки, а так же добавить шутки и приколы. Мы можем стать реально лучшими, особенно с такой идеей!

Эпоха компьютерных игр была ещё коротка, но она уже имела свои признанные хиты. Например, SimCity – игра, где надо было строить и управлять виртуальным городом, превращая его в цветущий мегаполис. Или игра Civilization, стратегия реального времени, в которой игрок мог разыгрывать известные исторические баталии, и бороться за власть во всем мире. И пока не было ничего подобного Вольфенштейну. Это будет шоком, заключил Ромеро. Это будет просто абсолютным шоком!

Ромеро настолько харизматично доказывал плюсы игры, что Кармак весьма быстро дал своё благословение. Вдобавок Кармак стал ещё лучше в душе относиться к Ромеро, так как увидел, насколько тот внимательно относится к его идеям и разработкам, и делает на них высокую ставку. Получилось так, что Адриан не был знаком с оригинальным Вольфенштейном, но был уже готов взяться за что угодно, только бы уйти от опостылевшего ему Кина. А уж учитывая 3D, идея его особенно заинтриговала. Тома больно кольнул отказ от его серии, но он надеялся в будущем вернуться и к ней. Тем более, что он всё ещё оставался гейм-дизайнером фирмы. И он был готов, конечно, продолжать путь, поддерживая общее мнение компании. Итак, этот путь становился всё более

захватывающим и из-за новых технологий от Кармака, но и вдобавок потому, что в первый раз в краткой истории *id*, проектом стал руководить Ромеро.

Холодным зимним днём Кармак зашнуровал ботинки, надел куртку и вышел на снег Мэдисона. Город был весь укрыт им. Деревья и машины были погребены под снегом. Кармаку было холодно. Это происходило ещё и потому, что его любимый MGB был недавно продан. Кармак понимал, что Том и Ромеро не раз ещё скажут, что у него не все дома, но на это было наплевать. У него была Миссия.

Кармак зашел в банк и обналичил чек на 11 тыс. долларов. Это были деньги на компьютер NeXT (*компьютер по стоимости автомобиля. Сравните с нынешними ценами. Прим. переводчика*), последнее, на данный момент, творение Стива Джобса. Дело в том, что черный корпус этого компьютера содержал новейшую многозадачную операционную систему NeXT STEP, систему, максимально предназначенную для разработки нового программного обеспечения. Это был взрыв на рынке персональных компьютеров, и это был идеальный инструмент для создания современных, динамичных игр. Это был беспредельный рождественский подарок для всей компании программистов от Кармака.

Не только компьютер NeXT обозначил наступление Нового года. Происходили и другие перемены. Совместным решением Кармака, Ромеро, Адриана и Тома был уволен Джексон. В мире подходила к концу целая эпоха Рейгана - Буша, и в воздухе носился ветер перемен. Трио из Сиэтла с названием Nirvana свергло своим альбомом “Nevermind” короля поп-сцены - Майкла Джексона. А совсем скоро гранж и хип-хоп полностью станут доминировать на молодежной музыкальной сцене, принеся на неё жёсткость реального мира. *id* же предстояло сделать нечто подобное в мире компьютерных игр. Именно так, проведя аналогии с музыкой, можно приравнять то, чем они раньше занимались - в стиле Марио и Пак-Мана, к поп-музыке, а впереди их ждал рок. Компьютерная игровая индустрия до этого момента не испытывала ничего столь бунтарского, как будущий “Вольфенштейн 3D” (Wolfenstein 3-D).

Это название появилось после долгих мозговых штурмов. Сначала они хотели вообще уйти от слова Вольфенштейн в названии, которое было собственностью представительства *Silas Warner - Muse Software*. Том предлагал целый список вариантов – Четвёртый рейх, Глубоко в Германии, и до абсурдных - Замок Hasselhof или Мой люгер. Он пытался играть с немецкими словами, например Dolchteufel (Адский копатель), Geruchschlecht (Неприятный запах). Но

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

к своему удивлению они внезапно узнали, что компания *Muse* обанкротилась в середине 80-х, и товарный знак игры теперь не имеет юридического владения. Так и появилось окончательное “Wolfenstein 3-D”.

Когда они рассказали идею Скотту, тот стал двумя руками “За”. Он был готов умолять ребят распространять будущую игру через него, как условно-бесплатную. Он так же помнил и первооснову - игру Замок Волчьего Логова и преклонялся перед идеей Ромеро - громкие пушки, быстрый бег, падающие штабелями фашисты. Так же, по-прежнему, он продолжал просить позволить ему продавать вторую часть трилогии Кина. Да, он понимал, что это всего лишь одна треть, и основной доход пойдёт в *FormGen*, но две части уже были его, а ребята из *id* были его звёздами. К тому же он делал ставку на использование новых технологий, и поэтому гарантировал ребятам минимум 100 000 долларов за Вольфенштейн.

Id не собирались останавливаться на достигнутом при использовании розницы. Марк Рейн, по-прежнему находившийся на испытательном сроке, предложил пустить в реализацию через *FormGen* и ещё пару готовых игр от *id*. При этом нужно было учесть, что *Commander Keen: Aliens Ate My Babysitter*, которую пробовали пустить в розницу, продавалась не очень хорошо. Ребята обвиняли в этом самого директора, в его просчёте с упаковкой, которую, кстати, делала компания производящая упаковки для чая Липтон. Упаковка игры по оформлению была просто ужасной. Но сделать ещё один заход на розничные продажи было бы очень заманчиво. Это позволило бы получать прибыль из двух рынков сразу, условным распространением и розничными продажами. Никто, даже *Origin* и *Sierra* не пытались получать прибыль такой комбинацией. И хотя Марк из *FormGen* был не очень обрадован “разжиганием в играх страстей по второй мировой войне”, он согласился взять Вольфенштейн в реализацию.

Наевшаяся свеженьким окуном Митци отдыхала лёжа на системном блоке компьютера Кармака. Она растянулась так, что её ноги свешивались на экран. Вокруг всё было завалено пустыми коробками от пиццы и банками от диет-колы. Кармак, Ромеро и Том сидели перед своими компьютерами, работая над *Wolfenstein 3-D*. Спокойствие внешней обстановки резко контрастировало с действиями разворачивающимися на экранах. Вольфенштейн брала две новых рекордных планки, она была жестока, как изначально задумывал Ромеро, и она была быстра, как и задумывал Кармак.

Кармак знал, что для максимального погружения необходимо отсутствие тормозов в игре. Он уже объединил масштабирование текстур и рейкастинг в Катакомбах, но теперь, для максимального улучшения, занимался оттачиванием работы механизма игры, оптимизируя все процессы и устраняя потенциальные ошибки. Ключевыми элементами позволившими реализовать скорость было отсутствие полов и потолков, оставались только стены. И к тому же это было не полное 3D, как в реальной жизни, а наложение текстур на плоские перпендикулярные поверхности. В результате, отвлечённому зрителю изображение напоминало декорации вырезанные из картона.

Ромеро в режиме полного полёта фантазии придумывал, что ещё можно было бы добавить в игру, где максимальной идеей было "косить фашистов". Он хотел, чтобы игра передавала именно атмосферу, как это было на Apple II. Атмосферу ужаса и ярости штурма фашистского бункера. Чтобы были и войска СС, и Гитлер. Адриан, в порыве энтузиазма, засел над книгами, копируя в компьютер изображения фашистов вообще и Гитлера в частности, с целью придания игре максимального реализма.

Но этого было недостаточно. "Как насчёт сторожевых собак?", - предложил Ромеро? "Собаки, по которым можно и нужно будет стрелять. Грёбанные немецкие овчарки." Адриан бросился воплощать идею в анимации, с собачьим визгом и другими спецэффектами. "...и должна быть кровь", - продолжал Ромеро, "много крови, как ещё никогда не было в играх. И оружие. Простое, но убойное. Например нож, пистолет, или, например, шестиствольный пулемёт Гатлинга".

Тому пришла идея добавить в игру собирание предметов. Вообще эта парадигма уже была придумана ранее, и применялась начиная со старых, текстовых игр. Игрок должен был всё время собирать всё вокруг, а что не собиралось - убивать. Том решил ограничиться тут сбором сокровищ и наградных крестов. Так же задумались и о "здоровье" персонажа. Игрок начинает, имея 100%, но с каждым попаданием в него это значение уменьшается, когда достигает нуля, игрок погибает. Для восстановления здоровья игрок должен был искать и собирать аптечки. А почему бы, для смеха, не сделать их похожими на индейку приготовленную к Рождеству?

"Да," - согласился Ромеро. "А что если использовать ещё и собачьи консервы? Там же будут собаки..." Том начал хохотать от мысли о собачьих консервах. "А как насчёт этого - "- подхватил Том, "когда совсем остается мало жизни, процентов 10, игрок может есть кровавые кишки нацистов!? Бежать и сосать их для поднятия энергии!". "..Флллиип..." - Выдал Ромеро и

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

воображаемо вытер подбородок. “Да, это прикольно - сдохни, стань кормом для других.”

Такая работа обычно затягивалась до поздней ночи. Кармак и Ромеро воплощали две крайности характеров. Кармак скрупулёзно писал код ядра, Ромеро эмоционально придумывал дизайн к этому коду. Это было, как Кармак создает музыкальный инструмент, а Ромеро играет на нём мелодию. Но их дружба отнюдь не была традиционной. Они никогда не обсуждали жизнь или свои мечты и надежды. Иногда, правда, их можно было видеть поздней ночью, соревнующимися в гонках на ховегах, в игре F-Zero. Но по большей части их дружба заключалась только в их работе, в совпадающем желании создавать игры.

Кармак и Ромеро имели свой взгляд на игры, отличный от других. Тому был ближе Кин, и ему не нравился избыток насилия и насилие в принципе. Адриан заливал всё потоками крови и трупами нацистов, но в душе мечтал о чем то, более готическом и кошмарном, типа Опасного Дейва в Haunted Mansion .

И именно поэтому Ромеро для Кармака был ценен именно как напарник находящийся с ним на “одной волне”. Кармаку нравилось, как Ромеро умело использует плюсы и особенности его движка, а то и находит новые достоинства, незамеченные самим создателем. А сам Ромеро получил для себя, то, что хотел – гладкую, быструю графику, которая позволяла ему, заботится исключительно о творческом процессе. Общей целью являлась именно быстрая игра. Они даже начали отказываться от отдельных элементов уже продуманного сценария, и всё для достижения скорости. Например, первоначально было сделано, чтобы игроки имели возможность перетаскивать и обыскивать трупы фашистов, как это было в оригинальной, плоской игре, но как выяснилось, это сильно сказалось на общей скорости программы, и тогда этот участок кода был безжалостно удалён.

“Тьфу” – сказал Ромеро, когда увидел, как Том перетаскивает тело фашиста в игре. “Игра превращается в какое-то вязкое дерьмо. Нет, это интересно конечно, тащить за собой тела, но посмотри, как это влияет на всю программу. Мы должны избавиться от этого кода, если не хотим просрать вообще всю игру.”

Жестокость должна была быть не только в графике на экране. Звуковые эффекты задумывались под стать изображению. id для работы со звуком решили обратиться к музыканту Бобби Принцу (Bobby Prince), который имел уже некоторый опыт в озвучивании компьютерных игр. Бобби плотно работал с *Apogee* и был действительно



рекомендован Скоттом Миллером ещё на этапе разработки Коммандера Кина, и хорошо тогда зарекомендовал себя. Ребятам хотелось получить насыщенные, качественные звуки в Вольфенштейне, и поэтому впервые решили попробовать применить синтезированный звук. Бобби придумал и предложил им несколько звуков, в том числе стаккато для пулемёта.

Как-то вечером Ромеро сел попробовать игру первый раз в версии со звуком, и понял, игра удалась. По настоянию Скотта Миллера Кармак перешел с 16 цветовой палитры на стандарт SuperVGA, что дало возможность использовать целых 256 цветов в графике. А уж Адриан по полной воспользовался открывшимися возможностями, и по максимуму прорисовал нюансы картинок, раскрашивая даже каски и сапоги врагов. Помимо этого он создал и прорисовал спрайтовую анимацию, которая красочно отображала конвульсии убитых фашистов. Солдаты дергались в агонии, и при попаданиях пуль из врагов хлестала кровь.

Ромеро запустил игру, к нему на экране приблизился фашист, Ромеро нажал кнопку огонь и на экране возникло пламя выстрелов, а из колонок грянул грохот.

Под такие спецэффекты нарисованный фашист отлетел на экране в сторону и упал. А через секунду Ромеро с удовольствием откинулся назад от стола. Такой же кайф и удивление он последний раз ощущал, когда увидел на экране прокрутку с текстом Опасный Дейв и Нарушение Авторского Права. “Вы знаете,” – произнес он, когда перестал смеяться, “Такого я ещё не видел ни в одной игре.”

На экране истекал кровью нарисованный фашист.

Однажды в феврале 1992 года Роберта Вильямс открыла почтовый пакет. Она, и её муж, Кен, сидели в великолепном офисе в Северной Калифорнии, на вершине одной из крупнейших игровых империй в бизнесе - *Sierra On-Line*. Они были одними из лидеров в индустрии компьютерных игр, которая выросла в США со 100 миллионов в год в 1980 году, до 1 миллиарда долларов в год в 1990. Их ранние ролевые графические игры уступили дорогу новым, современным играм, и всё в Сьерра было пропитано духом игровой элиты. Именно тут рождались бренды игр, и тут превращали программистов в знаменитостей.

В результате сюда, в Сьерра, стекались игры отовсюду. В этот день содержимое пакета зацепило взгляд Роберты. Там находилось письмо от молодого программиста Джона Ромеро. Он где-то услышал, что она

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

заинтересовалась играми, которые создал он со своими друзьями. И одной из их игр была условно-бесплатная – Коммандер Кин – Прощай галактика.

Роберта и Кен были впечатлены этой игрой, и к ещё большему удивлению магнатов *Sierra*, в письме парни из *id* просили о встрече. Выросшие на ранних играх от *Sierra*, ребята теперь хотели лично встретиться с королем и королевой в их “королевской резиденции”. В тоже время выросли и они сами. Создание Вольфенштейн близилось к завершению, и если Сьерра сделает предложение, от которого они не смогут отказаться, то можно будет подумать и о заключении сделки. Для презентации парни решили поработать в убойном режиме, но успеть собрать небольшую демо-версию игры, которую можно будет показать Вильямсам.

Когда *id* появились в офисе *Sierra*, было ощущение, что они не ночевали дома как минимум месяц. Ромеро был весь заросший, с неопрятной бородой, Кармак в рваной рубашке, оба в грязных, рваных джинсах. Прежде чем повстречаться с Кеном и Робертой ребята прогулялись по офису компании. Для них, особенно для Тома с Ромеро, это было сродни тура по местам геймерской славы. Когда они вернулись в гостиницу, чтобы скопировать CD-диск со своей игрой, то вдобавок ко всему там, в коридоре, они столкнулись с Уорреном Швадером (Warren Schwader). Это был знаменитый программист работавший на *Sierra*, и прославившийся тем, что прошел путь от рабочего на конвейере, который придумывает программы между выполнением рутинных операций, до превосходного ассемблер-программиста, написавшего несколько ярких и оригинальных игр для Apple-II. Ромеро с Томом переглянулись, и синхронно упали перед ним на колени приговаривая “Мы не достойны! Мы не достойны!”.

Швадер, как они знали, был главным разработчиком одной из их любимейших игр для Apple II - Threshold. “Чувак!” Воскликнул Ромеро. “Вот кто папа Threshold!”. Но очарование от встреч с гуру программирования скоро прошло. В какой-то момент, проходя по офису, Кармак, слово-за-слово, разговорился с одним из программистов *Sierra*. Как обратили внимание находящиеся рядом, Ромеро, Том и Адриан, создавалось впечатление, что Кармак объяснял оппоненту азбучные, для него самого, истины. При этом программист *Sierra* сидел полностью подавленный информацией полученной от Джона. Когда они отошли в сторону Ромеро уважительно похлопал Кармака по спине, приговаривая - “Бог”. Он на секунду задумался и добавил - “Ты просто опустил его реально ниже плинтуса.” Кармак скромно пожал плечами. Ромеро же был очень горд своим другом.

Вильямсы были под впечатлением не столько от предстоящей презентации новой игры, сколько внешним видом прибывших к ним в гости ребят. Мальчишки показались им как очень талантливые, но очень наивные дети. Когда Кен Уильямс пригласил их в ресторан “Edna’s Elderberry House”, то метрдотель сначала остановил эту толпу оборванцев не пустив их внутрь, и только с указания Уильямса, что это важные гости, проводил их в отдельный зал с дубовым длинным столом и камином.

Принесли еду, и потекла беседа. Уильямс гордился тем, что выискивает и воспитывает молодые таланты, но видимая неопытность этой группы буквально бросалась в глаза. Казалось, что в них напрочь отсутствует коммерческая жилка. Но когда они сказали сколько они получают за серию “Коммандер Кин”, Уильямс побледнел. “Ты хочешь мне сказать, что вы делаете пятьдесят тысяч долларов в месяц? И это только за условно-распространяемые игры?”

В доказательство парни показали ему реальные цифры последних денежных чеков. При этом надо учесть, что в какой-то момент Скотт Миллер увеличил их доход с продаж до 45 процентов с прибыли. “Фактически нет накладных расходов”, пояснили они, *Apogee* получает 95 центов с посылаемого доллара. Всё это из-за принципа условного распространения.” И Ромеро провозгласил “Вот почему мы делаем столько денег. И вам придется поверить, каким бы это не было удивительным!”

Том выложил на стол ноутбук, включил его, позвал Кена Вильямса и нажал кнопку на клавиатуре. На экране начала разворачиваться игра Вольфенштейн. Уильямс сидел с абсолютно невозмутимым лицом, парни же внутри себя умирали от нетерпения. “Да это неплохо”, в конце ролика произнес Кен Вильямс. Он нажал на закрытие программы, но вместо этого на экране появилась заставка с Коммандером Кином и зелёным монстром из эпизода “Aliens Ate My Babysitter”, а посередине экрана был крупный текст “id software, часть семьи “Sierra”?”. “Вы не возражаете, если я удалю отсюда знак вопроса?” произнес Кен. Немного пораздумав, он предложил им 2,5 миллиона.

Парни вернулись в свои заснеженные квартиры обсуждая два с половиной миллиона долларов. Это было много, даже если разделить на пятерых мальчишек. Но не стоило торопить события. Нужно было всё взвесить. Не забыть, что это были потенциальные деньги в некоем будущем, растянутом на период продажи игры. А хотелось иметь хоть какую-то часть в кармане. И тогда они решили сделать как когда-то со Скоттом Миллером. Ромеро предложил - “А

давайте попросим сразу аванс в сто тысяч долларов. Если они заплатят, то и мы согласны. Если они откажутся, то и мы откажемся от этого соглашения!”

Когда эта просьба была озвучена, Вильямсы воспротивились. Хотя им и понравилась демка будущей игры, но раскошелиться зараз на такую финансовую сумму они не были готовы. Сделка была расторгнута и в *id* были уверены, что те просто не понимают имеющегося потенциала игры. Если бы поняли, то сразу бы нашли деньги, но общая ситуация разочаровывала. И дело было не только в том, что упущены деньги, а и в том, что их кумир, их компания-мечта так их подвела. У них была игра, которая должна была совершить революцию в игровом мире! Ничего похожего ещё не было ни у кого, и ребята это знали точно. “Нахрен “Sierra”, с их отстойными программистами”, сказал Ромеро, “*id* останется независимой. И не смотря на всё, станет самой крутой!”

После поездки в *Sierra*, *id*-парни снова маниакально ушли в фантазии Подземелий и Драконов. Игра, как всегда, стала отражением их внутреннего состояния. В последних раундах Ромеро решительно определился воспользоваться книгой *Demonicon*, которая давала им власть от Дьявола, пусть это и был очень опасный шаг, который мог погубить весь их игровой мир. Кармаку, как ведущему доставляло всё больше проблем такое упорное безрассудство Ромеро. Он не хотел, чтобы мир, игра, которые он так долго создавал, были разрушены. В отчаянии он связался с Джейм, в Шривпорте, чтобы просить его о приезде, и помощи в игре своим персонажем, чтобы остановить Ромеро. Но Джей не мог так быстро изменить свои планы и приехать. И, в конце концов, Кармак решил проверить азарт Ромеро, как же далеко готов зайти его партнер.

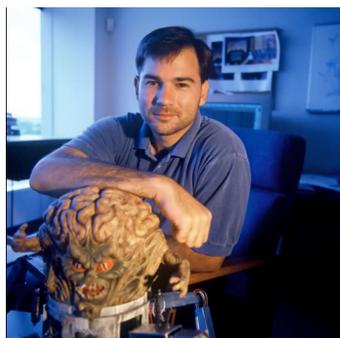
Поздно ночью Кармак, как мастер игры, создал игрокам встречу с дьяволом, и от его лица сказал Ромеро, “Верните мне *Demonicon*, и я выполню любое ваше желание!” Ромеро ответил “Я отдам вам эту книгу, но только при условии, что вы предложите мне что-то безумно охрененное!”. И Кармак предложил ему меч *Daikatana*.

Глаза Ромеро расширились. Это было сильное, очень сильное оружие. Кармак никому в игре до этого момента не давал даже теоретической возможности получить его. Несмотря на протесты остальных игроков, книга была отдана дьяволу. Теперь было недолго ждать последствий. Согласно правилам игры был сделан ход и за ним следовал бросок кубиков, чтобы узнать ответные действия нечистой силы. Ответ был таков - используя книгу, дьявол создал армию

демонов и они получили путь в наш, материальный мир. И далее Кармак сказал, как отрезал - “Всё человечество погибло. Вот и всё. Ммммм”

Все притихли. Никто не мог в это поверить. После всех этих встреч, после ночных бдений вокруг стола в Шривпорте, в Доме у Озера, приключений здесь, которые помогали им в холодные ночи Мэдисона, всё было кончено? Печаль повисла в комнате. Наконец Ромеро обратился к Кармаку: “Это было чертовски прикольно играть в эту игру. Теперь всё разрушено. Есть ли способ вернуть всё обратно?” Но он и без этого знал ответ. Кармак всегда был верен себе и игре. “Нет”, ответил он. “Всё кончено”. Это был урок, который надо было запомнить - Нельзя заходить слишком далеко.

В Подземельях и Драконах мир уничтожен, сделка с *Sierra* сорвана, в Мэдисон становится снова всё холоднее и холоднее. Для парней наступили тёмные времена в прямом и переносном смысле. Им нужна была помощь, им нужно было реализовать потенциал Вольфенштейна. И они знали, кто может им сейчас помочь. Этим человеком был Кевин Клауд (Kevin Cloud).



Кевин Клауд.
Создание DOOM

Кевин был главным редактором в *Softdisk* и он же оставался связующим звеном между *id* и их бывшей работой. Артистичный, трудолюбивый и образованный, он казался прекрасным дополнением к их команде. Он родился в Шривпорте, в семье учительницы и электрика, и вырос на комиксах и игровых автоматах. Проходя обучение в области политических наук, он в то же время устроился работать художником в *Softdisk*. Тут и закончился его карьерный рост.

У Кевина сразу завязалась дружба с ребятами. Он же оставался и одним из немногочисленных союзников во время их мятежа. Говорил он по южному растягивая слова, и был равнодушен к ковбойским сапогам и джинсам. А ещё он мог быть, как вежливым и спокойным, так и развеселиться над черной шуткой или юмором ниже пояса. И даже смеялся над извращенными приколами от Ромеро и Адриана. В то же время он легко обратно становился целеустремлённым, и сдержанным, что не часто удавалось этой творческой компании. После того, как они покинули организацию, Кевину пришлось применить все дипломатические навыки для восстановления порядка в *Softdisk*. И вот теперь, когда *id* оказалась в долговых отношениях к предприятию, именно он старался обеспечить им больше свободы в работе.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Парни позвонили ему из Висконсина, и предложили присоединиться к их команде. Было только одно условие – он должен был переехать в Мэдисон. Кевин не колебался. Он устал от *Softdisk*. Кроме того он только что женился и горел желанием открыть новый, чистый лист в своей жизни. Таким образом, он собрал все свои вещи, и с молодой женой отправился в автомобильный путь длиной в 19 часов. Они приехали очень рано утром и постучались в квартиру *id*. Через минуту или около того, им открыл дверь Кармак, со спутанными волосами, мутным взглядом и в одном нижнем белье, “Зайдите попозже”, буркнул он, и захлопнул дверь, оставив их с чемоданами на улице.

Кевин повернулся к своей жене – “Хм. Пойдём, попьём кофе”. Позже они вернулись и застали в офисе уже всех ребят. Это свершилось, теперь Кевин стал частью команды. Окрыленный он сообщил, что уже нашел дом для жилья и завтра утром подпишет договор об аренде. Вдохновленные остальные ребята решили, что хватит и им ютится в старых конурах, и пора подумать о новом жилье. Ромеро и Том отправились по городу на поиск нового жилья. Поздним вечером они вернулись и доложили результаты своих походов. Да, они нашли хороший жилой комплекс, но в конце разговора Ромеро сорвался, - “Да, мы можем покататься по городу, но этот снег и чертов лед, у меня сидят уже в печенках. Я уже просто ненавижу это место”.

“Угу”, согласился Адриан.

“Я действительно не хочу больше оставаться здесь” повторил Ромеро. “Разве не лучше поехать в Калифорнию, там, где горы и деревья? Я предпочитаю места, где человек может выжить, оставаясь на улице, а не замерзнуть в кусок льда. Я выбираю тепло! Я не хочу кутаться, замерзать, отмораживать себе мозги, и пальцы! Я с гораздо большим удовольствием лучше буду с потной задницей сидеть в одной футболке, на каком-нибудь пляже. Мы программисты! Мы не привязаны к какому либо месту. Мы можем работать где угодно!” Чтобы он не сказал, он был точно уверен, что его подруга, Бет, поддержит его.

В полночный час они разложили на столе карту и стали думать, куда им при таком пожелании податься. “Ямайка?” - предложил Том. Адриан сказал – “Как насчёт Далласа?” Как насчёт Далласа?! Да, в этом было много плюсов. Он был на юге, там было тепло. И *Apopgee* была там. И Скотт Миллер уже давно звал ребят, рассказывал какое там красивое озеро. И они могли бы, как в Шривпорте, купаться, загорать и кататься на водных лыжах. А ещё, возможно, даже опять снять большой дом. Том ещё предложил в сам Техас, в нём меньше налоги и этим можно будет воспользоваться. Но пусть будет Даллас.

Однако существовала ещё одна проблема – Кевин Клоуд. Он собирался наступающим утром подписать договор аренды жилья в Мэдисон, чем и похвастался остальным. На часах было 3-00 ночи. Надо было его срочно остановить! В панике ребята побежали в гостиницу и в холле оставили для него целый десяток сообщений “Не подписывай договор!”, “Позвони нам!”, “Не подписывай утром договор!”, “Мы улетаем отсюда!”, “Мы улетаем!”.

“Боже мой.” - сказал Кевин жене утром. “Наверно они ещё раз прикинули, что и со мной придётся делиться деньгами.” Но когда он позвонил и узнал суть ситуации, то у него словно гора упала с плеч. Да он и не против был совершенно поехать с ними в Даллас. Мы улетаем! Мы улетаем! Это было как ответ сложившимся обстоятельствам. Как готовность к переменам и дальнейшей борьбе.

Несколько недель спустя приехал грузовик, чтобы забрать для перевозки их компьютеры, резервные накопители и все крупные вещи. Все вышли на улицу в ожидании пока водитель откроет заднюю дверь. Ворота скользнули вверх и челюсти у ребят упали вниз. В кузове, одиноко разместившись у кабины, как предзнаменование, стоял игровой автомат Рас-Ман. Вот игра, на которой они все выросли! Игра, в которой Ромеро ещё в Сакраменто ставил рекорды, игра которую они сами написали для тренировки в Шривпорте. Ромеро слотнул и спросил у водителя – “Это ваше?”

- Я думаю теперь моё. – ответил водитель. – Кто-то оставил его в моём грузовике, когда перевозил свои вещи, и не захотел забрать на новое место.
- Мы могли бы его купить у вас? – Водитель с недоверием оглядел мальчишек. Они были с длинными волосами и в рваных джинсах. Создавалось впечатление, что у них нет времени даже подстричься, не говоря уже о покупке дорого игрового автомата.
- Конечно. – Ответил он. - Сто пятьдесят баксов.
- Без проблем, - ответил Кармак. Он достал толстую пачку денег из кармана и отсчитал нужное количество.
- Оставьте его в грузовике, он отправляется вместе с остальным нашим оборудованием в Техас.

Часть седьмая

Копьё судьбы.

В Техасе игры считались одними из зол. Игры были отвратительным созданием. Они приучали детей к коррупции, заставляя с младенческих времён тратить деньги на ерунду – именно так думало большинство граждан Мескит, городка недалеко от Далласа. Доказывая это, они прошли весь путь до Верховного суда, который, в конечном счете, отклонил их ходатайство. Данные события происходили в 1982 году. В центре дискуссии как раз и были игровые автоматы, и как раз в том числе и Рас-Ман, который прибыл в грузовике, вместе с первой игровой компанией Мескита, появившейся в городе в День дурака 1992 года.

Кармак и Ромеро, казалось, были счастливы просто оттого, что снова вернулись в тёплые края. Всё в Далласе было большим. Дороги большие, грузовики большие, автосалоны большие. Даже люди были в больших ковбойских шляпах, особенно длинноногие блондинки. *Id* разместились здесь, чтобы быть недалеко от Скотта Миллера, который, вместе со своей *Apogee* располагался в городке Гарленд, в нескольких минутах езды по шоссе. Мескит оказался убийственно именно тем местом, где ребята и хотели бы всегда жить. Они поселились в отеле “La Prada Apartments”, расположенном на шоссе 635, заняв двухэтажный номер с верхней большущей мансардой, с балкона которой открывался чудесный вид на бассейн с кристально чистой водой. На краю бассейна загорали девушки в бикини, из гриля доносился дурмящий запах готовящегося барбекю, над сеткой взлетал волейбольный мяч. Да, они были дома.

Скотт очень обрадовался, что его гейм-звёзды теперь живут недалеко от него. Он и его партнёр Джордж Брусард заехали за парнями и устроили вместе с ними совместный отдых. Сначала посидели в мексиканском ресторане, а потом переехали в большой развлекательный центр “SpeedZone”, с картингом и игровыми автоматами.

Для начала id-парни погонялись друг за другом по круговой трассе на радиоуправляемых моделях формулы-1. Потом, на выходе, постояли обсуждая настоящие спортивные автомобили Скотта и Джорджа - *Apogee* продолжала пожинать плоды популярности Кина. “Вот чёрт”, - сказал Ромеро Кармаку, “У

них автомобили просто охрененные, а у нас отстой какой-то. Пора бы и нам надрать всем задницы!”

Существовало много причин для будущего успеха, помимо гарантированных ста тысяч долларов, Скотт увеличил гонорар до 50 процентов, что было в этой отрасли невиданным делом. Он очень хотел, чтобы парни ощущали себя довольными. Помимо этого он старался помогать им и в других вопросах. Например, он знал, что ребята ненавидели свой долг перед *Softdisk*, и тогда Скотт посоветовал, чтобы они сильнее сосредоточились над Вольфенштейн, и не отвлекались на пустяки, а игры для *Softdisk* будут делать другие программисты находящиеся под крылом *Apogee*. Так и получилось, что следующая игра, отданная по долгу, “*Scuba Venture*”, была уже не от *id*, а от *Apogee*.

У Скотта были очень большие планы на Волчье логово. На данный момент он рассчитывал следовать своему проверенному способу - первый уровень достаётся бесплатно, а остальные десять – после оплаты. Так же можно рассчитывать, что будет придуман ещё второй и третий эпизоды игры. После разговора с Ромеро и Томом он узнал, что группа тратит всего один день на создание одного уровня игры. “Боже!!! Почему тогда только три эпизода?!! Давайте создадим, например, шесть! И мы сможем продавать так, что если человек покупает первую трилогию, например за тридцать пять долларов, то если он сразу купит шесть, то это ему обойдётся в пятьдесят долларов. А если люди будут покупать по одному эпизоду, то каждый будет им выходить в двадцать долларов. То есть человек будет заинтересован, чтобы купить их все сразу!” подумав над такой политикой, *id* согласились.

Но не всё было так оптимистично. Чувствуя весь набор постоянных разногласий ребята решили расстаться со своим руководителем по продажам, Марком Рейном.

- Это хреново конечно, – сказал Ромеро, - Но, БУМ!. Всё он ушел.

Марк был единственным профессиональным коммерсантом на тот момент в *id*. Настоящим коммерсантом. Потому что неофициально-то Ромеро и Кармак занимались бизнесом уже много лет. Пусть основным их занятием было программирование, но они начали “делать деньги” ещё будучи подростками. Первым зарабатыванием денег для Кармака стала продажа игры “*Wraith*”, а Ромеро начинал с создания десятков простеньких игр и продажей их различным издателям журналов, работой фрилансером по мелким различным заказам в

одинокую и с группой знакомых. Им обоим конечно больше нравилась творческая работа программированием, но приходилось заниматься и заключением сделок.

Чем сильнее уходили они в программирование, тем сильнее было их желание не отвлекаться на письма, оплату счетов, поиск партнеров и поставщиков. Им нужен был кто-то, кто сможет вписаться в их компанию. Кто-то дерзкий, не боящийся ломать стереотипы, не связанный привычными догмами. Кто будет способствовать, и быть участником их роста и развития. Выбор из кандидатов уже был. К этому времени к ним, в *id*, стали уже названивать с предложением сотрудничества все подряд, от начинающих, молодых менеджеров, до профессиональных бизнесменов. Но парни хотели, чтобы это был их давний друг Джей Уилбур.

Поэтому они позвонили Джею и сказали, что он назначен Директором с долей от общей прибыли в размере 5 процентов, и при этом он получает полную власть над деньгами фирмы, для перевода её в большой бизнес. А всё, что для этого нужно, это в течение ближайшего времени переехать, в конце концов, из Шривпорта в Даллас. Устав от *Softdisk*, и чувствуя себя полностью выполнившим свои обязательства перед Алом Вековиусом, Джей согласился. “Ставьте барбекю!”, позвонил он, “Я уже подъезжаю к Мескиту.”

“Танцуйте, бляди!”- кричал Ромеро. “Ложись! Бдыщь, Бдыыыщщщ!!!” Фашисты были везде - в коридоре, под портретом Гитлера, мчались навстречу словно бочонки с дерьмом. И Ромеро был тоже там, мчался по коридорам, кося врагов так, что во все стороны летела кровь и ошметки внутренностей.

Дело происходило за полночь, в помещении *id*, в апартаментах “La Prada Apartments”. Ромеро сидел на мансарде, на втором этаже, Адриан справа от него и Том сзади. Слева лежал клубок из кабелей и джойстиков от его нового увлечения файтингом, под названием “Уличный боец-2” от *Nintendo*. Внизу, на кухне, сидел Кармак, за своим иссиня-черным NeXT-ом. Кевин – справа от него, Джей позади. Пол завален коробками от пиццы, возле Кармака гора пустых бутылок от Диет-Колы. Шел очередной день аврала в работе *id*.

Ромеро всё больше и больше радовал результат по Вольфенштейну. Хотя это легко сказать, а по сути, приходилось старательно заботиться даже о таких мелочах, как объёмный звук в криках фашистов. Процесс тестирования игры уже был не просто работой, всё больше казалось, что это уже неотъемлемая часть жизни. Ромеро львиную долю своего времени проводил внутри этой игры. В какой-то момент он, ещё до полноценного завершения комплекта уровней, зашел

на BBS, где они рекламировали игру, и увидел вопрос – “А что мы сможем делать в этой игре?” И теперь, на секунду оторвавшись от экрана, Ромеро крикнул, отвечая на тот вопрос “Ссать! Да, именно, вы теперь можете просто помочиться на трупы убитых врагов после того как завалите их. Хе-Хе. Да, это просто охрененно круто!”

Адриан и Том усмехнулись. Том нагнулся и поднял с пола шарик из смятой бумаги и кинул в Ромеро. Тот в ответ достал из какой-то заначки ещё три или четыре, и ответил залповым огнем. Один или два залетели на чердак к Кевину, который так же смял несколько листов и швырнул их вниз. Бумажные бои, вопли фашистов из динамиков, Ромеро со своими извращенными фразочками, это стало нормой с того времени, как они переехали в Мескиг. Кармак и ранее-то никогда не участвовал в подобных разгулах, но теперь ему становилось всё сложнее и сложнее сосредоточиться над работой. Работой по оптимизации движка для Вольфенштейн, для достижения максимальной скорости его реакции.

Он терпеть не мог бумажные бои, и теперь приходилось изо всех сил сдерживать своё раздражение. В данный момент он работал над реализацией идеи тайников. Игрок должен был толкнуть стену в нужном месте, и часть стены уходила вглубь, открывая за собой спрятанное пространство. Тайники были давним пунктиком Кармака. Он считал, что они обязательно должны быть в игре, и каждый раз на совместных обсуждениях настаивал на этом. Это было чем-то типа Вортиконского алфавита в Коммандере Кине, когда игрок, не зная, что обозначают надписи на стенах, начинал плутать и терялся куда двигаться дальше. Вольфенштейн остро нуждался в чём-то подобном, и идея с секретными комнатами была как раз хорошим вариантом.

Но Кармаку не нравилась реализация задумки. Такие вещи он обычно называл “уродливый хак”. Что означало неудачное, некрасивое решение. Оформление игры, написание кода, для Кармака всё это было упражнением в элегантности, как написать что-то, чтоб оно работало, но так же было и удобно используемым и легко понимаемым. Надо учесть, что движок Вольфенштейна был изначально не рассчитан на распахивание двери. Все двери в игре открывались-закрывались скольжением в бок. Это было сделано с самого начала для оптимизации скорости обчёта графики. Чем больше скорость и плавность, тем сильнее погружение в игру. Но тогда получалось, что нельзя делать систему с дверьми открывающимися от нажатия.

Том не согласился. Он уже знал, что такая ситуация возникает перед какими-нибудь технологическими прорывами. Ромеро присоединился к

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

крестовому походу Тома - “Мы знаем, что ты перегружен сейчас работой, потому что это наш новый, созданный с нуля движок, но попробуй всё же сделать саму возможность открываться двери вперед. И все будут счастливы. А уж мы их понаставим где надо.” Но вслух Кармак пока старался ничего не обещать, зная внутренние особенности своей программы. Это был один из немногих случаев, когда команда переживала творческий конфликт.

В течение дня они несколько раз прерывались, чтобы поиграть с мячом в бассейне, и в очередной раз, оказавшись рядом с Кармаком, Ромеро снова повторил слова Тома – “Мы должны иметь распашные двери. Без тайников это получается просто беготня по коридорам. Ты же делаешь классные вещи, так просто сделай это для меня и для Тома. Я точно знаю, что ты сможешь.” Но Кармак в ответ резко выпалил: “Забудь об этом!”

Стали проявляться и другие напряженные моменты. После идеи Скотта о дополнительных уровнях, парни стали работать по шестнадцать часов в день, семь дней в неделю. Кевин и Джей тоже, насколько могли конечно, помогали в процессе. Кевин, например, мог помочь Адриану в графике, а ещё с планированием рисунков обложек с точки зрения маркетинга. Как генеральный директор, Джей занимался тем, чем мог помочь в направлении офисной работы. Он делал так, чтобы в офисе не возникало никаких проблем с бумагой для принтеров, хватало дисков, туалетной бумаги, и чтобы регулярно привозили пиццу. Он следил, чтобы были оплачены все счета. Кстати, именно поэтому он являлся единственным обладателем чековой книжки.

Несмотря на сдерживающее присутствие Кевина и Джея уже ничто не могло остановить поток энергии рвущийся из Ромеро и Тома. Они буквально были похожи на сумасшедших. Они пиццали, подвывали, грохотали, изображая звуки из Кина, и всё это теперь с микрофонами в руках. Насмотревшись на работу Бобби Принца, они превратились в нештатных звуковых режиссеров, переделав чердак их апартаментов в студию звукозаписи. С артиллерийским грохотом и воплями они уходили туда с утра пораньше, поясняя, что в это время у них лучше всё получается.

Однажды ночью их посетила идея новой записи на автоответчик Тома. Сначала ответ должен начинаться обычным голосом “Это id Software? Вам сегодня пять посылок...”, голосом подражающим диктору из популярной передачи Улица Сезам. И ещё более высоким фальцетом голос Тома “...Пять клубничных пирогов...” затем следуют раскаты грома и вой. Потом искаженный, рычащий голос демона продолжает “...id Software больше недоступна...”, звук отрывки “...

потому что я их съел...”. Испуганный голос Тома – “Вокруг одни руины...”. Демон - “Вы точно хотите встретиться с id?”. “Прощайся с миром, задница!!!” – ревет демон. Гром, взрывы, и затихающий вопль Тома.

Адриану они настолько надоели своими воплями, что он просто ушел домой раньше, чем обычно. Кармак терпел до конца записи.

Напряжение росло и вне стен офиса. Однажды Скотт получил звонок от *FormGen*, с которыми был в контакте, что компания собирается пустить Вольфенштейн в розничную продажу и их смущает аспект игры. *FormGen* частенько обращалась к Скотту, когда испытывала трудности в переговорах с *id*. Скотт уверил, что эта игра ничем принципиально не отличается от PAC-MAN, тот же бег по лабиринту только с оружием. Но это ещё больше озаботило *FormGen*. “Мы боимся, как бы после этой игры не последовали юридические меры за разжигание национальной розни, извращение Второй мировой войны, да и просто за наличие крови на экране. Там всё слишком реалистично. Такого ещё не было в играх. Боюсь многим это не понравится.” “Хорошо,” – ответил Скотт, “я посмотрю, что можно будет сделать.” Он позвонил в *id* и пересказал суть разговора. На том конце явно слышалось недовольное сопение. Было понятно, что надо было уменьшать эту кошмарность в игре. “Там как на скотобойне!” сказал Скотт. Увы, ребята были вынуждены согласиться.

К этому времени Адриан наполнил игру всеми мыслимыми ужасными подробностями. Прикованные скелеты на стенах, трупы за решетками в тюрьме, куски мяса и кишок валяющиеся повсюду. Брызги крови и потёки на стенах коридоров, на кухне, на сковородках, на кастрюлях, на подносах, на праздничной индейке. Адриан полностью утратил реализм, превратившись в кровавого панка. Он добавил туда столько крови, сколько смог.

Том и Ромеро тоже приложили руки к этому процессу. В первую очередь криками. Они засиживались до поздней ночи, записывая немецкие команды “Schutzstaffel!” “Achtung”, туда же добавили крики умирающих фашистов “Mutti” (Мама). Пригодился и прощальный крик Гитлера “Eva, auf Wiedersehen!” (Прощай Ева). В довершение в заставке игры звучал оцифрованный гимн фашистской партии “Horst Wessel Lied”. А после убийства главного босса игра предлагала посмотреть на убийство ещё раз в замедленной съёмке с максимальными подробностями. К тому же эта “запись смерти” была включена в рекламную версию игры. После обсуждения и яростных споров, в игру пришлось внести некоторые изменения. Но ещё одним вариантом решения проблемы было

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

добавление в заставке надписи “Эта игра имеет рейтинг РС-13”, как на фильмах для взрослых. Кстати, таким образом, с натяжкой можно заявить, что id первыми ввели категорийный ценз на компьютерные игры.

Сборка игры уже близилась к завершению, и Том с Ромеро решили сделать ещё одну попытку попросить Кармака осуществить возможность секретных комнат. К их удивлению Кармак развернулся в кресле и сказал, что всё уже сделано. Вот теперь Кармак про себя согласился, что всё сделано именно так, “как должно быть”. С тайниками стало намного веселее. Поразительно, но стоило запомнить, что как бы не был упрям Кармак, если кто-то приводит убедительные доводы, Кармак расшибется, но сделает это. Но “это” чтобы не просто было сделано, а было сделано “как надо”. Том и Ромеро сразу кинулись расставлять тайные комнаты по лабиринту. Это было забавным, подойти например, к фашистскому флагу нарисованному на стене, нажать на “пробел”, и, Та-дам! Стена со скрежетом отходит назад открывая тайный проход. Они заполнили тайники сокровищами, аптечками, едой и боеприпасами. А так же сделали целый секретный уровень, который представлял собой игру PAC-MAN с приведениями, только с видом от первого лица.

Наличие тайников имело очень хорошее психологическое и философское обоснование - игрок должен был привыкать думать за пределами указанных границ. Пытаться найти какие-то новые ходы, и даже пробовать пробиться сквозь стены. Ну и разумеется, получать за это награду в случае удачи. Так же этот вопрос касался и, так называемых, чит-кодов. Это когда игрок не хотел честно проходить игру, то он мог ввести секретный код, который прибавлял оружие или здоровье игрока или вообще делал его неуязвимым. Но в этом случае, сколько бы он не заработал очков, его результат уже не попадал в таблицу игровых рекордов. Да, поведение в игре, как и в жизни, имело свои награды, но и последствия.

В 4 часа утра, 5 мая 1992 года, первая, условно-бесплатная, часть игры “Волчье логово 3D” была завершена. Последним штришком Ромеро добавил текстовую предысторию сюжета. “Ты, William J. ‘W.J.’ Blazkowitz, плохой парень, ...шпион и искатель приключений.... Ты получил задание.... Проникнуть в фашистский замок... ”. В большинстве игр игрок может выбирать уровень сложности перед началом игры. В Вольфенштейн игроку задавался вопрос “Кто ты?” и предлагались четыре варианта портрета аватаров. Начиная от самого трудного режима, с ответом “Я воплощение смерти!” с рычащим лицом и красными глазами, и до “Папа мне разрешил поиграть...” с рисунком ребёнка в каске и бутылочкой молока и соской. В том же духе были добавлены и насмешки,

когда игрок пытался выйти из игры – “нажмите N чтобы продолжить бойню, или нажмите Y чтобы стать сосиской”, “Нажмите N для славы и отваги, нажмите Y для домашних хлопот”.

Подробнейшим образом были проверены все возможные ошибки в игре, и после этого игра была загружена на Software Creations, домашнюю BBS парней из *id*. Геймеры, уже знакомые с Кином, с нетерпением ждали возможности попробовать новую игру. “Как знать”, сказал Том, “может быть эта игра будет в два раза более успешная, чем приключения Кина.” А Кин на тот момент занимал первые места в списках популярности.

Кармак, Адриан, Ромеро, Джей, Кевин и Скотт собрались вокруг компьютера подключенного к Software Creations BBS через модем. На улице пели сверчки, в углу светился экран автомата Pac-Man. Кнопка была нажата, и файл с названием Wolf 3-D был разобран на части и отправлен по телефонным проводам из Мескита, прочь от Далласа, от Техаса, и взял курс на Новую Англию. Ладно, все ребята согласились, что пора идти спать. Знали бы они, что их ждёт завтра.

“Деньги на пиццу!!!” – Крикнул Джей, открывая первый конверт с роялти за Вольфенштейн 3D. Они действительно не знали, что с этим делать. Кин приносил им примерно 50 тыс. долларов в месяц. Теперь они ожидали, в лучшем случае, примерно в два раза больше. Тем более что пока Волф распространялся как условно-бесплатное программное обеспечение через сервера объявлений. Это было ближе всего к маркетингу парней, так как они сами писали тизеры на этих же BBS. По крайней мере, парни надеялись на некую безубыточность в ближайшем времени. Для этого доход от игры, если рассматривать только накладные расходы, должен был превысить сумму от всей оплаты за аренду жилья в 750 долларов в месяц и плюс разные мелочи. Всё вместе, за период написания, вышло в 26000 долларов.

Первый же чек принес 100 тыс. долларов. И это только за первый месяц с учётом продаж Кина. Но уже в этом варианте годовая сумма ориентировочно переваливала за миллион. Выпустив первый эпизод как условно бесплатный, они сразу заинтересовали геймеров в приобретении продолжения. План Скотта сработал.

Вольфенштейн превращался в сенсацию. Журналисты активно рассказывали в своих изданиях об этой игре, игроки в он-лайне гудели об этой игре, как о объединившей высокие технологии и ужасы, – тот самый синтез Кармака и Ромеро. Форумы на больших BBS-ках, и новые коммерческие он-лайн сервисы,

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Prodigy, CompuServe и America-OnLine в интернете, пестрили обсуждениями игры. Форумы, UseNet, просто полыхали. Электронные письма затопили *id*.

“Нет ничего удивительного, в том, что эта игра стала самой популярной на BBS”, писал один фанат, “...ощущение, когда вы выскакиваете из-за угла, а за ним находятся трое эсесовцев, и их пули свистят рядом с вами, и приходится действовать стремительно, чтобы остаться в живых, - это неопишимо. Подхлестывает адреналин, что за каждой новой закрытой дверью ваш ждёт ещё большее приключение.” Один сотрудник *Microsoft* писал – “похоже, что все сошли с ума. Невозможно пройти по залу не услышав с какой-нибудь стороны вступительную мелодию 'Mein Leben' из-за какого-нибудь компьютера.” Он так же надеялся, что *id* портируют в будущем эту игру на новую операционную систему Windows, которая готовится к выпуску их компанией.

К лету откликнулось большинство журналов - “Эта аркадная игра словно переносит вас в художественный фильм.” Другой говорил, что условно-бесплатное распространение имеет право на жизнь уже хотя бы только ради этой игры. Даже *Computer Gaming World*, ветеран компьютерной и игровой журналистики, сказал “... Это первая игра, которая технически смогла перенести игрока в выдуманый мир... она открывает новый взгляд на технологии интерактивных развлечений и виртуальной реальности.” Фраза “Виртуальная реальность”, резко стала модным выражением в мировой прессе. Предприниматель из Кентукки сумел подключить видеоочки к *Wolfenstein 3D* и, используя это, зарабатывал по 500 долларов в день.

Но большинству игроков были не нужны видеоочки для достижения ощущения погружения. В самом деле, чувство погружения было настолько реальным для того времени, что были даже жалобы на проблемы с вестибулярным аппаратом возникавшими после длительной игры. В звонках в *Arogee* люди признавались, что даже случайно подпрыгивали вверх сидя перед компьютером, во время игры. В он-лайне появились истории, как игроков тошнило от долгого нахождения в игре. Сразу же появилось много теорий, которые объясняли эти симптомы. Мод, графика настолько быстра, что полностью обманывает мозг человека, и он думает, что передвигается в реальном пространстве. Другие говорили, что это происходит из-за того, что движения слишком уж резкие в игре, словно у тела отсутствует ускорение и можно мгновенно разогнаться с нуля до скорости света, и всё это дезориентирует вестибулярный аппарат и ведёт к морской болезни. Геймеры даже обменивались идеями, как играть, и “не потерять при этом свой завтрак”.

Укачивание было не единственным упоминаемым недостатком. Во вторую очередь упоминали кровожадность игры. “Эту игру словно полили кетчупом”, говорит один рецензент. “Во время игры вы видите уйму крови, даже когда не стреляете во врагов. Если вы чувствительны к насилию, то вам лучше избегать этого развлечения.” Помимо этого почти никто не критиковал убийство людей, но было очень много осуждений убийства собак. С этой точки зрения Wolfenstein 3D не являлась социально полезной. “... Но мы не могли остановиться играть в неё”.

Так же связанные с насилием всплыли и другие проблемы. Джей получил письмо от Антидиффамационной лиги с протестом против использования в игре свастики и упоминания фашизма. Ещё большая проблема пришла из самой Германии, куда игра попала через сервера *CompuServe*, как и в другие страны, где имелись представительства этой фирмы. И не прошло много времени, как игра попала на глаза кому-то из правительства Германии. В Германии, после Второй мировой войны было запрещено любое упоминание фашизма и использование свастики, и, соответственно, Wolfenstein так же попала под этот запрет. Тогда *Apogee* стала использовать известный метод обхода этого ограничения, и просто стала распространять игру в закрытых, непрозрачных пакетах.

Когда в *CompuServe* узнали о ситуации сложившейся с их сервисом в Германии, они тут же удалили игру со своих серверов, до того, как на неё обратят внимание немецкие юристы. Это примечательно ещё тем, что этот случай, наверно является первым случаем обращения внимания юрисдикции на термин, и понятие киберпространства. Что произойдёт, когда программа, книга, фильм загружаются в одной стране, но нарушают законы другой? Дело Wolfenstein побудило написать одного адвоката статью “Нацисты в киберпространстве”. Он нашел интуитивно неправильным, чтобы запрещать подобные игры. Кроме того, он предложил, что Киберпространство вообще надо считать отдельным “независимым государством”. Данная статья заканчивалась рисунком флага с изображением компьютерной мышки, и лозунгом “Руки прочь от BBS!”

А Wolfenstein продолжала распространяться за счёт творчества игроков. Стали появляться её модификации, или по-другому – Моды. Да и сами Кармак с Ромеро, когда-то уже занимались взломом компьютерных игр. Бывало, что это в некоторых случаях даже шло на пользу самим играм. Например, так случилось в 1984 году с *Lode Runner*, когда после её взлома стало возможным самостоятельное изготовление новых уровней, и некоторые пользователи в результате создавали свои собственные варианты игры. В том же году три фаната взломали

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

оригинальную Wolfenstein от *Silas Warner's* и создали пародийную версию Smurfenstein, где всех фашистов заменили на смурфиков.

Надо учитывать, что сложность Wolfenstein 3D была достаточно высока. И взломать такую игру было гораздо проблематичнее. Тем более что при модификации необходимо было соответствовать общему коду и органично вписываться в него. Но вскоре после начала продаж Вольфа парням из *id* уже попала версия игры, которая уже была изменена, пусть изменения и были незначительными. Была заменена общая мелодия на песенку “Я люблю тебя, ты любишь меня” из Барни-шоу, а вместо главного босса в игре надо было убивать фиолетового динозаврика.

Кармака и Ромеро это развеселило, а вот другие вовсе не разделяли их настроения. Кевин, с точки зрения бизнесмена сразу обеспокоился нарушением авторских прав и стал прорабатывать этот вопрос. Скотт согласился, что надо задуматься над ситуацией. Если люди будут модифицировать игру, и захотят продавать её как свою собственную, то чьей будет считаться такая игра? Получается, что в этом случае прибыль делилась бы с неизвестными мошенниками. Но Кармак и Ромеро так явно веселились сложившейся ситуацией, и так яростно ратовали за свободное программное обеспечение, что этот вопрос решили отложить немного на потом.

Несмотря на свой успех *id* не почивали на лаврах. Можно это назвать профессиональной этикой, но они продолжили интенсивно работать. Помимо выпущенного первого, условно-бесплатного пакета необходимо было поскорее закончить следующие пять эпизодов игры. Давление было ощутимым. Тысячи геймеров регулярно интересовались у них сроками выхода продолжений, и для компании важно было держать марку. Первый перерыв в работе, который они сделали, произошел только через несколько недель и был приурочен к важному событию - в Канзас-Сити собирался очередной Apple-фестиваль. Для *id*-ребят, когда-то фанатевших от Apple II, это было достойным поводом сделать передышку в работе. Эппифест был, в конце концов, тем местом, где Ромеро когда-то встретил Джея, и теперь они хотели вернуться туда и показать всем чего достигли. Таким образом, они погрузились в Тойоту Тома, и выехали в 13-часовой путь. В багажнике у них лежал новенький ноутбук за семь тысяч долларов, с загруженной в него Вольфенштейн.

Фестиваль проводился на территории местного колледжа, а все иногородние гости размещались в общежитии. Проходя там регистрацию, среди списка приглашённых ведущих, парни увидели Сайласа Ворнера(Silas Warner). Они

посмотрели друг на друга и только смогли воскликнуть – “Только не это!!!”. Дело в том, что именно Сайлос являлся создателем оригинальной, первой версии Вольфенштейн, и скорее всего ничего не знал о выпущенной ими реинкарнации. Нервно оглядываясь, ребята прошли в главную аудиторию, таща за собой ноутбук.

Сайлас выглядел на сцене как Кинг-Конг. Это был очень крупный мужик весом под сто пятьдесят килограмм, с руками которыми он мог просто раздавить компьютерную мышь. Но по характеру он оказался очень остроумным и весело рассказывал аудитории об истории создании своей компании *Muse Software*, её взлётах и падениях. Позже к нему подходили многочисленные поклонники и просили автограф. Уже потом, когда все разошлись, к нему осторожно, держа за спиной ноутбук, подошли наши герои. “Эй, Сайлос”, - произнес Ромеро, “Мы парни из id и мы сделали ремейк на ваш Castle Wolfenstein и выпустили его на рынок. Мы хотели бы, чтобы вы посмотрели его и, по возможности, подписали руководство к игре”.

Сайлос посмотрел на пёстро одетых программистов, на ноутбук, поднял бровь и сказал “Да, мне как-то позвонили и рассказали об этом.” Он терпеливо дождался когда включится ноутбук и внимательно посмотрел на начало игры. К огромному облегчению и радости парней игра ему понравилась, он похвалили их работу, и раздал личные автографы. Вечером того же дня они вернулись в общежитие. Ночь получилась незабываемой. Все присутствовавшие на фестивале вышли в коридоры и общались друг с другом. *Id* вынесли сюда же ноутбук со своей игрой. В коридоре можно было встретить и своеобразных знаменитостей Apple II – сообщества, например среди толпы можно было увидеть Бюргера Билла (Burger Bill). Одной из известных особенностей этого программиста было то, что когда он с головой уходил в очередную программу, то для удобства держал в своём ящике стола несколько гамбургеров, от которых время от времени и откусывал, чтобы не отвлекаться от работы на еду. Но когда толпа постепенно собралась вокруг ноутбука id, с целью посмотреть на Вольфенштейн, стало понятно, что Бюргер Билл не единственная достопримечательность этого фестиваля.

Первый вкус славы пришелся на следующий месяц, когда у компании случался первый полноценный в их истории отпуск. Только что были закончены все дополнительные эпизоды, и можно было первый раз серьёзно отдохнуть, потратив, к примеру, по 5000 долларов на каждого, чтобы неделю покайфовать в Disney World. За день добрались до Space Mountain и начали отдыхать. Однажды

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

ночью они сидели в горячей ванне Grand Hotel Флориды, на окраине зоны отдыха. Жизнь была хороша. И жизнь стала особенно хороша, учитывая, что они получили уже каждый по 45 тыс. долларов только с начала года, а это было существенной суммой. И деньги эти им принес Вольфенштейн. “Вольфенштейн?” – воскликнул какой-то молодой человек сидящий в сторонке. “Мне слышалось слово Вольфенштейн. Я очень люблю эту игру!”

Id парни с сомнением посмотрели на соседнюю группу ребят, но те уже вдохновленные встречей “братьев по разуму”, попрыгали к ним бассейн. Для Ромеро это был один из запомнившихся ему на всю жизнь моментов. Горячая ванна, гигантские пальмы, куча денег на счету, тематический парк, и фанаты, которые разговаривают с ним как со звездой.

Когда пришел успех, всё ярче стала проявляться глобальная разница в характерах Ромеро и Кармака. Кармак всё глубже погружался в технологию программирования, а Ромеро всё больше погружался в процесс игры. Том очень хорошо описал эту разницу в своём документальном эссе, как создавалась Вольфенштейн 3D. И там он их описывает одного, как “запредельного игрока”, а второго как “запредельного технаря”, или, как он выразился Хирург и Движок Джон.

“Джон Ромеро”, пишет он, “является лучшим в мире игроком в Вольфенштейн 3D, его текущий рекорд прохождения первого эпизода в “Bring ‘Em On”- режиме, пять минут и двадцать секунд! Это предельный, буквально идеальный, путь к каждой двери от предыдущей. Мы называем его Хирургом, потому что он с хирургической точностью выносит всех врагов и продолжает свой путь. Он с готовностью встретит тех, кто замахнется на его рекорд. Джон советует играть одновременно при помощи мыши и клавиатуры, используя стрелки направления. Это необходимо для того, чтобы двигаться каждую секунду, а не ждать пока враг перезарядит свой магазин и выпустит его в вас. В World Class Wolfenstein нет места для слабаков!”

Далее он рассказал о работе Кармака. “На самом деле для создания игры мы пользуемся готовыми графическими элементами и моделями. То, что рисует и обсчитывает всю графику, работает с текстурами, осуществляет весь механизм взаимодействия в Вольфенштейн 3D, всё это создано нашим техническим гением, Джоном Кармаком. Тем не менее, его уже стало самого тошнить от копания в коде, и сейчас он рад своему новому увлечению, созданию нового, голографически чёткого, виртуального мира”.

Это была правда. Оставив все свои прошлые достижения, Кармак решил сделать следующий очевидный шаг к созданию ещё более совершенных виртуальных миров. Эти идеи буквально витали в воздухе. В мае 1992 года, когда Вольфенштейн был пущен в продажу, автор-фантаст Нил Стивенсон закончил писать своё очередное произведение - “Лавина”. В нём описывается обитаемый мир киберпространства “Метавселенная”. Да, научная фантастика, но для Кармака это был импульс для размышлений и работы мысли в данном направлении. Для него это была наука.

Тем временем, для розничной продажи через *FormGen*, решили выпустить отдельную модификацию Вольфенштейна под названием “Копьё судьбы” (*Spear of Destiny*). Именно так называлось мифическое копье, которым убили Иисуса Христа, и которое якобы искал Гитлер из-за его сверхъестественных способностей. В игре Гитлер крадёт копье, и вы должны бороться за его возвращение. Кстати, страхи *FormGen*, по поводу избытка насилия в игре, были развеяны после выхода оригинальной версии Вольфенштейн, на которую у розничных покупателей претензий не было. *Id* продолжили своё победное шествие.

Так как Копьё судьбы использовало готовую технологию Вольфенштейн, то Кармак мог заняться изучением новых компьютерных разработок, пока остальные создавали игру на готовом движке. Сначала он проводил десятки экспериментов с небольшими поделками на основе существующих игр. Для начала он собрал гоночный вариант, наподобие *F-Zero*, в 3-D это получилось что вроде продвинутого *Hovercraft*, и в нём Джон начал экспериментировать с полом и потолком. Кармак покрыл синий фон пола сеткой линий. Затем научился накладывать на сетку текстуры с изображениями. Из крупных картинок, первой ему под руку подвернулись только изображения знамён Гитлера, из Вольфенштейна, и Кармак уложил их одно к одному, получив, как он выразился, Шоссе Гитлера уходящее вдаль. И было не важно, как оно выглядело со стороны, Кармаку было важно полностью абстрагироваться от самого сюжета и разработать сами математические модели и алгоритмы. А всё остальное просто эксперимент ради проверки реальной скорости и динамики изображения на экране.

Вскоре часть его экспериментов уже пригодилась в создании игры *Shadowcaster*, которая была выпущена небольшой компанией по разработке игр - *Raven*. Парни-*id* встретились с компанией *Raven*, находящейся в штате Висконсин, потому что это была в принципе, единственная ближайшая компания по производству компьютерных игр. Создателями этой компании были братья

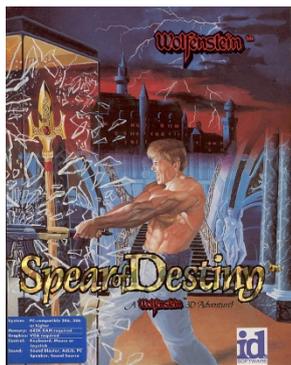
Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Брайан и Стив Раффел (Brian, Steven Raffen), которые начинали как программисты игр для телевизионной приставки Amiga и добились известности в этом направлении. Ромеро когда-то так был впечатлён их играми, что предложил им теперь заняться совместной разработкой PC-игр для *Apogee*. Поначалу братья отказались. Оказалось, что они уже имели контракт на разработку PC-игр, но с *Electronics Art*. Тогда id предложили им новый вариант сделки – Кармак делает для *Raven* движок, а те в будущем, отчисляют процент с прибыли. Все согласились, и Кармак начал действовать.

Теперь получилось, что в офисе оказался загружен только Кармак. Кроме разве что ещё Ромеро. Он казался, был сожжен Вольфенштейном. Адриан уже устал рисовать фотореалистичных фашистов, и начал больше тусоваться с Кевином. Том, было заметно, всё сильнее разочаровывался ситуацией и дизайнерским направлением компании. И он уже устал и больше не спрашивал Ромеро, когда же начнем заниматься новой трилогией Кина. Потому что Ромеро, как всегда, ответит, что, мол, он всё ещё занят. Да и в частном порядке Том устал от имеющихся отношений. Ромеро, конечно, пытался мотивировать его как мог, и рассказывал, какую красивую Асуга(марка американского автомобиля) можно будет купить, когда прикатят остальные деньги за выпущенные игры, но лучшей мотивацией было бросить своё занятие и сразиться несколько партий на кулаках в *Street Fighter II*.

И чем скучнее было Тому, тем больше они играли. А если учесть, что Том теперь скучал почти всё время, то и виртуальные схватки становились всё более затяжными, и бывало, продолжаясь ночи напролёт. А в это время, внизу, Кармак пытался сосредоточиться над *Shadowcaster*. Он действительно занимался важным делом, и ему действительно необходимо было сосредоточиться, чтобы закончить новый алгоритм. И вот теперь, после нескольких месяцев бумажных войн, ночных записей на автоответчик, различных беспорядочных криков и диких воплей, его терпение лопнуло. Кармак встал и начал отключать провода своего компьютера. Все остановились, наблюдая за его действиями. “Я продолжу работу у себя дома.”- сказал он, собрал свой иссиня-черный NEXT и вышел за дверь. Он не возвращался несколько недель.

Копьё судьбы было закончено 18 сентября 1992 года, и укрепило славу *id*, как разработчиков, при этом ещё и принося ощутимую прибыль. Они в очередной раз выиграли различные награды от аналитических конкурсов, и в том числе на соревнованиях с конкурентами. На ежегодной конференции разработчиков



компьютерных игр, менеджер от *Electronic Art* выступил с докладом, в котором упомянул, что хорошая игра, такая как Вольфенштейн, вполне способна приносить значительную прибыль, совершенно не нуждаясь в маркетинговых примочках. Скотт Миллер первым согласился с таким заявлением. Но заказы текли рекой сами только на первый взгляд. Приходилось принимать во внимание, что реально платили за приобретение только 1-2 процента от скачавших игру. Не было никакой защиты, и можно было без проблем скопировать игру у друга, который заплатил за неё, или же купить одну игру на несколько человек и потом растажиговать её. Но, несмотря и на это продажи продолжали расти, и в *id* получали чеки на сумму уже в 150 тыс. долларов ежемесячно.

А ещё возможности заработка денег появлялись в самых неожиданных местах. Например, самым неожиданным направлением оказалась *Nintendo*. Несмотря на то, что они раньше отказались сотрудничать с *id* по поводу портирования их *SuperMario*, теперь они запели другую песню. Для *id* было выплачено 100 тыс. долларов только за перенос их игры на платформу *SuperNintendo*. Но от *Nintendo* было одно важное требование – снизить ограничивающий ранг в игре. *Nintendo* ориентировалось на семейные игры, а это означало, что в первую очередь необходимо избавиться от крови, а во вторую – убрать стрельбу по собакам. Почему бы не предложить стрелять по чему-то другому, менее дружелюбному, например по крысам? Так предложили из *Nintendo*, и *id* согласились.

Ещё более оригинальное, даже смешное, предложение поступило от компании *Wisdom Tree*. Эта религиозная организация предложила, используя имеющийся движок от Вольфенштейн, сделать что-то связанное с духовностью, политически нейтральное. Для этого их представитель связался Джейм и узнал про условия приобретения лицензии на движок. Они хотели сами сделать игру для приставок, в которой Ной бы бегал по ковчегу и кидался овощами и фруктами в животных, не давая тем умереть с голоду. Джой только сдержанно посмеялся над сюжетом. Уж он по опыту знал, что *Nintendo* принципиально не согласится ни на какое использование политических или религиозных, таких как Ной, символов в своих играх. Но представитель *Wisdom Tree* ответил, что все переговоры будут вести они сами и игра выйдет от их имени. Тогда Джой согласился продать лицензию на технологию.

Наиболее важными были достижения внутри компании. После возвращения Кармака из дома, он принес новую свою разработку, которую назвал

“Shadowcaster engine”. Было сразу видно, что ему удалось совершить новый технологический прыжок. В глаза бросались два кардинальных нововведения – изменение освещённости, и текстуры на пол и потолок. Изменение освещённости является важнейшим элементом для реального мира. В движке Вольфенштейн все тела и объекты были одинаково освещены в не их зависимости от нарисованных источников света. В реальной жизни чем объект ближе к свету, тем он светлее. Ещё, например, можно заметить, что далёкая перспектива всегда уходит в тень. Любой художник знает, насколько реализация освещённости приносит жизнь в графическое произведение. Кармак же вдохнул жизнь в виртуальный мир.

Ещё больший эффект присутствия добавили текстуры на пол и потолок, и возможность пола и потолка быть на разной высоте. Скорость в результате нововведений снизилась раза в два по сравнению с Волчьим логовом, но так как это была приключенческая игра, то её сюжет сводился к разведке и размеренному движению, а значит, скорость была пока совершенно не критичной. Пришлось Кармаку помучиться и с прыжками. У него заняло основательно времени получить успешное, правильное изменение текстуры пола при изменении перспективы взгляда на него из-за изменения высоты камеры. Но трудолюбие, и отсутствие отвлечений при работе дома, сделали своё дело. А ещё появилась возможность наклонных полов и потолков, так что у игрока появлялось ощущение, что он бежит под горку. Кевин потратил несколько минут, рассматривая и наслаждаясь подъёмом и сбеганием с какого-то небольшого нарисованного холма. Это было невероятно. И стало ясно, что пришло время для *id* объединить все новые технологии в новой игре.

После Вольфенштейна и Копья судьбы, Том был готов идти на всё что угодно. В последних двух играх он практически не участвовал. В блочных играх с беганием и стрельбой не было ничего ему близкого. Он страстно желал продолжить своё любимое творение, Кина, и выпустить, наконец, завершающую трилогию. Новейшие разработки Кармака не были какой-то непреодолимой проблемой. Можно было даже представить их применение для танцев Yogr-ов вокруг вас в трех измерениях. Но в отвлечённых разговорах появилась новая художественная идея для использования новой технологии: Чужие.

Все в *id* были большими поклонниками научной фантастики и этого фильма в частности. Поэтому предопределены были мысли, какую огромную, научно-фантастическую игру можно было бы создать по этому сюжету. Но Джой выяснил, что, к сожалению, на данный сюжет от кинокомпании были наложены

железные авторские права. Первой реакцией было заключить контракт с этой кинокомпанией, но позже и от этой идеи отказались, так как никому не хотелось, чтобы ему со стороны указывали, что необходимо делать и как оно должно выглядеть. Технология от Кармака была слишком уж впечатляющей, чтобы идти теперь на какие-то компромиссы. Снова решили устроить мозговой штурм.

К ужасу Тома, создание Кина-3D оказалось не аргументом. Все сказали, что технологии Кармака гораздо ярче проявляются в быстрых и жёстких играх, а это ну никак не вяжется с детьми. Том посмотрел на Ромеро, своего друга и соратника, но тот тоже отрицательно покачал головой. Изменилось само внутреннее отношение Ромеро к Кену. В конце концов, и идея Вольфенштейна родилась у Ромеро, и он по своему характеру тоже был ближе к подобным играм. У Адриана Том даже не стал интересоваться мнением, потому что заранее знал ответ. Даже Кармак, который в какой-то момент заинтересовался идеей Keen 3D, теперь более воодушевлённо обсуждал разные демонические истории, столь далёкие от Тома.

У Кармака с демонами были давние счёты. Демоны из Католической школы, демон, которого вызвал Ромеро в Подземельях и Драконах, который уничтожил такой славный, придуманный Кармаком до мелочей, ролевой мир. Наверно теперь снова настало время для них, и появилась возможность хорошенько поквитаться с ними. Но что может быть лучше чем высокотехнологичное оружие против зверей из преисподней, что может быть современной и в то же время губительней? Ромеро понравилась идея. Такого сюжета он ещё ни у кого не встречал. Кевин и Адриан, подхихикивая, кивнули, видя широкое поле для того, чтобы воплотить свои больные фантазии, в духе любимого ими фильма "Зловещие мертвецы-2". Все согласились, что игра должна стать чем-то средним между "Зловещими мертвецами-2" и "Чужим". Ужас ада и кровь, и против всего этого - высокие технологии.

Теперь им нужно придумать название. Кармаку первому пришла в голову идея - она была взята из фильма "Цвет денег", Мартина Скорцезе. Там молодой Том Круз играет нахального бильярдного игрока. В одной из сцен Круз убирает свой именной кий в кейс обшитый чёрным бархатом. "Что у тебя там?" спрашивает другой игрок. Круз улыбается дьявольской улыбкой, потому что знает, какую судьбу он уготовил для этого игрока будущей весной. Кармак сказал, что это будет, как и у нас, когда *Softdisk* хотел уничтожить *id*, но теперь мы покорили весь мир. "Здесь?" спрашивает Круз в фильме, - "Судьба." (Doom).

Часть восьмая.

Заброшенные на Деймос

“Гтггrrrrrrrrrrггггааааууу” – Раздался булькающий крик, словно он исходил из горла, в котором клокотала кровь. Этот звук раздавался по коридору здания, которое в народе называли “Люкс 666”. После того, как *id* начали новый проект под названием Doom, они решили сменить и свой офис на что-нибудь новое, соответствующее идее, такое же мрачное. Их выбор пал на чёрное семиэтажное здание с названием Town East Tower. Башня сама по себе смотрелась отчуждённо, да и располагалась в пригороде Мескита. С двух сторон это здание выходило на шоссе Линдона Джонса, а с оставшихся двух граничило с магазинами “Автомобили от Big Billy Barren’s”, “Sheplers Western Store”, и парком развлечений, имеющим гордое название Родео Мескит. И хотя в этом же здании находились офисы адвокатов и школы вождения грузовиков, общий вид здания был, словно его перенесли сюда из космоса.

По коридору снова раздались вопли, словно кто-то рожал Чужого. На самом деле это были крики пациента из стоматологии, которому срочно была сделана трахеотомия. Подобные крики пациентов так и дальше будут звуковым сопровождением работы в этом офисе. Они, как нельзя лучше будут соответствовать обстановке создаваемой игры про демонов.

На самом деле всё было неплохо осенью 1992 года. Вольфенштейн и Копьё судьбы активно обсуждалось в компьютерных журналах. А авторы и фирма-распространитель – *Apogee* удостаивались едва ли не званий героев условно-бесплатного распространения программ. Все верхние строчки хит-парадов были заняты их продуктами - Двумя частями Командера Кина, Вольфенштейн 3D, и ещё одна игра выпущенная *Apogee* самостоятельно - Дюк Ньюкем (Duke Nukem). Это была игра с боковым скроллингом, в которой главным героем бегала фигурка отдалённо напоминающая молодого Шварценеггера. Пресса назвала такую ситуацию в чартах - “самым замечательным случаем в индустрии компьютерных развлечений”.

Одной из немногих компаний, кто не восхвалял *Apogee* была сама *id*. Ребята считали, что Скотт Миллер, несмотря на их дружбу, не выполняет свои обязательства. Эта информация поступила от Шона Грина (Shawn Green),

который являлся сотрудником *Apogee*, и с которым Ромеро подружился ещё со времён Кина. Шон был длинноволосым рокером, до переезда проживавшим в Гарланде, штат Техас. Он рос изгоем в своём консервативном городке, и был вынужден для окончания образования ходить в вечернюю школу, потому что из обычной его выгнали за нежелание подстричь длинные волосы. В *Apogee* Шон любил поспорить с людьми, которые осуждали в игре убийство собак - “Почему же вы считаете тогда нормальным стрелять в людей?”.

И вот он и рассказал Ромеро, что есть очень много звонков от возмущенных покупателей, которые после оплаты игр не получают диска с ними. Так происходит, по-видимому, потому что многие из клерков *Apogee* слишком заняты “боями резинками”, чем своими непосредственными обязанностями. Большая часть новых работников фирмы были просто студентами, которых Скотт нанял по бумажным объявлениям расклеенным по городу. Объявления гласили - “Вы любите компьютерные игры? Вам нравится болтать по телефону? Вы можете заниматься этим и получать за это шесть долларов в час”. Что ещё хуже, не было никакой компьютерной сети или современного учёта клиентов. Заказы записывались на листочках бумаги, а потом накалывались на металлические шипы.

Кевин, который официально отвечал за финансовые дела в *id*, решил ради проверки этой информации сам позвонить и попробовать сделать заказ их игры. Он позвонил раз, второй, третий, но ему так никто и не ответил. Что-то надо было делать. Конечно, Скотт был их другом, и он помог им в начале их пути, но теперь он был не особо и нужен. Зачем отдавать 60 процентов с продаж за то, что они сами могли делать самостоятельно? *Doom* несомненно будет игрой уровня Вольфенштейн, а может даже и круче. Джей, Том, Адриан, и особенно Ромеро, который с того самого момента, как они оставили *SoftDisk* постоянно искал способы заработка, согласился с этим мнением. Единственным диссонансом опять прозвучал голос Кармака.

В условиях постепенно увеличивающейся оппозиции с Ромеро, Кармак заявил, что он считает необходимым стараться минимизировать отвлечение на все сторонние проблемы, чтобы отдавать максимум внимания на сам процесс разработки программного обеспечения. Как он и ранее заявлял, самое важное в их работе, это писать программы, и единственное, что действительно для этого необходимо, так это диет-кола и пицца для поддержания жизни. Чем больше они навесят на себя разных обязанностей, в том числе и несвойственное им ведение

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

бизнеса, работа с заказами, маркетинг, тем сильнее потеряют фокус со своего основного достоинства – делать большие, хорошие игры.

Джей заверил его, что так будет намного лучше. “Мы станем действительно независимыми”, сказал он, “мы не будем полагаться на кого-то со стороны. Нам не нужно будет ждать, пока к нам постучат, мы сможем сами открывать двери, когда захотим этого. Не нужно постоянно надеяться на чужого дядю. Ухватив любое новое направление, мы сами сможем доводить его до конца получая от этого максимальную прибыль. А Кармак может заниматься только своей технологией не отвлекаясь ни на что.” В конце концов согласился и Кармак. Надо разрывать отношения со Скоттом.

Скотт воспринял новость спокойно. На самом деле он подозревал, что *id* вскоре захотят дезертировать. Но они славно вместе потрудились в прошлом, и у него не было к ним никаких претензий. *Id* уже вывели *Apogee* на вершины хит парадов и помогли Скотту, и его партнеру, Джорджу Бруссарду, заработать на прекрасные новые спортивные автомобили. Да и, в конце концов, на текущий момент они уже не являлись единственной движущей силой компании. Скотт продолжал публиковать и других, отнюдь неплохих авторов, таких как Тим Свини (Tim Sweeney), талантливый программист из Мериленда, который вышел из стен известной компании *Epic MegaGames*, чтобы работать самостоятельно. И это именно он создал игру “Дюк Ньюкем”, которая находилась на втором месте покупательских списков, уступая только Вольфенштейну. И хотя Скотт не хотел потерять *id*, он прекрасно понимал, что сможет выжить и без них.

Скотт был не единственным от кого избавились, прежде чем приступить к работе над *Doom*. Вторым претендентом стала кошка Кармака, Митци. Она уже давно доставала ребят и была для них занозой в мягком месте. Это началось ещё с тех пор, как приходилось постоянно следить за её лотком, когда жили в Доме у Озера. С тех пор она выросла вспыльчивой и агрессивной. Она нападала на всех проходящих, кто просто оказывался рядом с ней в квартире. Последней каплей стало, когда она начала регулярно мочится на новый кожаный диван, который Кармак купил за свои наличные от первых поступлений за Вольфенштейн. “Митци, увы, принесла один только негатив в мою жизнь”, говорил он.

- Я думаю её надо сдать в приют для животных. Мммм.

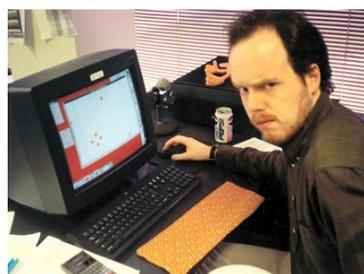
- Что?- спросил Ромеро. Он, как и все, был шокированы этим заявлением. Тем более, что считали, что кошка была другом Кармака.

-Ты понимаешь, что её там усыпят? Её же никто не возьмёт уже к себе домой! Или выкинут на улицу, где-нибудь возле китайского квартала. - Кармак пожал плечами.

- Ну и что?

Этот подход применялся ко всему, что мешало или отвлекало его по жизни. Это мог быть предмет, животное, а мог быть и человек. Если проблема появлялась, то она уничтожалась путём хирургического удаления из жизни.

Тому сразу не понравилось, то, что он увидел, войдя внутрь черного куба. Здесь было гораздо менее уютно, чем все их предыдущие офисы, в которых доводилось работать *id* за всю их недолгую карьеру начиная с Дома у Озера. По сравнению с творческой атмосферой в прошлом, тут всё веяло изолированностью и одиночеством. Вскоре ребята освоились на новом месте. Все, за исключением Тома.



В первый день после переезда каждый выбрал себе кабинет. Кармак выбрал соседний с Ромеро. Кевин и Адриан, дружба между которыми продолжала расти, выбрали себе общее помещение. Тому же досталась большая светлая комната с окном. Она была даже больше некоторых их предыдущих офисов. “Это слишком большая комната”, заявил Том, “её можно разделить на несколько поменьше”. Все согласились. Но время шло, а монтажники нанятые для перепланировки, всё не ехали. Том попросил Джея ускорить процесс, но это было проблематично. Тогда Том взял, и нарисовал на полу, при помощи малярного скотча, места, где должны будут располагаться новые стены. И указав на один угол сказал, что эта “комната” будет его.

Если бы дело было только в нарисованных барьерах. Ромеро стал постепенно отдаляться в общении от Тома. А тот слышал в коридоре общий смех, и шутки Адриана и Кевина. Вопрос был не только в отдельных помещениях. Было грустно оттого, что он психологически оказался не в общей компании. И это, как он понимал, было связано с всё увеличивающимися творческими разногласиями. Росла пропасть между первоначальными идеями, когда уходили из *Softdisk*, и технологиями, которых им теперь удалось достичь. Это началось с того момента, как Ромеро предпочел новую игру, Вольфенштейн, быструю, жестокую, но которая использовала новые наработки Кармака, вместо проверенного, классического Кина. И пусть Том всё ещё считался гейм-дизайнером в составе *id*,

но он чувствовал, что реально уже не участвует в происходившем процессе создания игр. Тем не менее он тянул время, надеясь, что при создании Doom ситуация изменится.

По началу, при обсуждениях даже казалось, что перемены могут наступить. Встречи происходили в большом конференц-зале, с окнами закрытыми большими коваными решетками, через которые открывался вид на проходящую рядом автостраду. Все рассаживались вокруг большого черного стола, и под поедание пиццы начинался очередной мозговой шторм по применению идеи Кармака в сюжете с адом и демонами. Основная мысль была неизменной - это должна быть фантастика сочетающая сюжет фильма “Чужой”, с фильмами категории “B”, такими как “Зловещие мертвецы-2”.

А вот Том, который напомнил, что он является креативным директором, сказал, что не видит смысла делать какой либо пустой шутер. Нет смысла повторять тот же Вольфенштейн, в котором не было никаких эмоций, а только пальба и гонка. Том, который когда-то был против изображения даже мертвых Yogr-ов, хотел придать хоть какой-то смысл игре, полностью посвящённой смерти. Он хотел создать в игре глубину, которая напоминала бы сюжет художественных кинолент.

“Как насчёт того, чтобы рассказать историю об ученых, которые высадились на Луну и обнаружили пространственную дыру в другой мир?”, сказал он. “В момент изучения оттуда появляются Чужие. И потом они понимают, что это существа, которые пришли прямо из Ада. У ученых шок. Им страшно от происходящего. А можно придумать дополнительные эпизоды, в которых так же обнаружены магнитные аномалии на полюсах Луны. Вы заходите туда, проходите через кусочек ада и снова попадаете в наш мир, но только наоборот, уже чужим, возвращаясь в первый эпизод уже врагом.”

Пускай Ромеро и поддерживал сначала такой вариант, у Кармака было иное мнение. “История в игре, это как сюжет в порнофильме. Это конечно возможно, но никому нафиг не нужно.” Том заскрежетал зубами. “Кроме того,” - продолжал Кармак, “Теперь изменится и технология. Я не хочу больше делать в игре никаких эпизодов и уровней. Это будет один непрерывный мир. Единое пространство. Подходя и открывая дверь игрок будет попадать в продолжение обстановки. У него должно максимально создаваться впечатление, что он живёт, существует в одном, большом, виртуальном измерении”.

Том возненавидел эту концепцию. Она нарушала его формулу успеха по которой считалось, что игроку нравился смысл игры, сюжет. Прошел один

уровень, выполнил задание, перешел на следующий. Том посмотрел на Ромеро, но тот ничего не замечая, болтал с Кармаком. Тогда Том встал и отправился к себе в пустой кабинет.

Ромеро был не единственным, кто обратил внимание на эти перемены в Кармаке. Однажды Джей и Кевин вышли на улицу покурить, а заодно пообсудить условия страхования компании. При страховании компании, как известно, необходима страховка и указание ключевой фигуры фирмы. Нечего было и обсуждать, что таковой однозначно являлся Кармак. Когда Кевин предложил, что не стоит ли застраховать всех ребят, Джей ответил “Нет. Все остальные не столь важны.” Так, из-за своих высоких знаний и подхода к работе с технологиями, Кармак стал Dungeon Master - Тем человеком, который держит в руках “Книгу правил”.

Было ясно, что Doom не будет похож ни на одну игру своего времени. Отрабатывая всё новые и новые приёмы все новые особенности для неё Кармак проверял экспериментируя на движке “Shadowcaster”. Наиболее заметным шагом вперёд было изменение освещённости пространства в игре - от яркого, солнечного, до абсолютной тени. Первоначально идеей Кармака было в принципе попытаться реализовать освещённость объектов, но потом оказалось, что для реализации этого эффекта пришлось придумывать целую технологию. Но зато эта инновация разительно изменила вид игры в лучшую сторону.

Программирование, это наука использования ограниченных ресурсов компьютера по максимуму в свою пользу. Можно выполнять любые действия, но только в пределах доступной технологии. В 1992 году, когда Кармак начал экспериментировать с освещённостью, большая часть компьютеров умела работать только с графикой VGA, которая допускала всего 256 цветов. И соответственно задачей отображения освещённости, было нарисовать изменение цветового фона в этом диапазоне, вплоть до полностью черного.

И тогда он придумал использовать по 16 градаций каждого из основных цветов. Например красный - от бледно-розового, до черного. В этом случае, при прорисовке изображения компьютер просчитывал расстояние от игрока до объекта и соответственно при увеличении расстояния смещал яркость по выбранной шкале цвета, и чем дальше, тем делал её темнее. При передвижении игрока компьютер каждый миг пересчитывал этот показатель. При помощи этого алгоритма, достигалась не только значительно большая реальность виртуального

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

мира, но и получался эффект “тёмных углов”, что подстёгивало естественное ощущение страха.

Но и это ещё не всё. И Кармак и Ромеро горели желанием отказаться от тайловой технологии отображения графики в игре, как это было в Кине и Вольфенштейне. Для этого теперь использовались графические элементы гораздо меньшего размера, заполнением которыми и создавались бы большие пространства. Так же оба Джона хотели большей реальности помещений, большей гибкости пространства для создания объёма. В Вольфенштейн все углы, из-за ограничений движка, должны были быть под 90 градусов. Хотелось, чтобы в Doom, можно было создавать абсолютно любые углы, образуя залы с выпуклыми стенами, изогнутые коридоры и проходы, а в идеале ещё и с различной высотой - всё как в настоящем мире.

Кармак чувствовал, что готов к этому вызову. Компьютеры на глазах становились всё мощнее и мощнее, добавляя всё новые возможности, и требуя только одного - придумать способы их использования. Он начал с использования возможности применения полигонов сложной, многогранной формы, с сохранением текстур на полу и потолке. Когда Ромеро заглянул через плечо Кармаку, он был в очередной раз поражен результатом, как, в прочем, уже и неоднократно в прошлом. Кармак объяснил ему принцип работы освещённости и систему использования многоугольников. А так же он рассказал, что у него есть идея и наработки некоторых хакерских приёмов, которые позволят в будущем добавить ещё и возможность взаимодействия игр между собой, через компьютерную сеть. И это позволит игрокам сразиться друг с другом напрямую, лицом к лицу.

Ромеро мгновенно оценил открывавшиеся возможности этих идей и технологий. Зачастую, как признавал Кармак, даже раньше его самого. А учитывая, что Ромеро так же был и программистом, то они говорили между собой на одном языке, понимая все особенности и трудности реализации в коде указанных идей. В то время, как Кармак думал, как реализовать технологию, Ромеро продумывал, какие эффекты можно извлечь, когда она появится. Так и теперь, Ромеро сразу придумал где можно применить систему обчёта освещённости.

- Если мы можем менять освещённость объектов в принципе, то нет ли возможности и динамически менять освещённость в объёме? Или для этого надо перелопачивать весь метод?

-Хм, задумался Кармак. - Да. Я могу сделать возможность и динамического изменения.

- Круто! Прикинь, как это будет отлично смотреться. Заходишь в помещение, а там бззззззз. Бззззз... Мигают лампочки.

Ромеро бросился в свой кабинет, и сел за редактор карт прикидывая где можно внедрить это новшество. Редактор карт он и Том использовали для создания уровней игры. Это очень напоминало проектирование архитектуры дома. Перед Ромеро были таблицы с данными плоскостей в игре, и он мог перетаскиванием из конструктора добавить очередную плоскость. Можно было посмотреть на получившуюся комбинацию с разных сторон, а так же и изнутри получившегося пространства. А Адриан и Кевин в это же время создавали текстуры для заполнения этих плоскостей. В основном это были обои для нанесения на стены.

И именно создавая проекты карт в этом редакторе Ромеро прикидывал, где лучше применить изобретения Кармака. Кармак раз за разом делал удивительные вещи. Ромеро мог оценить сложность, как программист, и в то же время как фанатичный геймер. Он ещё не встречал ни от кого ничего похожего на представленные Джоном возможности для игр. Ромеро теперь мог экспериментировать с комнатами, мерцанием света, полами и потолками разного уровня, изогнутыми стенами, из которых ничего не мешало создавать причудливые коридоры. В каждом новом решении он видел их будущее применение. Кармак мог считать себя счастливым человеком, зная как ценят его изобретения. Но в то же время Ромеро был счастлив иметь такие возможности для реализации именно своих собственных дизайнерских идей.

Том, же, наоборот, чувствовал себя несчастным. Начиная с первой встречи первого обсуждения игры, он сел за бумагу и написал своё видение сюжета Doom. Он конкретизировал персонажей, историю. По описанию игра начинается с того, что игрок попадает на секретную военную базу на Луне, на которой проводятся научные эксперименты. Но в процессе работы всё идёт вкривь и вкось, и в результате аварии открываются врата в ад. Всё это очень напоминало ту ситуацию, которую сотворил Ромеро своими действиями в Подземельях и Драконах. Затем Действие переключается на вид от лица игрока находящегося рядом с другими солдатами в рабочем зале. Вдруг взрыв, начинает мигать свет и появляется толпа демонов, которые в мгновение ока разрывают в клочья лучшего друга главного героя. Том хотел создать состояние ужаса для игрока, и именно видом стремительной, неотвратимой и кошмарной смерти в двух шагах от него.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Он дал имя Бадди этому, обречённому на смерть, персонажу, и имя это, было таким же, как и у аватара самого Тома в Подземельях.

Но при публичном зачитывании результат его трудов не вызвал воодушевления среди друзей. Первый удар был нанесён, когда Кармак заявил, что он пересмотрел реальные возможности на данный момент и приходится отказаться от концепции “без уровневого” варианта. Это означало, что игра возвращается в стандартный формат. “Но я потратил два месяца на написание концепта именно “цельной” игры, всё как ты и требовал!”. Кармак в ответ только пожал плечами. Это означало, что фактически всю предыдущую работу Тома можно было отправить в ведро.

“Эта Библия Doom ничем не поможет нам в создании игры. id никогда не записывали сюжеты в моменты создания игр, и нет смысла это делать и в этот раз. Это будет игра, где только стрелять и бежать, ничего более. Игроку не нужна предыстория. Ему необходимо будет только всё время бояться, и совершенно не важно чего и почему.” Кармак сказал Тому забыть его “Библию”, и вместе с Ромеро лучше заняться внедрением новых созданных возможностей в дизайн игры. “Я пока ещё довожу их до ума, но пожалуйста, продумайте как лучше их подать”. Потом он предложил Тому сходить в библиотеку и поискать книги с видами военных баз, может из этого удастся что-то извлечь и для использования во внутренних помещениях игры.

Ромеро согласился. Не смотря на то, что ему самому очень нравилась “Библия Doom” и многие моменты в ней, характер будущей игры не вписывался в рассказанный сюжет. Игра получалась, как и Вольфенштейн - стремительной. Игроку некогда было раскладывать преферансы, его задачей было мчаться по коридорам и спасать свою жизнь. И тогда игра получается по эмоциональному настрою не просто быстрой, а буквально стремительной и жестокой.

Том решил не менять придуманную историю. Он просто положил её в ящик стола на самое дно. А ещё он задумался, а стоит ли продолжать свою историю работы в *id*. Весь недолгий путь этой компании был полностью подчинен логике программ Кармака. Максимум нового и современного, максимальная оптимизация, отбросить всё, что стоит на пути стремительному движению вперёд. Так были отброшены и история Кина, в угоду новому Вольфенштейну, так были отброшены пол и потолок в угоду скорости графики. А так же это происходило и с живыми людьми – Ал Вековиус, Скотт Миллер, даже кошка Митци и та была удалена из этой программы. И никогда неизвестно, кто будет следующим.

Ромеро вошел на кухню размахивая грубой карикатурой на Бургер Билла. Того самого, который держал в своём столе бургеры, чтобы даже еда не отвлекала его от процесса программирования. Кевин, Адриан и Том уже были на кухне. Ромеро положил карикатуру на стул, а сам достал из ящика стола нож для колки льда, чтобы привести месть в исполнение.

А началась эта история с того, что Билл заключил договор с *id* на портирование Вольфенштейна на платформу SuperNintendo. Но срок приближался, а результата было что-то не видать. Как теперь признался он сам, он допустил ошибку, он заключил договор с *id*, имея на руках ещё один договор на разработку игр с издателем *Interplay*. Но при этом упустил такой юридический пункт, как, “любой результат выпущенный Биллом является собственностью *Interplay*”. И по этому договору порт Вольфенштейна тоже оказывался частной собственностью той же *Interplay*.

Все подошли к Ромеро. “Смотрите”, сказал он. На карикатуре был изображен грубый эскиз на Билла, жир с гамбургера в его руке стекал прямо в рот. Ромеро резким ударом положил карикатуру на стул. И в кухне, все по очереди, стали тыкать в листок ножом, потом запрыгнули на него ногами, разломав при этом стул, и продолжали пинать рисунок по полу, пока тот не разорвался на клочки. Несколько дней спустя, когда Билл пришел к ним в гости, эти обломки всё ещё валялись на полу. “Хм, что это”, спросил он увидев саму карикатуру со своим именем, дырки на ней, а так же валяющийся рядом нож. Ему сказали, что он просто уволен. А порт Кармак выполнил сам.

А вообще такие выходки стали в порядке вещей. Ребята внутренне начали конкурировать и друг с другом, и это стало принимать грубые формы. Причем зачастую даже извращенные. Например однажды Адриан сделал так, что когда Ромеро на некоторое время отошел от своего компьютера, то когда вернулся, увидел на экране подделанную картинку с собой занимающимся сексом с каким-то мужиком. Потом было то же самое у Тома, но там было изображено, как ему в голову попадает пуля. Успех Вольфенштейна явно не пошел на пользу творчеству Ромеро и Адриана. Наиболее “продвинутой” их шутка состояла из инсталляции выполненной из копчёной колбасы, пары сваренных яиц, и взбитых сливок.

А ещё в “*id*-доме” появилась “мама”. Это была нанятая в качестве офис-менеджера Донна Джексон (Donna Jackson). Донна имела смуглую кожу, длинные черные волосы, и была равнодушна к розовым деловым костюмам и яркому макияжу. Она быстро навела в компании матриархат. Донна стала следить, чтобы

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

питание стало здоровым и полезным, и никаких больше джанг-фудов и кока-колы, как это было всегда до неё. До работы в *id* её хобби были азартные игры в казино Шривпорта. Но вскоре после переезда она стала снайпером игры в Вольфенштейн. Ребят она называла в духе 20-х годов, “мои мальчики”, а они её Мисс Донна, и иногда *id*-мама.

Но так как “Мисс Мама”, по сути, была наёмным работником, то никто не опасался когда она ругалась. Разрушение офиса стало настоящим спортом - разломанные клавиатуры, разбитые мониторы, сломанные диски. Ромеро мог подойти к Кевину со словами – “эй, может уберёшь под собой мусор, чёрт побери?”, а Кевин сухо ответить, глядя на пол “Где ты видишь мусор?”.



А в тёмной комнате творилось искусство. Общий настрой Doom идеально вписался в стилистику Адриана и позволил ему раскрыть все его таланты ночных кошмаров. Вместе с Кевином они придумывали и рисовали самых отвратительных персонажей для использования в будущей игре. Имп (бес), похожий на снежного человека с пылающими, красными глазами и коричневым мехом, весь из бугрящихся мышц и с металлическими шипами выступающими на плечах и спине. Демон, двуногий розовый бык с окровавленными зубами и рогами. И самый отвратительный – Кибердемон, с пушкой встроенной прямо в руку, с металлической ногой, и с кишками наружу.

В этот раз монстры получались очень реалистичными, благодаря новой версии анимации. В Вольфенштейн Адриану приходилось рисовать отдельные кадры для каждого действия, шага, бега, да ещё и под разными углами. Теперь же решили попробовать новый вариант, который использовался при создании художественных фильмов. Изготовили из глины фигурки персонажей, сняли их на видео со всех сторон, а потом покадрово оцифровали с очисткой заднего фона и разбиением на стандартную палитру. В этом пригодилась отдельная программа написанная Кармаком. Конечно результат получился весьма размытым, “Но это и не страшно, у нас же Doom.”, прокомментировал Кармак.



Адриан Кармак работает над созданием модели Baron of Hell

Адриану и Кевину этот метод так понравился, что они отсканировали даже самих себя, встав перед видеокамерой в злобной позе, и держа в руке игрушечные ружья, дробовики и пистолеты, наподобие тех, которые они видели в “Зловещих мертвецах”. Затем Том с нескольких попыток отсканировал свою руку, в будущей игре она должна была отображаться внизу экрана, словно это рука самого игрока. Адриан в порыве фантазии отсканировал свои сапоги из змеиной кожи. Получившаяся в результате текстура была применена к стенам в игре, на уровне “serpentlike”. Когда Кевин пришел на работу с разбитой, окровавленной ногой, его тут же поставили под фотокамеру, а получившаяся текстура была успешно так же применена в игре. В этом странном, зловещем мире Doom пригодились бы всё.

Перед Новым годом, когда все собрались вместе, Том зачитал придуманный пресс-релиз игры: “Даллас. Штат Техас. 1 января 1993 года. Научно-техническая революция компьютерных технологиях свершилась! Doom от *id Software* обещает раздвинуть границы того, что считалось возможным на компьютерах до этого дня ... В Doom вы играете за одного из четырёх солдат брошенных выполнять свой долг в самое пекло Межпространственной войны! Работая в Научно-Исследовательском Институте ваши дни однообразны, скучны, и наполнены ненавистными обязанностями. Но теперь всё по-другому. После произошедшей катастрофы создания ада, через вашу базу, убивая всё живое на своём пути, хлынули в наш мир. И вот, когда вы стоите по колено в останках своих товарищей, у вас нет другого выбора, кроме как уничтожить врагов, найти и разгромить их логово, чтобы подобное никогда больше не повторилось. Но когда вы узнаете всю правду, вы можете навсегда потерять связь с реальным миром!”

В этой рекламе упоминалось и про новые технологии, и про не ортогональные стены, и про динамическое освещение. А так же, для нагнетания обстановки, и про то, что ещё не было реализовано на текущий момент. “... До четырёх игроков могут сражаться по локальной сети. Или вдвоём, при соединении компьютеров при помощи модемов или СОМ-порта...”. И в конце - “...Мы ожидаем, что это будет одной из причин снижения производительности бизнес-компаний по всему миру.”

Внизу игрового экрана Адриан, Ромеро, Том и Кевин решили отображать текущие параметры игрока. Количество патронов, вид активного в данный момент оружия, здоровье игрока. Так же внизу, по центру активного поля будет отображаться ствол выбранного оружия, словно его сам держишь в руках. Для создания соответствующей обстановки в помещениях, для текстур были выбраны основными цветами коричневый, чёрный, и серый. Лишь иногда на полу

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

встречались гладкие, синие плиты. Как и задумывалось, не было никаких надоевших прямых углов. Были изогнутые галереи, ступенчатые подъёмы и спуски в переходах ведущих из одной комнаты в другую. Кармак так же разработал способ создания в стенах окон. В результате игрок мог через эти проёмы видеть другие пространства и помещения и ломать голову, как же туда попасть. В качестве реальных источников света были созданы световые полосы вдоль стен помещений, в основном на уровне пола. В одном месте, ради шутки, игроку приходилось пройти через душевую комнату, и стать свидетелем Демона принимающего душ.

К весне некоторые из этих уровней были собраны в, так называемую, альфа-версию, которая была пригодна для тестирования и раздавалась друзьям и знакомым для общей пробы. Она же была и впервые показана прессе. Мир компьютерных игр опубликовал предварительный обзор. “... Мы не знаем, какая химия из таблицы Менделеева просачивается в питьевые воды Техаса,..”, читалось там, “... но то, что творят эти парни иначе, чем волшебные видения, или высшее компьютерное колдовство, назвать нельзя. Doom, - так называется их новое творение. И именно оно несёт в себе пик игровых компьютерных возможностей.”

Несмотря на общий позитив настроения, двум Джоном всё больше не нравился результат работы Тома. Получилось так, что совет Кармака он принял буквально, и теперь выдаваемые им карты были детальными копиями реальных военных баз взятыми под копирку. Кроме того, он внутри себя всё ещё придерживался идеи высказанной в своей “Библии”, например нарисовав на одном из выданных эскизов группу солдат сидящих за столиком и занятых игрой в карты. Многие комнаты в его проектах были однотипными копиями казарм – серые, бетонные стены, коричневый, намастиченный, пол, и даже расставленные по помещению офисные шкафы и стулья. Том пытался показать всем, что он не против игры, но настаивал, что игра должна выглядеть именно по задуманному им образу. Пусть даже если Кармаку хочется сделать её стремительным шутером.

Просмотрев предложения Тома, Ромеро удалился к себе и погрузился в редактор карт. Он вырезал, добавлял, щёлкал мышью, изгибал. Он делал всё, чтобы уйти от унылых серых коробок, и показать что-то абстрактное, загадочное, в чем-то алогичное, и неземное. Он запускал обзор созданных помещений снаружи, выправлял углы, переключался на вид изнутри и снова правил дизайн. После пары бессонных ночей наконец получился результат, который его удовлетворил. Он созвал всех, нажал кнопку, и они попали в созданный им мир.

Всё начиналось в помещении с низким серым потолком и изломанными стенами. Двинувшись направо подошли к колоннам, за которыми открылся безмятежный вид на открытое пространство и чистое голубое небо, но не было видно никакой возможности попасть туда напрямую. С одной стороны путь преграждали два обжигающих пожара, с другой вдаль уходил изогнутый коридор. Прошли по коридору, никакого неба над головой, только серые плиты, а небо всё ещё было видно сзади, и так манило к себе. И вот попали в комнату несколько больше первой. Ещё шаг и в комнате внезапно вспыхивает освещение вдоль стен и со всех сторон на вас начинают двигаться люди-зомби подталкиваемые армией демонов изрыгающих шквал огня. На этом Ромеро остановился. Это было не в пример интереснее скучных уровней Тома. Всё это было создано самим Ромеро. Вот это был Дизайн. Это был Doom.

И вот состояние Тома перешло от плохого к несчастному. Всё, что он вообще создал, было выброшено. Ситуация напоминала шестой класс школы, когда сильные, спортивные парни из их класса превратились в выродков и стали приставать ко всем и портить всем жизнь. Ромеро по-прежнему, вроде как и был с ним, откликался на шутки, подколки, и даже инопланетное щебетание, но всё, что Том делал для вклада в будущую игру отвергалось и высмеивалось. Вскоре Том окончательно утратил интерес к работе. Он познакомился с девушкой, и стал большую часть времени проводить вне офиса.

После последних событий Кармак отозвал Ромеро в сторону и предложил уволить Тома. Но Ромеро знал, что это несёт за собою. Пусть раньше подобных прецедентов и не было, однако при оформлении компании они сразу между собой честно и искренне оговорили, что самое главное - это судьба *id Software*, а не любого отдельного члена компании. Они все видели к чему привело свободомыслие и отсутствие сплоченной работы на примере *Softdisk* и были полны решимости во чтобы-то ни стало оградить себя от подобной участи.

В соглашении было два пункта. Во-первых решение об увольнении должно быть единогласным. И это относилось как к основным владельцам, таким как Кармак, Адриан, Ромеро и Том, так и к Джею и Кевину, чья доля акций была меньше. Во-вторых, покидающий расстаётся со всеми акциями, дабы не навредить, даже потенциально, в будущем, успеху *id*. То есть другими словами, Тому больше не перепадет ни копейки, ни за участие в разработке Doom, но и даже за участие в создании Вольфенштейна и Кина. Он становился полностью предоставлен самому себе.

Ромеро попросил Кармака дать Тому ещё один шанс. В жизни самого Ромеро тоже в этот период произошли важные события и он не хотел, чтобы кому-то становилось плохо. Дело в том, что Ромеро второй раз женился, и Бет наконец стала его официальной спутницей жизни. Они были вместе ещё со времён *Softdisk* и их отношения в конце концов пришли к серьёзному решению. Она давала Джону возможность иметь личное пространство, как в работе, так и вне её. Она была весёлой, любила готовить, а так же любила хорошо отдохнуть. При этом она почти ничего не понимала в играх, но свободно давала возможность Джону заниматься ими сколько его душе угодно.

4 июля 1993 года, на свой медовый месяц Ромеро уехал в Арубу. Когда он вернулся, его энергия хлестала через край. Он по-прежнему общался со своими сыновьями в Калифорнии, пусть делать это становилось всё сложнее и сложнее, ввиду того, что отношения с бывшей женой становились всё более и более напряженными. Но теперь у него была новая жена и всё можно было начать сначала. Деньги от продаж Вольфенштейна приносили около ста тысяч долларов в месяц, работа над созданием Doom шла своим чередом, и всё было бы хорошо, если бы не проблема с Томом. Ромеро ничего лично не имел против Тома, и не сильно от него зависел при своём программировании, но остальные участники настаивали, и Ромеро пришлось сдаться.

Неприятную новость своему давнему другу он решил сказать лично, и поэтому пригласил его к себе в гости на домашний ужин приготовленный Бет. Том был в восторге. У них уже давно не было подобных встреч и теперь всё было как когда-то в давние времена. Обсуждали фильмы, новые игры, болтали о жизни. И так получилось, что Ромеро не смог заставить себя сообщить своему другу плохую новость. На следующий день Том был последним, кого пригласили на собрание акционеров. Когда он пришел, все уже сидели в конференц-зале вокруг стола. “Том.”, сказал Кармак. “Очевидно, что от тебя меньше всех пользы. Мы просим твоей отставки.”

Тому в этот момент всё показалось нереальным. Он заметил прошлой ночью, что Ромеро пытался что-то ему сообщить, но потом ушел от этой темы, и сейчас Том не смог ничего произнести в ответ. Он отодрал этикетку от края стола и начал катать её между пальцами. Несмотря на все предупреждающие знаки за последнее время, он даже не допускал мысли, о возможности такого исхода. Он чувствовал себя униженным, и в то же время ему было стыдно. Может быть, это не из-за игр? Может быть это из-за того, что он не соответствовал их образу отвязных парней из неблагополучных семей? Да, он был не таким. У него были любящие

родители, которые дали ему хорошее образование, и во всех начинаниях заботились о нем. Он пытался оправдываться, что сможет сделать для Doom ещё много полезного, но в ответ была только тишина. Вскоре он замолчал, и его попросили выйти из зала, пока шло дальнейшее обсуждение сложившейся ситуации.

Когда дверь за ним закрылась, что-то изменилось в ощущениях. Ноги стали как ватные, а тело тяжелым. Он был так несчастен и так растоптан. Он никогда бы сам не оценил ситуацию столь негативно. Это было похоже на те моменты в прошлом, когда он ходил на собеседования в поисках работы, и суровые дяденьки в костюмах пристально спрашивали, это действительно та работа, которой он хочет заниматься? На этой мысли Том остановился и задумался. И действительно, теперь, пять лет спустя он понял, что они стали создавать совсем не те игры, которыми он хотел бы всегда заниматься. Он неуверенно вернулся в конференц-зал, и сказал “Я думаю, ребята, вы действительно правы.” Его время игр в *id* прошло. И он теперь в начале своего нового пути.

Часть девятая

Лучшая игра

Джон Кармак стоял в дилерском центре Феррари любуясь вишнево-красным автомобилем 328 серии и думал только об одном, о скорости. Он всё привык мерять скоростью работы - с какой скоростью экран сможет отрисовать изображение, с какой скоростью процессор сможет рассчитать указанные данные. И вот теперь глядя на эти сексуальные, манящие обводы, он видел как всё тут подчинено скорости, и интересно каких значений сможет достичь эта красotka? К удивлению дилеров жилистый двадцатидвухлетний парень в застиранной футболке, свободно выписал чек на 70 тысяч долларов и взял у них ключи от этой машины.

Однако достаточно скоро Джон понял, что машина едет отнюдь не так быстро как он себе это представлял, поэтому сразу возникло желание залезть под капот этой игрушки и прокачать её так, как он прокачивал свой старенький MGB. Но вы когда-нибудь слышали, чтобы кто-нибудь прокачивал Феррари? Официальный производитель очень ревностно следит за тем, чтобы машины оставались именно такими, какими их задумали создатели. Для Кармака же это означало другое, машину надо хакнуть.

С помощью Ромеро он нашёл того человека, который помог бы ему в этом новом деле. Это был Боб Норвуд (Bob Norwood). Боб был автогонщиком и конструктором машин в одном лице, он занимался этим в штате Техас уже тринадцать лет. За это время Боб установил под сотню различных рекордов в Книге рекордов Гиннеса, причем в основном именно на автомобилях марки Феррари. Как только Ромеро прочитал про него статью в автомобильном журнале, так сразу рассказал про него Кармаку, и они побежали звонить.

Кармак, поначалу отнёсся к этому варианту скептически. Он уже объездил несколько мастерских, и когда они заходили и спрашивали по поводу модернизации машины, то в ответ получали – “Феррари? Ну, не знаю... Можем поставить продвинутые глушители.”. Однако Кармак прекрасно понимал, в том числе и по личному опыту, что толк от такой “прокачки” весьма не велик. Когда же он приехал к Норвуду, то гонщик вышел к нему навстречу вытирая ветошью

руки. “Я приобрел 328 Феррари,” – начал неуверенно Джон. “И хотел бы, чтобы она ездил побыстрее.” Норвуд окинул взглядом автомобиль, и негромко, но твердо спросил “Будем ставить турбину?”. Кармак понял, что нашел брата по разуму.

За пятнадцать тысяч долларов Норвуд установил на Феррари турбонаддув. Система активировалась в тот момент, когда водитель резко нажимал педаль газа в пол для максимального ускорения. Это был весьма успешный и красивый как автомобиля и Джон почувствовал родственную душу в этом мастере-автогонщике. На следующий день после того, как переделка была закончена, он решил съездить на встречу к своему брату в штат Миссури. Нужно упомянуть, что к этому времени Джон уже помирился со своей матерью, это произошло ещё на волне успеха от первого Кина. И вот теперь он хотел закрепить этот успех в отношениях с родней, а заодно и похвастаться новым автомобилем.

Он пришел в автомастерскую с рюкзаком на плече, закинул его на соседнее сиденье, и отправился в путь. Только отъехав от Далласа на несколько миль, ему удалось найти подходящий для разгона участок шоссе. Джон энергично, но аккуратно нажал газ до упора и почувствовал толкнувшее в спину ускорение. К тому времени как педаль газа достигла пола, машина разогналась уже в два раза и скорость достигла ста сорока миль в час. Жизнь была хороша. Он жил в своей мечте. Работает на себя, программирует хоть всю ночь напролёт, носит что захочет. Все годы разборок с матерью, доказываний ей своих принципов, лишение компьютера, всё это осталось позади. И кто-бы, что не говорил, у него есть чувства. Мимо, сливаясь в полосы неслись поля с коровами, перемежаясь кукурузными посевами. И во всём этом Джон чувствовал себя невероятно счастливым. Весь дальнейший путь он ехал с улыбкой на лице.

Но движок Феррари, это было хорошо, а вот скорость движка Doom всё ещё Кармака не удовлетворяла. Пусть он и был быстр, но недостаточно быстр, как хотелось бы. К проблемам со скоростью привело нововведение текстурированных полов и потолков, а так же стены разных углов изгиба. При переносе Вольфенштейна на платформу SuperNintendo, Кармак услышал о такой технологии, как Двоичное Разбиение Пространства (Binary Space Partitioning), или сокращенно BSP. Этот алгоритм был придуман программистами из Bell Labs и предназначался для реализациях в 3D-редакторах и системах компьютерного проектирования. В простейшем описании - он разделял большие открытые пространства на несколько секторов, создавая, так называемые, BSP – деревья,

которые вместо многополигональных больших объёмов, одновременно разбивали пространство на много маленьких. И когда Кармак прочитал описание математической модели, то у него в мозгу словно вспыхнуло, а что если использовать этот метод не только к 3D-картинкам, а и для динамической отрисовки виртуального мира?

Пока никто, кажется, такого не пробовал ранее. Но и никто не думал в данном направлении. А может быть просто потому, что не так уж и много людей занимались работами по созданию виртуальной реальности при помощи компьютерных технологий. Применение BSP позволяло разделить большие пространства Doom на меньшие участки. Вместо того, чтобы обчислять все поверхности, расположение вокруг игрока, компьютер будет опираться только на созданное дерево и заниматься только одной ветвью, которая важна в данной виртуальной комбинации. Как только этот алгоритм был реализован, скорость работы Doom резко возросла.

Создание игры продолжалось, но Кармак, Ромеро и другие ребята понимали, что в связи с уходом Тома необходим поиск его замены. Как друг Том, конечно, был незаменим, особенно для Ромеро. Кто бы ещё обладал таким юмором и артистизмом? К тому же уход для этой пары был столь болезненным, что они так больше и не общались с самого момента увольнения. Но по крайней мере мы-то знаем, что Тому удалось найти отнюдь не самое плохое для себя новое место работы. Скотт Миллер, ещё одна жертва пути *id* к успеху, предложил Тому работу в *Apogee* в том же качестве гейм-дизайнера. Это было неожиданно, но Том согласился, потому что там он имел возможность делать игры, и именно игры которыми сам хотел заниматься.

Вернёмся в *id*. Ребята начали просматривать имеющиеся резюме игровых специалистов, чтобы найти себе помощника. В числе других, Кевин получил резюме и от Сэнди Петерсона (Sandy Petersen), перспективного гейм-дизайнера тридцати семи лет. В своём возрасте, по сравнению с остальными молодыми людьми фирмы, Сэнди казался чуть ли не пенсионером, правда надо учесть, что к этому времени он уже имел известность и очень хорошую репутацию. В начале восьмидесятых он при помощи ручки и бумаги создал игру *Call of Cthulhu*, в которой основными персонажами стали зомби-пришельцы со щупальцами вместо рта. Запрограммированная на компьютере игра стала культовой и была продана по всему миру в количестве более ста тысяч копий. После этого Сэнди устроился разработчиком компьютерных игр в *Micro Prose*, штат Балтимор, фирму которую основал легендарный Сид Мейер (Sid Meier). Тот самый Сид Мейер,

являющийся родоначальником знаменитой серии стратегий Цивилизация (Civilization).

Но Ромеро, кроме возраста беспокоил ещё один нюанс в резюме Сэнди. В самом низу листа, мелким почерком, была приписка, что он является мормоном.

- Чувак! - сказал Ромеро Кевину. Вот чего нам не надо, так это религиозных заморочек. Мы создаём игру с демонами, бесами, адом, и не хватало ещё кого-то, кто прямо изнутри компании начнет саботировать работу.

- Погоди.- Ответил Кевин. - Давай для начала просто с ним встретимся и поговорим. Может всё не так уж и плохо.

Ромеро вздохнул.

- Ок. Только тогда всё же собеседование позволь провести мне.

Несколько дней спустя Сэнди появился в офисе. Это был грузный, лысеющий товарищ, в очках и в классических брюках с подтяжками. Он имел высокий голос, который становился ещё выше и в то же время энергичнее, как только речь заходила о создании игр. Несколько успокоенный Ромеро усадил гостя за свой компьютер, чтобы предложить тому, что либо самому смоделировать в редакторе уровней Doom. В течение нескольких минут Сэнди сориентировался и начал рисовать на экране нечто, что казалось на первый взгляд хаотичным переплетением линий. “Что ты делаешь?”, не выдержал Ромеро.

“Ну, я делаю так, чтобы ты прошел через вот это узкое ущелье, здесь стена,



*Сэнди Петерсон.
Post-DOOM*

которая должна опуститься позади тебя, и из-за неё на тебя выйдет чудовище. При этом погаснет свет и так далее.” Ромеро был полностью удовлетворён. При наличии такого творческого дизайнера как Сэнди, сам Ромеро мог освободить себя от создания уровней, и переключиться на другие интересные направления, например на создание звукового сопровождения. И ещё он подумывал заняться расширением рынка сбыта.

Сэнди было сделано предложение, но он ответил, что рассчитывает на большую зарплату, хотя бы потому, что ему необходимо кормить большую семью. В тот же день Кармак подошел к нему и сказал “Мне очень понравилось то, что вы продемонстрировали. Я люблю свою работу и компанию, и очень бы хотел видеть тебя с нами.” На следующий день Сэнди пришел на продолжение собеседования и Кармак снова остановил его в коридоре и в этот раз произнёс - “Когда я вам вчера говорил, что мне понравился результат, и я был бы рад видеть вас с нами, я уже знал, что ты попросил у Кевина увеличить

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

зарплату. И я хочу, чтобы ты ещё знал, что мои слова не являются ни в коем случае лестью, чтобы убедить тебя работать за меньшие деньги. Мммм.” После этого он удалился. Получалось так, что Кармак подумал, что его слова могут принять за уговоры или обман. Странная мысль, подумал Сэнди.

Ромеро не потребовалось много времени, чтобы оценить талант Сэнди. Парня очень впечатлили и энциклопедические знания игр, и чувство фантазии, и чувство меры Сэнди, а так же оригинальность мышления. Сэнди, например, сказал, что хорошо бы, чтоб при попадании в демонов из дробовика отображались следы этих попаданий.... Хорошо бы, чтоб на каждом уровне было что-то вроде призового оружия... А ещё вам необходимо видеть как плохих парней отбрасывает назад при попаданиях в них, или что б они как-то взрывались или, как вариант, лопались. Обязательно надо каким-то образом давать понять игроку, что его выстрелы попадают в цель...”

Ромеро не мог не согласиться со сказанным, подтвердив, что сами они планировали только тонны крови вылетающие из врагов во все стороны. Они хорошо посмеялись, и Ромеро решил прощупать религиозную сторону вопроса.

- Так ты мормон?

- Да,- всё ещё смеясь ответил Сэнди.

- Хорошо. Но по крайней мере ты не из тех мормонов, которые плодят кучи детей.- Сэнди посерьёзней.

- У меня пятеро детей.

Ромеро запнулся.

- Ну по крайней мере их не десятки. К тому же вы не ортодоксальный, зарегистрированный мормон.

- Ну почему? Вот мой документ. Он всегда со мной. Да, я зарегистрирован.

- Ну вы же не носите это их святое бельё?

- Ношу. – Кивнул Сэнди - Вот моё Одеяние (специальное нижнее бельё, принятое для постоянного ношения.). - И расстегнув ремень приспустил брюки.

- Хорошо. Хорошо. – Покраснел Ромеро. – Всё. Я молчу.

- Окей. - Сказал Сэнди. - Не волнуйся, у меня нет проблем со всякой нечистью в игре. Это же всё просто нарисованные картинки. Но в любом случае...- он улыбнулся, - они плохие парни.

Пока id продолжали работать над Doom, в сентябре 1995 года, в местечке Спокен, двое сыновей местного проповедника, Рэнд и Робин Скотт (Rand, Robyn Scott), выпустили игру Myst. Игра представляла собой литературное

приключение, но одной из её особенностей было то, что она вышла на CD. Игра очень быстро стала популярной и количество выпущенных копий превысило 4 миллиона экземпляров. А заодно она популяризировала и формат CD-ROM. Главной отличительной особенностью его был объём помещающейся на него информации. Её количество теперь равнялось сотням обычных дискет. И именно это сразу определило популярность лазерных дисков в среде разработчиков игр. Такой объём позволял добавлять в игру гораздо более качественное звуковое сопровождение, большие графические элементы, и даже возможность применения полноэкранного видео.

Созданный с фотореалистичным качеством, квест *Myst* отправлял игроков на таинственный заброшенный остров, где игрокам приходилось исследовать местность, заброшенные на нём фантастические механизмы, и раскрывать тайну их изобретателя, человека по имени Атрус. Игра, как и *Doom* отображала действие от первого лица, но ни про какой бег не было и речи. Да по правде говоря и ползание тоже. Игра перетекала как бы из одной точки пространства в другую, а то и просто перескакивала между различными локациями. “Это прекрасно проработанный 3D мир.” Писал журнал *Wired magazine*, “В нём полно загадок, головоломок и интриг, и он установит новый стандарт качественного подхода в создании приключенческих игр.”

Id возненавидели *Myst*. В нем не было вообще ничего из взаимодействия с игроком в реальном времени, ни динамики, ни страха, ни действия. Если эту игру сравнивать с литературой, то она бы была сродни произведениям Шекспира, в то время как *Doom* – произведение в стиле Стивена Кинга. С движком Кармака все усиленно доводили до идеала различные части игры. Адриан и Кевин казалось, достигли вершин в своём демоническом искусстве. Они сделали персонажей насаженных на кол, и подергивающихся в агонии. (Подобное Адриан видел в больнице с одним фермером). Добавили прикованные к стенам трупы. Намного более продвинутой в игре стала анимация смерти. Монстры спотыкались и падали, когда у них взрывались черепа. У Барона Ада, падающего сраженным на пол, вываливались его обнаженные кишки.

Определились и с оружием: дробовик, пистолет, мотопила, ракетомёт, и самая классная штука – BFG, Охерененно Большой Ствол (Big Fucking Gun). В Вольфенштейне если игрок терял оружие, то оно заменялось на предыдущее, пистолет или нож. В *DOMM* потерявший всё оружие оказывался против исчадий с голыми кулаками. Для этой цели специально оцифровали руку Кевина, когда тот наносил демонстрационные удары напротив синего экрана. Теперь пришло

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

время работы со звуком: для оружия, для монстров, для событий, и парни вновь пригласили на помощь Боба Принца (Bobby Prince). Под руководством Ромеро Бобби записал на синтезаторе фоновый трек для игры в стиле Heavy Metall с добавлением оттенков Техно. А в основу звуков адских тварей легли замикшированные звуки издаваемые различными животными.

Имея на руках оружие, монстров, тайники, Сэнди и Ромеро отправились наводить порядок на уровнях игры. Ромеро явно нашел своё место в создании Doom. Он любил всё из чего состояла эта игра, скорость, страх, неизвестность. Ромеро намеренно увеличивал сложность на своих уровнях. В качестве дизайнера он был ответственным не только за архитектуру, но и за размещение монстров, действия игрока, за оружие, бонусы, расставленные предметы. Он был словно театральный режиссер, и в то же время строитель дома с приведениями, и всё в одном лице.

Ромеро нравилась эта роль. Вот игрок видит в окне открытое, чистое пространство, размышляет, как туда добраться и начинает бежать к нему по узкому коридору. Музыка нарастает. Он перед дверью, она открывается, и тут раздаётся вой Импа. Взрываешь его. Бежишь дальше по полу залитому кровью... БАМ! Другое стадо чудовищ. У Ромеро был талант к постановке боёв - он то позволял игроку погоняться за одиночным “колобком”, то выпускал на него бурю демонов.

В то время, как у Ромеро всё было простым - стреляй и уворачивайся, лабиринты от Сэнди отличались стратегией. Сэнди делал уровни, в которых единственным способом уничтожить монстров было выполнить какое то ключевое действие, например выстрелить в нужный момент по бочкам. Он мастерски, долго репетируя и проверяя, расставлял бочки по своим местам. Его уровни были не так эстетичны, как от Ромеро, даже некоторые называли их уродливыми, но проходить их было бесспорно дьявольски интересно.

К осени 1995 года началось давление от игроков, они требовали демонстрации работы Doom. Показанные в прессе ролики просочились в сеть и теперь целые группы фанатов посылали в офис *id* письма по электронной почте. Помимо них на связь выходили ещё и журналисты пытаясь выведать новую информацию. Одна телевизионная компания сняла про ребят передачу о создании компьютерных игр. Журналы и газеты пытались узнать нового издателя создаваемой игры.

Но Джей решил пойти по иному пути. Вместо стандартного подхода, учитывая, что *id* не тянет за собой груз сложившихся традиций и договоров, он

решил встать на путь инноваций. Он задумал открыть новый телефонный номер, с бесплатными звонками, для регистрации заказов и заключения сделок на поставку игр клиенту. При таком варианте они будут получать от каждой покупки Doom в два раза больше чем с каждой покупки Вольфенштейна. Если товар распространяется через сети розничной торговли, деньги буквально утекают на каждом этапе продаж. Магазин возьмет часть денег себе, часть прибыли возьмет логист, часть возьмет дистрибьютор, и только остаток от всего этого попадет к разработчику. В новом варианте id получал 85 центов с каждого доллара, который платил покупатель. А игра ориентировочно должна была стоить сорок долларов. Так же Джей планировал, что эффективным действием будет передача информации о Doom из уст в уста. В то время как большие пушки, типа *Nintendo*, тратили на рекламу и маркетинг миллионы долларов, id даст о выходе игры только маленькое объявление в компьютерном игровом журнале. Главной идеей всех этих начинаний было выкинуть как можно больше финансовых потерь на промежуточные звенья.

Но это ещё не всё. Розничные магазины, берущие товар на реализацию, обычно были вынуждены платить высокие роялти авторам с продаж, что заставляло их поднимать цену на товар, что, опять-же, играло против покупательского спроса. Учитывая, что при схеме условно-бесплатного распространения, наибольшее количество распространения стартового пакета играет ключевую роль, id, с учетом того, что уже имели репутацию успешного создателя, решили передавать игру и в розницу, причём бесплатно. А все роялти, которые магазин получит, продавая игру, продавец может оставить себе. Чем больше будет продаж, тем в большей выгоде, в конце концов будет и id.

“Меня не волнует, сколько вы получите с продажи нашей, условно-бесплатной игры”, - сказал Джей продавцам. “Берите, главное продавайте её как можно больше”. В рознице никто не мог поверить, что не надо платить роялти. Но Джей был настойчив. “Берите Doom просто так, получайте прибыль! Моя цель состоит в как можно большем распространении Doom. Пусть это будет Вольфенштейн на стероидах, и я хочу видеть это именно так! На самом деле я думаю вам самим будет выгодно дать максимум рекламы. Так что, берите деньги, которые вы обычно отдаете издателю, и пустите их все на рекламу”. И именно так Джей получил много, очень много покупателей.

Шум вокруг Вольфенштейн и Doom всколыхнул старых знакомых. Первым откликнулся Ал Вековиус, который связался с парнями и попросил у них возможности переиздать что-нибудь из их старых игр, посетовав на то, как не

просто было ему восстанавливать порядок в компании после их отъезда. Ему отказали. Более заметным оказалось влияние известности на отчима Ромеро, Джона Шунемана. Во время поездки в Даллас они встретились, и сидя за столом в придорожной закусочной Шунеман впервые открыл своё сердце. “Ты знаешь, я помню, был груб, и помню, как говорил тебе, что у тебя не будет никакого толку от этих электронных игр. Но я хочу, чтоб ты знал. Я достаточно честный человек, чтобы признать свои ошибки. Я был не прав, и хорошо, что так оказалось. Да. Я хочу, чтоб ты знал - я был не прав.”

Ромеро принял извинения. Утекло много времени, и не было смысла держать обиду. Лучше было заняться усовершенствованием Doom, и двигаться в ещё более светлое будущее.

Это был Halloween 1993 года. Ромеро был внутри Doom. Он находился в небольшом помещении с серыми стенами, и коричневым полом. В руке у него был пистолет. Зловещие синтезаторные аккорды рвались из динамиков, переходя в пронзительное гитарное соло и наконец, предсмертным хрипом, в барабанную дробь. Ружьё лежало в другой части комнаты. Ромеро бросился вперёд, схватил его и отскочил в открывшуюся дверь. Со всех сторон слышалось отвратительное фырканье, рычание, отрыжка и стоны. Внезапно появились красные шары, большие, сияющие, плюющиеся сгустками пламени. Надо было действовать быстро.

Ромеро резко повернулся и выстрелил. Бывшее живым теперь обратилось в бордовые брызги. В этот же момент другой огненный шар атаковал Ромеро сбоку, выстрел, кровь летит во все стороны, слышно только собственное тяжелое дыхание. Удар сбоку, Ромеро повернулся, но никого не увидел. Снова удар, и снова хрипы где то рядом. Невидимое чудовище ударило Ромеро, он выстрелил на звук, но безрезультатно. И тут он увидел, что тень мелькнула возле двух бочек с зелёной жижей. Тут уже Ромеро не опоздал, выстрел в бочки, взрыв, и зверь разлетается на кровавые ошмётки.

Дверь в его кабинет приоткрылась. Ромеро мельком оглянулся через плечо и увидел Кармака. Кармак остановился сзади и стал наблюдать за происходящим на экране. Ромеро стало распирать от гордости за своё произведение. Его уровни были разнообразны, они поднимались вверх и вниз, он ощущал себя поэтом игрового дизайна.

“Что случилось” – спросил Ромеро.

Кармак ответил, что он наконец закончил другие работы и собирается заняться сетевым протоколом для Doom. Ах, да, подумал Ромеро, сеть, в январском пресс-релизе они упомянули, что Doom будет иметь ещё и многопользовательский вариант, который позволит игрокам воевать друг против друга. Но ведь это достаточно простая задача?

Кармак ответил, что задача намного сложнее, чем кажется. “Для начала необходимо написать систему обмена командами, которые будут передаваться по протоколу IPX, и при этом всё должно работать по аналогии с серийным портом, который так же можно будет использовать.” Кармак рассказывал, а Ромеро уже представлял, как будет невероятно интересно. Уже существовали игры, которые позволяли драться игрокам друг с другом через сеть, это были в основном файтинги (драки), такие как Street Fighter II, и новая игра из серии Mortal Kombat. Были и более древние игры где несколько человек занимались совместным развитием в сюжете игры, например цивилизация M.U.L.E, МногоПользовательскаяЛаборатория. Или вспомнить сетевой вариант по фильму Star Trek, который назывался Net Trek, и в который можно было играть соединив компьютеры “нуль-модемным” кабелем. Но не было ещё ничего и близко похожего на игру от первого лица, с её быстрыми действиями, ощущением погружения, жёсткостью. Сердце Ромеро усиленно забилося.

Он нажал кнопки на клавиатуре и изображение на экране снова оживило. E1M7 или Эпизод первый, карта седьмая. Это был помещение с оконным проёмом, в который виднелись потоки зелёной жижи. Ромеро представил себе двух игроков, с ракетницами нацеленными друг на друга, их ракеты мчатся по экрану. Боже мой, никогда ещё не было подобного. Конечно стрелять по монстрам тоже прикольно, но в конечном счёте это были бездушные существа управляемые компьютером. А теперь геймеры смогут играть против настоящего, непредсказуемого противника, разрабатывать взаимные стратегии и кричать “Я тебя сейчас завалю!”.

“Если мы сможем это сделать,”- сказал Ромеро, “это будет улётно круто для игры. Настолько, как планета Земля ещё не видела в своей истории.” Лучше Кармак не мог бы сказать и сам.

В течение двух недель Кармак экспериментировал с двумя компьютерами подключенными друг к другу. Он играл сразу и за одним терминалом и за другим. Он нажимал кнопку на клавиатуре, его персонаж делал шаг вперёд, и это движение превращалось в небольшие пакеты данных, передаваемых по кабелю и

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

попадали на другой компьютер, где нарисованный персонаж космодесантника, только уже наблюдаемый глазами другого игрока, так же совершал движение вперёд. Кармак подходил ко второму компьютеру и видел это перемещение чужого аватара. То есть это был шаг сделанный в виртуальном мире. Он стал живым.

Ромеро подпрыгнул до потолка, когда зашел в офис и увидел всё это. “О, мой Бог!!!”. Закричал он. “Это потрясающе!” Он бросился в свой кабинет, и подключил кабель так, что теперь его компьютер был подключен к компьютеру Кармака. Ромеро увидел, как Космический десантник на его экране целенаправленно побежал по коридору. Ромеро погнался за ним, выстрел ему в спину из пушки – Бум! Останки Кармака долетели до него. “На, съешь!!!” От нахлынувших чувств на глаза Ромеро навернулись слёзы.

Вскоре все в компании по очереди резались в многопользовательском режиме, стреляя и гонясь друг за другом. Офис наполнился злобными криками, причём отнюдь не виртуальными, а вполне человеческими. Это была Арена Битвы, и они были на ней, убивая, догоняя, умирая. Они играли один на один и записывали счёт на бумажке что бы выяснить, кто же набил больше всех фрагов. И это ещё не всё. Ромеро в голову пришло продолжение идеи. Так как возможна игра до четырёх человек одновременно, то почему бы не сделать так, чтобы до четырёх игроков сражались против монстров, как единая команда? Кармак выслушал эту мысль и подтвердил, что можно сделать и так. Ромеро не выдержал “Не говорите мне, что можно толпой косить монстров? Это будет полный финиш!”

Ромеро переполняли эмоции. Это было круче чем “Dangerous Dave”. Джон шел по коридору, из кабинетов доносились визги, крики. Вот Адриан подергивается в своём кресле в конвульсиях, будучи в сражении с Кевином, Кармак соревнуется с Джемом. Что же это напоминает? Ромеро остановился. Это было похоже на матч, на боксерский поединок, но задача была совсем другая, надо не просто набить лицо сопернику, или пристрелить Импа. Нет! Он хотел убить другого парня! Это был матч до смерти. Мурашки пробежали по коже. Это же, сказал Ромеро, “DeathMatch”.

В первую неделю декабря 1995 года работы по Doom вышли на финишную прямую. Народ вообще перестал ходить домой, предпочитая спать на диване, на стуле, на столе, под столом. Для помощи в тестировании игры был нанят программист по имени Дейв Тейлор (Dave Taylor), так он теперь уже

постоянно спал просто на полу в коридоре. Это происходило не только из-за усталости, а оказалось ещё, что Doom оказывает на него какой-то биологический эффект потери ориентировки в пространстве. Чем больше он играл, чем больше фокусировался на виртуальных коридорах, тем сильнее у него начинала кружиться голова, и тогда он должен был срочно лечь на пол, чтобы просто не рухнуть со стула. В конце концов он тут же и засыпал, прямо на полу. Однажды поздно ночью, когда он в очередной раз уснул на полу, остальные парни взяли, и обвели его контур на полу мелом, а "место преступления" огородили лентой из скотча.

Общее напряжение в команде усиливалось по мере приближения к завершению работы. В офисе начались телефонные звонки от геймеров с фразами "Вы всё ещё в деле?". На автоответчике оставались сообщения типа "Спешите, ублюдки, вы обещали!". Другие вываливали на BBS горы дерьма из-за срыва обещанных сроков про конец 1993 года. Эти сроки упоминались в самом первом интервью просочившемся давным-давно в прессу. Были и письма с обиженными фразами "... Мы так ждали семнадцать месяцев назад... вы всех нас обнадежили..."

Некоторые письма и звонки были более либеральны, и даже предвосхищали события ещё не вышедшего Doom и основывались на опубликованных отдельных скриншотах: "... Я гонялся с дробовиком (моя мечта:) за демоном....", писал один геймер, "... но мой бой был прерван внезапным звонком будильника. (Да, это я его завел с вечера)... Ребята это всё из-за ожидания игры. Не могу даже представить, на сколько я залипну, когда игра реально попадет в мои руки. :)"

Другой фанат посвятил игре целую поэму "Ночь перед Doom." "Кошмарная ночь перед Doom/ Как пеленой накрыла дом./ Уж создана компьютерная сеть, / Где с компом каждым мышка есть,/ Заботливо подключены они. / И все надеждой мы живём,/ Что сюда скоро придёт Doom." Один компьютерный журнал опубликовал заметку с названием "Рождественский кошмар родителей - "В то время как вы думаете, что ваши дети в эти Рождественские праздники мечтают получить подарки и сахарную вату, знайте, что ваши дети на самом деле мечтают о новейшей компьютерной игре!...о Doom!"

В пятницу, 10 декабря, наконец, настало время Doom. Проработав перед этим тридцать часов без перерыва над последними полировками игры, *id* наконец были готовы загрузить её в интернет. Системный администратор компьютерной сети университета в Висконсине, по имени Дэвид Датт (David Datt) бесплатно

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

согласился загрузить к себе на сервер условно-бесплатный стартовый пакет. Это было очень хорошее предложение, потому что университетский канал передачи данных имел весьма большую скорость и таким образом позволил бы максимально быстро скачивать игру наибольшему количеству человек. Чем больше народу сможет зараз скачать игру с первого источника, и потом выложит для скачивания у себя, тем быстрее игра разойдется по всему миру. Таким образом, сами же игроки и возьмут на себя заботу о распространении игры. Накануне в чатах Джей объявил, что раздача начнется ровно в полночь 10 декабря.

Полночный час приближался и все парни из *id* собрались вокруг компьютера Джея. Офис был завален следами создания Doom - модели монстров из глины, которых лепили Адриан и Кевин, валялись на полках. Кучи сломанных стульев и клавиатур были разбросаны по полу, в углу стоял переполненный, лопнувший мусорный мешок. На полу под слоем пыли виднелся меловой контур человека. Файл Doom для загрузки на сервер был готов.

Было видно, что множество подключений, которые допускал сервер Висконсина по протоколу FTP, заняты геймерами ожидающими появления игры. Они не могли общаться друг с другом, но они придумали гениальный выход с оригинальным способом создания сообщений. Система позволяла создавать в общедоступном каталоге свои файлы, а так же переименовывать их, и тогда они стали создавать файлы с названиями “Когда Doom?”, “Мы ждём!”. А ещё в это же время сотни других фанатов сидели на сервере в он-лайн чате, который позволял общаться друг с другом в реальном времени, и где ранее Джей публиковал информацию об игре.

Наступила полночь. Дальше ждать нельзя, и Джей нажал кнопку для загрузки нового мира на сервер. Все наклонились к монитору. Но Джей наморщил лицо и нервно постучал по клавиатуре. У них нарисовалась проблема. Университет поддерживал только 125 подключений по FTP, и все 125 соединений были заняты. *Id* не могли подключиться.

Джей позвонил Дэвиду Датту, в Висконсин, и попросил увеличить число доступных сессий до максимально возможного. И ещё, чтобы Дэвид в это время был на связи по телефону, и сообщил этот момент, чтобы гарантированно успеть попасть на сервер. Все замерли. В трубке было слышно постукивание по клавишам, затем покашливание, палец Джея завис над кнопкой. “Да, давай!”, Джей нажимает кнопку загрузки, и снова не может подключиться. Все новые соединения мгновенно оказались заняты.

Тогда Джей подключился к он-лайн чату, который оказался забит посетителями. “Внимание!”, напечатал он. “Я не могу подключиться к серверу, поэтому вам необходимо убрать свои задницы из Висконсина. Вариантов два, или вы сидите и ждёте, но я не могу подключиться, и вы всё равно пролетаете с игрой, либо вы уберёте ненадолго свои задницы, и я смогу загрузить файл.” Народ сразу начал отключаться. Джей через несколько минут наконец смог соединиться с сервером и последнее препятствие на пути Doom в мир было устранено.

После отправки файла, окрыленные успехом, ребята попрощались между собой и разошлись по домам. Первый раз они могли нормально поспать за весь прошедший месяц. Только Джей остался в офисе, чтобы понаблюдать за процессом распространения игры. Через полчаса по статистике уже было сделано более десяти тысяч скачиваний. Это было очень много. Сеть Университета Висконсин начала тормозить из-за такой нагрузки. Под конец компьютер Дэвида Датта просто завис. “Боже мой!” - , он позвонил Джею. “Я никогда в жизни не видел ничего подобного!”

Такое происходило в мире первый раз.

Часть десятая

Поколение Doom

Как и большинство родителей в 1993 году, Билл Андерсон (Bill Andersen) знал, что же хочет получить его девятилетний сын на рождество - *Mortal Kombat*. Это была домашняя версия игрового автомата, в котором игрок состязался в кулачном бою один на один с соперниками. Игра была столь популярна, что затмила даже предыдущий хит этого направления, *Street Fighter II*, у которого было отмечено более 6,5 миллионов продаж. И сейчас Андерсон беседовал на эту тему со своим боссом, амбициозным сенатором от социал-демократов, Джозефом Либерманом (Joseph Lieberman). Сенатор внимательно выслушал своего начальника штаба, и тоже захотел глянуть на эту игру.

Mortal Kombat бросал вызов своими возможностями. Комбинации клавиш позволяли игрокам отключить блокировки настроек “по умолчанию”, и на экране начинала отображаться кровь, которой в игре было весьма предостаточно. А больше всего огорчало сенатора то, что геймеры предпочли покупать именно более жестокий, с кровью, вариант игры в версии для *Sega Genesis*, чем пользоваться бесплатным вариантом для *Super Nintendo*, в котором данная возможность была полностью убрана. Успех версии от *SEGA* нанес очень ощутимый удар по *Nintendo* и та даже потребовала, чтобы конкурент удалил “сцены смерти” и поддержал таким образом “семейные ценности”. Однако игроки деньгами голосовали за то, чтобы приблизить реализм на экране, и хотели видеть все эти удары и кровь. В результате *SEGA* продала целых 15 миллионов копий этой игры. Это изменило баланс предпочтений, и уже не было безоговорочного лидерства *Nintendo* на рынках игровых консолей, которое наблюдалось предыдущие годы.

И, к сожалению, это была не единственная такая игра. Сенатор Либерман привёл в пример и *Night Trap*, которая выпускалась на новой платформе *SEGA LiveAction*, и включала в себя изображение полураздетой Даны Плато (Dana Plato), бывшей звезды детского телешоу “*Diff'rent Strokes-истребители вампиров*”. Было ещё насилие и в фильмах, например “*Бешеные псы*”, “*Терминатор-2*”. Насилие в кино буквально захлестнуло волной Голливуд, а теперь ещё и эти

жестокие видеоигры. Сенатор организовал пресс-конференцию по этому поводу, и теперь выступал за то, чтобы бить тревогу по этой проблеме.

Рядом с ним на заседании сидел сенатор-демократ Герб Кохл (Herb Kohl), из Висконсина, председатель комитета по правосудию среди несовершеннолетних, и председатель подкомитета Государственного регулирования информации. Так же на сторону Либермана встал и мрачный “Капитан Кенгуру” - детский телеведущий Боб Кишан (Bob Keeshan). На заседании Кохл сказал, что популярные детские передачи, как “Дни Lincoln Logs и Matchbox cars”, например, оказались заменены на видеоигры с насилием и воплями боли и уже одно это должно стать кошмаром для всех родителей”. Кишан обратил внимание на уроки, которые ребенок извлекает при развлечении такими играми. Уроки мышления. И призвал родителей избегать таких игр для своего ребенка, как чумы. В самом деле, это могло стать “...язвой, разрушающей семью”. И ещё он призвал разработчиков игр понять “...какую роль они теперь играют в развитии общества”.

Сенатор Либерман воспринял эту речь, как призыв к оружию. “После просмотра подобных видеоигр наполненных насилием, я лично считаю безответственным, для всей индустрии, выпускать такое в продажу. А ещё лучше запретить их вообще”.

Правда это была не первая попытка спасти Американскую молодежь от их собственной развивающейся культуры. Например, ещё во времена сразу после Гражданской войны Севера и Юга религиозные священнослужители призывали жечь бумажные книги, которые они называли “эффективными агентами Сатаны, для продвижения своего царства и уничтожения молодежи”. В двадцатых годах двадцатого века уже кинофильмы стали считать новыми элементами развращения детей. Вдохновленные различными исследователями, эти мысли будут цитироваться ещё десятилетия. В пятидесятые Элвиса Пресли позволяли показывать на экранах не ниже пояса. По поводу печатных вольностей конгрессом был высказан упрёк к издателю журнала MAD Уильяму Гейнсу (William Gaines). В семидесятые под цензуру попали Подземелья и Драконы, которые со своими подземельями и колдовством стали ассоциироваться с сатанизмом. Наибольшая волна наветов прошла после того, как пара увлеченных игроков пропала в подвалах Мичиганского университета. В восьмидесятые годы пошли гонения на музыкантов, таких как Judas Priest и Ozzy Osbourne, на которых подали в суд, якобы за призывы к самоубийству. В девяностые же такой “чумой” стал рок-н-ролл и видеоигры.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Хотя надо отдать должное, что такое отношение к развлекательным автоматам зародилось давно. Его корни уходят в тридцатые годы, когда клубы с игровыми, механическими автоматами Пинболл, были прибежищем бандитов и разной уголовщины. Дошло до того, что тогдашний мэр Нью-Йорка, Фиорелло ЛаГвардиа(Fiorello La Guardia) выпустил запрет на использование вообще подобных игровых автоматов, который продлился до семидесятых годов. И вот теперь, когда наступил Золотой век видеоигр и домашних игровых приставок, век, который довел в начале восьмидесятых оборот в этой индустрии до 6 000 000 000 долларов, эти гонения вспыхнули с новой силой, взяв в качестве аргумента негативное воздействие игр на детей.

В 1982 году, Национальная ассоциация родителей и учителей тоже выступила с заявлением осуждающим видеоигры - “Ассоциация обеспокоена возникновением большого числа залов видеоигр, которые оказывают негативное влияние на молодых людей, которые обычно являются основными посетителями этих заведений... Исследования показали, что часто такие залы находятся в непосредственной близости от школ. Во многих случаях отсутствует адекватный контроль нахождения там учеников во время школьных занятий, что усугубляет проблему прогулов и пропусков уроков. А отсутствие достаточного контроля, допускает в подобных заведениях продажу наркотиков, тут же их употребление, пьянство и азартные игры, а так же превращает клубы в места формирования уличных банд и других антисоциальных подростковых групп.”

Во многих городах, включая Мескит, штат Техас, Брэдди, штат Иллинойс, Шеллвиль, штат Джорджия, начали ограничивать или запрещать организацию залов видеоигр. “Дети продают учебники, отдают деньги выделяемые на завтраки, и вообще любые деньги попадающие в их руки, ради того, чтобы поиграть на электронных машинах.” - сказал мэр Брэдди, когда посетил один из таких клубов и своими глазами увидел в нём подростков курящих марихуану. Несмотря на то, что суд, спустя некоторое время, отменил данный запрет, негативное отношение сохранилось, а в странах Малайзия, Филиппины, Сингапур, Индонезия, на видеоигры сохранялся полный запрет ещё несколько лет.

Средства массовой информации стали дополнительно раздувать пламя броскими заголовками типа – “Видеоигры – удовольствие или серьёзная угроза?”, или от *U.S. News & World Report* – “Опасность игровой лихорадки, или Расплатой за увлечением компьютером будет здоровье детей.” “Повальное увлечение компьютерными играми ломает молодые умы, или готовит их к будущему?” – так добавил от себя телеведущий Роберт Макнейл(Robert MacNeil), на канале *PBS*.

Ученые, академики, и другие представители науки пытались найти ответ на этот вопрос. Эверетт Куп(С. Everett Koop), министр здравоохранения США, выдал резкий аргумент – “У детей много играющих в видеоигры происходит аберрация сознания, ввиду того, что их психология находится ещё в стадии формирования. В результате видеоигр у них происходит разрушение организма и выгорание души. Им становится наплевать на тех, кто находится рядом, и они будут равнодушно взирать, даже если кто-то рядом будет в беде.”

Журналисты нашли и другие примеры – “Вот Доктор Николя Потт. У него на лечении находятся два подобных пациента с заболеваниями суставов рук полученными из-за компьютера, в больнице Нью-Йорка. Эти молодые люди, помимо физических проблем, не желают и не умеют общаться с окружающими их людьми, и стараются убежать от реальности и реальных контактов.” Директор частной клиники, доктор Хэл Фишкин(Hal Fishkin), заявил “Нам не надо больше сырья для этой мельницы насилия”. Некоторые обращали внимание, и критиковали заодно и сетевое общение. “Чем больше вы отдаете эмоций при этом, неправильном общении, тем менее терпимыми вы становитесь к реальному миру, который по вашему мнению недостаточно быстр.” – сказал Фред Вильямс(Fred Williams), профессор по телекоммуникациям в университете Южной Калифорнии.

Несмотря на подобные заявления, не все ученые разделяли подобное мнение. “У нас нет свидетельств того, что видеоигры поощряют социальную изоляцию, неуправляемый гнев, антиобщественное поведение и пристрастия.” - заключил *Journal of Psychology*. Шерри Теркл(Sherry Turkle), социолог из Массачусетского Технологического Института, похвалила видеоигры, так как они оказывают помощь в развитии эмоционально неуравновешенных или отсталых детей. “Многим это помогло, хотя надо признаться, что многим и нет. Очень важны осторожность и опыт при исследовании подобных вопросов.” Тем не менее видеоигры в 1983 году были на пике своей активности, и поэтому вопрос несколько поутих.

И вот теперь, десять лет спустя, в четверг утром, 9 декабря 1993 года, сенатор Либерман открыл новое слушание в сенате по вопросу насилия в компьютерных играх. Слушания были наполнены страстными заявлениями свидетелей и экспертов, которые осуждали новую напасть. Доктор Юджин Провензо(Eugene Provenzo), профессор написавший книгу “Видео-дети: оправдание Nintendo”, цитировал свою книгу - “Игры в подавляющем большинстве являются жестокими, сексискими, или расистскими.” Роберт

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Чейз(Robert Chase), президент национальной ассоциации образования, сообщил, что игры подстрекают к реальному насилию, “потому что они являются активным, а не пассивным воздействием на неокрепшее сознание. А это уменьшает чувствительность и толкает впечатлительных детей на агрессию... Они дают установку, что насилие является первейшим способом разрешения абсолютно любых проблем, вознаграждая и поощряя убийцу всеми различными способами, которые только можно представить.”

Позже, Говард Линкольн(Howard Lincoln), исполнительный вице-президент *Nintendo* в Америке, и Уильям Уайт(William White) вице-президент по маркетингу и коммуникациям компании *Sega*, были вызваны на трибуну для обсуждения ситуации на примере *Mortal Kombat*. Линкольн выступил выставляя свою компанию, как защитника семейных ценностей, которая не стала в угоду продажам спекулировать на спросе, Уайт же апеллировал тем, что рынок игр растёт, и он уже вышел за рамки 18 летнего возраста игроков. Линкольн яростно ответил, что это получается, “что видеоигры теперь будут делиться на детские и взрослые? Такого никогда раньше не было”.

После долгих дебатов с привлечением сторонних слушателей и журналистов, заседание закончилось в 1-52 ночи 9 декабря. Сенатор Либерман заявил, что индустрии видеоигр даётся один год, чтобы разработать внутри себя систему рейтинга для оценки игр и их целевой аудитории, иначе это возьмет на себя государство. Он обозначил следующее заседание в феврале, чтобы быть в курсе того, как движется обозначенный процесс. Разработчики игр насторожились. А на следующий день началось распространение *Doom*.

В двухстах футах под землёй возле местечка Уаксахачи(Waxahachie), штат Техас, В научном центре США, занимающемся изучением энергетики сверхпроводимости, в лаборатории СуперКоллайдера, Боб Мастейн(Bob Mustaine) внезапно отшатнулся от компьютера сидя в своём кресле. Он был в ужасе. И он был при этом не единственным. У противоположной стены лаборатории его коллега так же дёрнулся и вскрикнул. Это происходило в рабочий день во время обеденного перерыва. За всё своё время, изучая физику частиц в самой амбициозной государственной лаборатории, они не видели ничего столь же шокирующего, как огненные шары, на экранах своих компьютеров. Ничто, даже субатомные частицы разлетающиеся в разные стороны от столкновения с космическими скоростями, не впечатляли их так как монстры из *Doom*.

В нескольких штатах от них, в Форт Уэйн, группа студентов подпрыгивала на стульях от переполнявших их эмоций. Это происходило в компьютерном классе Университета Тейлора для математически одаренных детей. Студент старшего курса, который был руководителем компьютерной практики, вновь открыл ночью компьютерный класс, чтобы толпа фанатов-геймеров могла по максимуму насладиться возможностями одних из самых мощных персональных компьютеров, которые тут как раз и располагались. В результате они забывали про сон, еду, домашние задания, лишь бы играть в игры на этих ПК. Будучи сами начинающими программистами, они были в восторге от скорости игр, их трёхмерной графики, но, как и обычные мальчишки, они носились в виртуальности друг за другом с дробовиками. “Боже мой!”, внезапно воскликнул один из них, “Уже семь утра!”. Это был Брайан, который в этом семестре получит по всем предметам “2”.

В нескольких тысячах километров от них, рок звезда из “Nine Inch Nails”, Тренд Резнор, уходил со сцены по окончании своего выступления. Вокруг ревела толпа поклонников. Кричали охранники, которые сдерживали эту толпу. В примерке молодые поклонницы в предвкушении ожидали его прихода. Но Тренд пробился сквозь эту толпу. У него не было времени. Ждало более важное занятие. Он зашел в свой гастрольный автобус. Он отказался от наркотиков, пива, женщин, и всё ради компьютера. Компьютер ждал его, чтобы снова поиграть в Doom.

Сцены, подобные рассказанным выше, распространялись по всему миру вместе с игрой, которая начала свой путь 10 декабря из сервера Университета Висконсина. Без рекламной компании, без маркетинга, без применения средств массовой информации, Doom за ночь стал он-лайн феноменом, получив взрывной характер распространения по всему миру.

Хотя глобальная сеть компьютеров зародилась ещё в семидесятые годы, ведя свою родословную от сети Агентства передовых исследований DARPA, при министерстве обороны США, и представляла собой связанные между собой компьютеры (DARPA, а после, Internet), она совсем недавно начала просачиваться в мир общего пользования. Этот процесс получил бурный рост с 1989 года, когда в Европе профессиональный программист Тим Бернерс-Ли (Tim Berners-Lee), работая над новым исследованием, придумал язык для создания и просмотра гипертекстовых документов, так называемого World Wide Web. Четыре года спустя, в 1995 году, в Университете Иллинойса, два хакера по имени Марк Андрессен (Marc Andreessen) и Эрик Бина (Eric Bina), создали и выпустили программу “Мозайка” (Mosaic) – свободно распространяемый браузер

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

предназначенный для просмотра этих самых World-Wide-Web – страниц. И эта программа превратила интернет в то, что мы видим сейчас – удобный, легко воспринимаемый, журналоподобный сборник мультимедийной информации из графики и текстов (массового он-лайн видео, на момент написания автором книги ещё не было. Прим. переводчика). С помощью этой программы, коммерческие гиганты вроде *CompuServe* и *America On-Line*, стали нести доступ к интернет в народные массы. Среди первых “пионеров” интернета были и геймеры, те самые, которые пришли из он-лайн чатов, досок объявлений BBS, где так же обменивались и обсуждали разное программное обеспечение в течение предыдущих лет. И все они очень хотели играть в Doom.

Школы, корпорации, государственные учреждения, везде, где можно было встретить высокоскоростные модемы для подключения компьютеров в сеть, все хотели скачать Doom к себе и попробовать его. Первую неделю после выхода игры скорость многих сетей упала буквально до уровня улитки, потому что каналы передачи данных были заняты исключительно сетевым обменом игры или её скачиванием друг у друга. Сервера *America On-Line* останавливались от взлетевшей на них нагрузки. “Это была просто ночь Doom, тогда, когда он только вышел”, вспоминает Дебби Роджерс (Debbie Rogers), которая была модератором игрового раздела форума AOL. “Если бы мы оказались на той стороне телефонных проводов, то геймеры просто порвали бы нас на части за такую низкую скорость обмена”.

Через несколько часов после выхода игры, компьютерный администратор *Carnegie-Mellon's* разместил на своём форуме, в он-лайн, срочное сообщение “С сегодняшним выходом игры Doom, мы обнаружили, что [из-за игры] сеть кампуса заблокирована. Вычислительный центр просит, чтобы игроки Doom не использовали сетевой вариант этой игры. Использование сетевого режима вызывает серьёзную перегрузку служебной компьютерной сети, и мы вынуждены будем отключать подобные компьютеры. Повторяю, не используйте сетевой режим в Doom.”

В *Intel* запретили игру после того как обнаружили свою сеть выведенной из строя из-за переполнения пакетами. *Texas A&M* стёр игру со своих серверов и всех компьютеров. Doom вызывал такие сетевые проблемы, что, например, в Университете Луисвилля системный администратор написал программку, которая мониторила сеть на предмет запущенного на связанных компьютерах сетевого Doom. “Люди у нас готовы грудью стоять за защиту своих прав играть. И

тогда помогла наша программка, которая сама находила через сеть каталоги с Doom и просто их удаляла."

Первые обзоры в журналах вторили ликованиям геймеров. *PC Week* назвал игру "отождествлением силы 3D". *Compute* назвал её началом новой эры в компьютерных играх - "...Впервые..... аркадный шутер на обычных компьютерах.... Шлюзы теперь открыты...". Другие выражали смесь шока и очарования суровым реализмом и беспрецедентной жестокостью игры. "То, что пришло следом за "Wolfenstein 3-D" оказалось ещё более впечатляющим, и ещё более отвратительным", пишет обозреватель *The Guardian* в Лондоне. "...Это точно не игра для детей чувствительных к насилию. Эта игра настолько по настоящему страшна и настолько затягивает, что вы забываете про панель индикации и вам кажется, что всё это происходит с вами по настоящему в этом придуманном мире." Рецензент написал, что несмотря на запрет жены он сам не смог удержаться и с головой ушел в этот мир Doom.

Это оказалась ещё и очень неплохая дойная корова. На следующий день после релиза Doom, в *id* уже увидели прибыль, хотя продолжение игры купили ещё только не больше одного процента скачавших её людей. Каждый день поступали заказы на 100 тысяч долларов. В своё время *id* пошутили, что после выхода игры они ожидают снижения производительности работы во всём мире. И их предсказание оказалось пророческим. Но оно оказалось пророческим и к ним самим.

"Спокойной ночи, обезьяна!", - крикнул из коридора Ромеро. "Лучше бы трахался по-настоящему!". "Пошел на хрен, ублюдок! Сделай себя сам!" – парировал Шон Грин сгорбившись над клавиатурой и мышкой. Он одновременно судорожно двигал мышку вспотевшей ладонью, и в то же время выкрикивал шквал оскорблений сквозь стену. Формально Шон считался сторонним сотрудником нанятым для отработки технологий Doom, но постепенно он превратился в постоянного спарринг-партнера по сетевым сражениям. И теперь регулярно вёл бои против Ромеро. Ромеро был просто запредельным игроком, или, как окрестил когда-то Том, во времена Вольфенштейна, "Хирургом", и это ещё до времён сетевых сражений. Но Шон быстро учился, и теперь Ромеро пришлось ощущать себя проигрывающей стороной.

"Давай, грёбаная обезьяна!" - кричал Ромеро колотя кулаком в стенку. "Не помри от старости там!" Шон посмотрел на часы, снова было 8 часов вечера. "Вот святое дерьмо", подумал он. Ещё один день просто убитый в DeathMatch. Битвы с

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Ромеро занимали всё свободное время, иногда включая и время еды и сна. Ромеро в таких случаях превращался просто в невменяемого, беспрерывно выкрикивая в пространство поток оскорблений. Такое раньше можно было увидеть у шпаны после школы, или у хулиганов тусующихся вокруг салонов видеоигр. Но Doom... Шон думал, что тут будет всё иначе. Однако после какого-то проигрыша Шон и сам грохнул кулаком в стену и крикнул “Ну и подавись, ублюдок!”. Ромеро за стеной одобрительно заржал. Эта игра явно была сделана, чтобы оттягиваться на всю катушку.

Ничто не ограничивало агрессии и разгула Ромеро. Повреждение офисной мебели стало неотъемлемой частью каждого дня. Ломались клавиатуры, с грохотом скидывались со столов на пол мониторы. Компьютерные диски и звуковые карточки вынутые из компьютеров, как китайские сюрикены с размаху запускались в стены. Однажды даже Кармак приложил руку к этому погрому.

Это случилось, когда Ромеро заперся в своём кабинете и не мог выйти потому что сломался замок. Кармак услышал его крики о помощи и пытался открыть дверь снаружи. Покрутив безрезультатно ручку и туда и сюда, он на секунду задумался и принял единственное правильное решение. “Вы знаете, у меня в кабинете есть настоящий боевой топор!” Кармак как раз недавно заплатил пять тысяч долларов за заказ этого реального оружия, с отточенным как бритва лезвием. Этот топор был точной копией оружия фигурировавшего в игре Подземелья и Драконы. Кармак с топором подошел к двери, вокруг собрались остальные ребята и все начали скандировать – “Боевой топор, боевой топор, боевой топор!” И Кармак легко размахнувшись высадил напроочь дверь в кабинет Ромеро. После этого дверь в коридор ещё несколько месяцев так и не восстанавливалась.

Id были на волне успеха. Хотя Doom ещё не так распространился как *Mortal Combat* или *Myst*, но эта игра была самой популярной в данный момент, повторяя путь Вольфенштейна и Кина. Парни были явными лидерами условно-бесплатного рынка, и двигались к многомиллионным продажам за год. И вскоре они обнаружили, что это только начало. Один человек из Нью-Йорка, по имени Рон Чаймович (Ron Chaimowitz), предложил помочь им захватить и рынок розничных продаж.

Как и ребята из *id*, Рон собирался делать деньги в компьютерной индустрии. Невысокий, лысый, возрастом явно за сорок, он начал свой путь открыв первый испано-язычный музыкальный лейбл в Майами в восьмидесятых. Его главным выигрышем был подписанный контракт с Глорией Эстефан (Gloria

Estefan) и группой “Miami Sound Machine”. В какой-то момент их продажи в Соединенных Штатах превышали даже продажи Хулио Иглесиаса. Назвав свою компанию *Good Times*, он погнался за новым направлением, решив сделать серию короткометражных лент по аэробике с Джейн Фонда в главной роли. Но сделка с основным заказчиком, сетью супермаркетов Wal-Mart, не выгорела, его руководители не видели финансовой выгоды в сотрудничестве и вообще смотрели в другом направлении. Теперь всех интересовало программное обеспечение для персональных компьютеров. Тогда Рон переименовал свою компанию в *Good Times Interactive*, или *GTI*, и занялся поиском товара на этом рынке.

Для начала *Good Times Interactive* издала на CD-ROM игру “Deal-A-Meal”, и сборник компьютерных заставок для рабочего стола, но этого явно было недостаточно, чтобы заполнить полки в Wal-Mart. Тогда Рон отправился искать другие источники компьютерных игр. Некоторое время он пытался переиздавать устаревшие игры от *Electronic Arts* и *Broderbund*, по предварительной договоренности с владельцами, но для получения нормальной прибыли нужны были свои, новые компьютерные игры, которые нигде ещё официально не распространялись, а также и их программисты. И Рон нашел их в среде условно-бесплатных программ.

Выбор условно-бесплатных программ был очень обширным, и крайне важно было найти в нем именно хорошие гейм-студии и программы. И он обнаружил в этой среде компанию *id Software*, которая уже была известна своим бестселлером “Wolfenstein 3-D” и теперь была на взлёте с новым мегахитом - Doom. Самое поразительное было, когда Рон узнал, что эта игра не имела розничного издателя. Он понял, что нашел свою новую “Глорию Эстефан”.

Отправившись первым же рейсом в Техас, на встречу с молодыми миллионерами, он был очень удивлен увидев по приезду компанию длинноволосых детей в шортах. Фирма располагалась в разгромленном офисе, всюду валялись детали компьютеров, пустые коробки с засохшими кусками пиццы, смятые банки от Колы. Это всё сильно противоречило весьма здравыми рассуждениями, с которыми Рон столкнулся с самого начала общения. Он красочно описал свою собственную компанию, грандиозные планы, и предложил ребятам эксклюзивный контракт с *Wal-Mart Stores*, через его издательство. *Id* ответили очень спокойным и логичным обсуждением вопроса. Они рассказали, насколько им выгоден вариант с имеющимся прямым распространением игры, вариант в котором устранялись все торговые наценки и покупатель приобретал продукт за минимальную стоимость, а производитель имел максимальную

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

прибыль от продажи. Максимум что допускалось, это розничная продажа игры “Копьё судьбы”. В общем парни не собирались отказываться от условно-бесплатного распространения, и их весьма сильно заинтересовало, но что же именно от контракта с ними получит сама *GTI*?

Рон невозмутимо продолжил: “Смотрите, может быть вы и продадите условно-бесплатно сто тысяч копий этого Копья, но если вы мне позволите продавать розничный вариант Doom, назовём его условно Doom-II, то я гарантирую вам продажу через всю свою сеть, пятисот тысяч копий игры, а может и больше.” Но *id* оставались равнодушны к предложению. Рон дважды летал в Техас уговаривая пацанов, и в конце концов сдался, признав свой проигрыш. Каковы же были их условия? Если и допускать розничную продажу, то важным требованием был особый подход к ним, а не как к обычным разработчикам. Ребята хотели сохранить полное владение над своей игрой. Они хотели оставаться собственниками своего продукта. И при продажах, на игре, на самом видном месте должен был стоять знак *id Software*, а не *GTI*. Рон согласился, и они заключили сделку с предварительным бюджетом в 2 000 000 долларов за Doom-II. Два миллиона за одну игру, это было больше чем за все предыдущие игры вместе взятые. Несмотря на успех Doom, они пока всё ещё оставались андеграундной командой. И розничное распространение Doom-II должно было перевести их в разряд известных разработчиков.

Для *id*, Doom-II отлично вписывался в проверенную формулу развития, за каждой удачной игрой выпускается серия продолжений, со слегка видоизменённым сюжетом и набором новых уровней. Так было например и с Коммандером Кином, и Волчьим Логовом. Это позволяло не загружать Кармака постоянными модернизациями движка, используя технологию стартового пакета Doom, но в то же время продолжало приносить очень ощутимый доход от продажи новых серий. Дизайнеры улучшали графику, писали новые уровни, а Кармак в свободном режиме полностью сосредотачивался над какими либо разработками следующего поколения.

С появлением денег от Doom и аванса от Doom-II, ребята не стали долго ждать с их тратой, и частично пустили благотворительность. Адриан купил своей матери новый дом, в гораздо более благополучном районе, чем тот, где вырос он сам. Ромеро отдал свою спортивную машину менеджеру местного мексиканского ресторана, где постоянно питался, а так же купил билеты на отдых в Лас-Вегас его дедушке и бабушке. Кармак приобрёл компьютеров и вычислительной техники на 3200 долларов в школьный компьютерный класс, своему бывшему школьному

учителю. "Я хотел, чтобы новые школьники могли изучать новую, современную технологию и заниматься её разработкой на реальном железе, а не так как когда-то я - по книгам", заявил он. А ещё он потратил 100 000 долларов, чтобы вытащить из тюрьмы своего школьного друга.

В основном, правда, парни потратили свои деньги на автомобили. Кевин купил Chevrolet Corvette, Адриан купил Trans Sport Am автомобиль, который он всегда хотел. Дейв Тейлор взял Acura NSX. А ещё ребята скинулись и купили в офис новый кожаный диван, чтобы, что бы было на чём удобно полежать, хоть им самим, хоть Дэйву. (К этому времени Дэйв стал уже достаточно известной личностью, как человек, которого укачивает в Doom.) А заодно Кармак и Ромеро решили заехать в знакомый салон по продаже Феррари.

Там они остановились в выставочном зале с модификациями модели Testarossa, стоимостью от 90 тыс. долларов каждая. "Святое дерьмо!", воскликнул Ромеро, "Вот это автомобиль! Чувак, я не могу поверить, что мы можем приобрести такие машины!"

Кармак, как и в играх, ценил скорость, и имеющаяся у него машина уже перестала его удовлетворять. Он остановил свой выбор на красной модели, такого же цвета и как его предыдущая, 328-я. Ромеро взял себе желтую Testarossa Tor. Они стали парковать свои машины возле офиса id так, чтобы была возможность во время работы лишний раз выглянуть в окно и полюбоваться своим приобретением.

Но в стоке Феррари Кармака оставалась недолго. Уже через несколько дней он поехал в Norwood Autocraft с желанием модернизировать автомобиль, и как минимум получить вдвое большую мощность с двигателя относительно имеющихся четырѐхсот лошадиных сил. Боб Норвуд, который уже стал постоянным наставником Кармака по части автомобилей и Феррари в частности, предложил вариант установки дополнительного, двойного, турбонаддува. Это дало бы даже не двойной, а тройной прирост мощности по отношению к первоначальным параметрам. Ну а на закуску решили добавить управляемый электроникой впрыск закиси азота в цилиндры. В то время, как Ромеро восхищался чисто эстетической стороной своего автомобиля, Кармак, как истинный технарѐ-изобретатель, стремился выжимать из имеющейся техники всё, что только возможно.

Но в конце концов парни из id вскоре убедились, что Кармак не единственный в мире, кто любит модернизировать то, что первоначально досталось "под капотом".

“Эй!” – в один прекрасный день Ромеро позвал Кармака к своему компьютеру, “Ты должен это увидеть!” Он загрузил в компьютер Doom, или по крайней мере, то что должно было быть этой игрой, но после заставки они оказались в совсем незнакомой части игры. Перед ними были стальные стены, и люк напоминающий двери в космических кораблях из “Звёздных войн”. Они нажали пробел, и дверь послушно открылась. “Добро пожаловать на корабль!” – донесся голос из компьютера. Они оказались в игровом мире фильма “Звёздные войны”! Тут были дроиды, лазерные пушки, нападали одетые в белое штурмовики империи, было слышно тяжелое дыхание Дарта Вейдера. Получилось, что какие-то хакеры полностью переделали игру Doom, превратив её в версию “Звёздных войн”. Вот это да, подумал Кармак. Всё-таки правильно, что мы выпустили Right Thing.

Идея Right Thing была в том, что это был редактор, пользуясь которым продвинутые игроки могли вносить модификации в игру, а при приложении усилий, и полностью переделывать её, как это получилось с вариантом “Star Doom”. Сама мысль о таком редакторе появилась, когда парни увидели как фанаты меняли их Вольфенштейн. Любая игра могла быть взломана при приложении достаточных знаний и времени, Кармак и сам когда то ради развлечения и опыта взломал игру Ultima. Хотя не всё, даже при взломе того же Вольфенштейн было легко доступно. Игрокам, например, не удавалось изменить себе уровень жизни, и поэтому они забавлялись заменой спрайтов персонажей в игре, так, например, вместо главного босса, в одном из вариантов переделанного Волчьего логова, игрока встречал мишка Барни.

Хотя Кармак и Ромеро были заинтригованы вносимыми хакерами изменениями в их игру, они были обеспокоены разрушающим характером таких модов. Игрок мог изменить исходный код, и вместо него записать свой, как это было в случае замены фашистов на мишек Барни. Но не было никакого способа быстро восстановить всё обратно. И тогда для Doom Кармак организовал структуру игры так, что медийные данные игры находились отдельно от самого движка игры, и можно было их изменять неразрушающим способом, с возможностью быстрого возвращения на место. Он объединил эти данные в файлы с расширением .WAD (Акроним придуманный ещё Томом Холлом, который переводился как “Где мои данные? (Where’s All the Data?”), и которые располагались рядом с программой. Каждый раз при запуске игры программа считывала все библиотеки из этих файлов, и на основе полученных данных, звуков

и текстур отображала саму игру. Таким образом, при желании можно было взять, и написать свои WAD-файлы, не нарушая готового продукта и не вторгаясь в продукт труда разработчиков и дизайнеров. А ещё лучше, если для этой цели будет иметься готовый и проверенный редактор карт, который позже для этой игры и выпустили.

Это было сверх-радикальным нововведением. Как если бы диск с “Nirvana” и Куртом Кобейном, или видео с какого-то рок-концерта попало во времена Древнего Рима. Программы для редактирования игр уже были. Но их были буквально единицы, писались они не программистами-создателями, и уж тем более этому не благоволили сами создатели игр, которым в голову не приходило, дать кому-то возможность ломать их личное произведение. Помимо этого Кармак открыл и исходные коды, так, чтобы у геймеров была возможность модифицировать не только медийную составляющую игры. Они могли создавать свой дизайн, наполнение, и при определённом старании, может быть даже собрать свой сюжет. Это был не просто добрый жест. Открытие исходных кодов игры было идеологическим действием, которое имело побочный эффект в ослаблении тисков медийных корпораций и систем защит авторского права. Кармак был уже не мальчик, сидящий в своей спальне в Канзас-Сити. В свои двадцать три года он уже был со-владельцем многомиллионной компании, и он мог делать, твою мать, то, что хочет. А хотел он жить в соответствии с Хакерской Этикой.

Шаг оказался весьма и весьма спорным. За исключением Ромеро, единственного по хакерски настроенного программиста в *id*, щедрость Кармака вызвала шок в компании, особенно у консервативных бизнесменов, таких как Джей и Кевин. “Это безумная идея.” – сказал Кевин. “Никто, никогда, не выдаёт информации для уничтожения своего собственного продукта. К тому же мы должны беспокоиться и о юридических вопросах. Например, что будет, если взяв за основу нашу игру, кто-то при помощи этой информации, переделает игру до неузнаваемости и выведет на рынок под собственным именем? Возьмет все исходные данные забесплатно из интернета, и изменив, начнет продавать. Получается, мы будем конкурировать со своими собственными продуктами!”

Кармак закатил глаза. Он не знал чего ответить. Они просто не являются программистами. Они не слышали вообще о хакерской этике и не понимают радости от простого процесса создания нового. Они не являются настоящими геймерами, которые пропитаны насквозь, с детства, компьютерными играми. Не были участниками программистского сообщества. Кармак был благодарен, когда

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Ромеро вышел вперёд и громко заявил: “Парни, мы тоже совершенно не собираемся терять деньги. Не забывайте, что мы делали большие деньги, и делаем кучу денег. Прямо сейчас. Какие будут ещё вопросы?”

Началось с того, что, как только Doom был официально выпущен, уже нашлись люди, которые начали пытаться разобраться в исходном коде и модифицировать его. Одна группа так спешила, что взломала ещё альфа-версию игры. Кармак первоначально не ожидал такого энтузиазма от геймеров, а уже вскоре после выхода официального релиза игры хакеры начали выпускать сырые моды, с самописными редакторами уровней и криво взломанными WAD-файлами. С их помощью позволялось перемещать стены, ходить вокруг уровней, и вносить другие небольшие изменения.

26 января 1994 года, студент Кентерберийского университета по имени Брендон Уйбер(Wyber), из Новой-Зеландии, выложил в сеть программу Doom Editor Utility, или DEU. Программа, которая была написана при помощи международного сообщества хакеров, которым удалось частично разобраться в структуре игры. Хотя Кармак с самого начала выложил исходный код в сеть, он не использовал никаких комментариев, которые позволили бы быстрее разобраться в структуре программы и взаимодействия между её элементами. Однако DEU умел модифицировать этот код, и позволял создать новые уровни. Вскоре, благодаря бельгийскому студенту Рафаэлю Куинету(Quinet), который познакомился с Уйбером и стал помогать ему, 16 февраля в сеть была выложена обновленная, гораздо более приглаженная версия DEU. “Вы можете изменять здесь всё. Вы даже можете создать игру с нуля.” -обещалось в комментариях, “Вы можете добавлять, удалять и перемещать монстров, добавлять бонусы, изменять цвета и структуру стен, добавлять лифты и бассейны с кислотой, да и просто создать свою игру!”

DEU стал знаковым моментом в истории. Вы могли не быть программистом, или профессиональным 3D-дизайнером, но если вы были вполне сообразительны, то теперь вы могли сами создавать уровни к самой современной компьютерной игре. Если есть желание, то стало возможным настроить звуки, текстуры, геометрию. Вы могли как угодно раскрасить персонажи, а при чуть большем знании, придать им и другие формы. Это могли быть персонажи Doom, или Симпсоны, или мишки Барни, лабиринт мог превратиться в торговый центр или станцию метро, любимый университет. Студент Мичиганского университета по имени Грег Льюис(Greg Lewis), глубже проник в код и написал приложение DeHackEd. Эта программа, распространяемая бесплатно, сделала невозможное -

помимо изменения медийных структур, графики, звуков, геометрии, находящихся в WAD-файлах, она позволила лёгким способом вносить изменения в работу основного, исполняемого файла, ядра игры. Как вести себя монстрам, каким оружием им пользоваться, и так далее.

“DeHackEd была способна сильно видоизменить структуру Doom. Можно сделать невидимых монстров, можно изменить урон оружия, можно даже заставить демонов плавать” – писал Льюис в сопроводительном файле, “возможно редактирование таблицы боеприпасов, изменение скорости смены оружия, схемы расчёта поражения. Сохраните внесённые изменения в виде патч-файла. Придумайте сверхбыстрые разрывные ракеты для DeathMatch, удивите друзей плазменными минами, придумайте новых монстров. Всё в ваших руках. Создавайте новые игры!” - гласил текст.

Хакерские инструменты стали тем, что позволило ещё глубже погрузиться в атмосферу игры Doom, и это при том, что её популярность и так уже была запредельной. Doom погружала игроков в фантастический трёхмерный мир. Она погружала их на арену сражений, где они могли состязаться в скорости, ловкости и быстроте со своими сверстниками. Инструменты позволяли видоизменять эти арены в абсолютно любые сооружения. Они позволяли стать маленькими богами и творить этот волшебный мир по своим божественным желаниям. Видоизменённые уровни выкладывались на серверах *America-On-Line*, *CompuServe*, пересылалась через интернет в дальние уголки мира. Геймеры, которые и так прогуливали школу ради виртуальных сражений, теперь вообще не отходили от компьютеров, создавая свои модификации виртуальной жизни. Они этим занимались целыми днями. Целыми ночами. И даже во время учебы. На серверах Университета Тейлора находилась урезанная версия игры, но которая позволяла заниматься созданием новых уровней. Doom уже была не просто игрой, это стало частью культуры.

И *id Software* так же была вынуждена считаться с этой культурой. После некоторых внутренних совещаний и уточнений Джей опубликовал сообщение о правовых аспектах использования модификаций игры: “Id Software не требует от создателей модификаций никаких платежей или роялти (процент с вырученных денег). Вы можете требовать оплату за свою работу с пользователей и игроков. Ваши утилиты не обязаны работать со свободно-распространяемой версией Doom, НО ВЫ ДОЛЖНЫ указывать, что ваша утилита не является продуктом id Software, и id Software не может и не будет осуществлять поддержку ни вашей утилиты ни модификаций изначальной игры созданных при помощи данной

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

утилиты. Вы можете позволить вашим юристам включать в ваши модификации различные юридические условия распространения, которые их осчастливят, но при этом должны соблюдаться условия указанные выше. Там может что-то добавится, а что-то изменится, мало ли что я сейчас упустил :) . Сожалею, что приходится писать этот текст, но *id Software* не имеет никакой возможности держать процесс модификаций и все создаваемые версии под контролем”. Но *id Software* старалась сохранять контроль в других сферах.

Влияние Doom стало так велико, что она перешла в высшую лигу медийных продуктов. От лица *Universal Pictures* о приобретении авторских прав на сюжет игры сделал запрос Иван Рейтман (*Ivan Reitman*), продюсер известный своими фильмами, “Охотники за приведениями” и “Добровольцы поневоле”. Так же в этом направлении начала создавать игры *Lucas Art*, студия знаменитого Джорджа Лукаса. Даже *Microsoft*, являясь локомотивом отрасли персональных компьютеров, и та была бы в восторге от игры, которая позволяла пользователям оценить по достоинству мультимедийные возможности новой операционной системы с названием *Windows*.

Чтобы показать возможности *Windows*, *Microsoft* обратилась к Кармаку с пожеланием написать рекламную демо-версию *Doom*. В конечном итоге компания стала использовать сам факт компьютерных игр, как один из ключевых моментов использования компьютера. Как прозвучало на международной конференции разработчиков (*Computer Game Developers Conference*) - “В *Windows* *Microsoft* стремится предлагать полный набор мультимедийных функций первоклассного качества.”, - выступил Брэд Чейз, генеральный менеджер *Microsoft* по операционным системам. Он сказал, что игры являются одним из “крупнейших, и наиболее важных категорий мультимедийного программного обеспечения.”

Вскоре многие стали удивляться, как, почему даже такие гиганты компьютерной индустрии, как *IBM* или *Microsoft* оказались на поводу у какой-то игровой компании. Компания *id* видимо вывела новый вид наркомании. Привыкание к *Doom* происходило буквально с “первой дозы”. Был даже придуман соответствующий термин “*heroinware*”(слияние слов “героин” и “программа” прим. переводчика.). Журнал *Форбс* опубликовал статью с хлестким названием “Подпольные финансисты”, о том, что *id*, по сути, обошла таких гигантов, как *Microsoft*. Частная компания настолько стремительно вошла в сферу высоких финансов, что в сравнении с ними компания *Microsoft* выглядела “старым

цементным заводом”. По подсчётам журналиста годовой доход компании должен был составить более 10 миллионов долларов, и обогнать даже ту же *Microsoft*. “Что происходит в бизнесе, если полностью неизвестные люди получают такой стремительный взлёт?” Ни системы розничной продажи, ни рекламных затрат, ни логистики, никакой стратегии, как это происходит у *SEGA* или *Nintendo*. Это явное доказательство появления новой бизнес-модели. И не только для компьютерных игр, и не только для программного обеспечения, а к целому ряду товаров и услуг, которые могут осуществлять свои продажи и взаимодействие с покупателями через электронное подполье”.

Средства массовой информации подхватили этот пас. *The New York Times*, *USA Today*, выпустили статьи о финансовых и культурных прорывах Doom. Журналисты приехали в Даллас, чтобы посмотреть, кто же всётаки стоит за этим новым финансовым явлением, и упивались расписывая длинноволосых парней раскатывающих на 200 000 -долларовых, форсированных Феррари. *Id* была не просто компания, это была компания сделавшая убийственную игру. Это было предзнаменованием чего-то нового, нового поколения: молодые, здоровые, творческие ребята, которые поставили раком всю сложившуюся финансовую модель общества, взяв за основу своего бизнеса нечто аморфное, неосязаемое, даже не имевшее на этот момент такого уж развития, явление, как Интернет. “Все только болтают о информационном суперхайвее, а мы – живое доказательство его существования.” – вещал Джей. Индустрии нужны были рок-идолы. И *id* с наибольшим успехом вписались в эту роль.

Как и любой рок-звезде, *id* для известности были нужны скандалы, и они были. Ссылаясь на насилие в игре, игру запретили в Китае, рассматривали вопрос о запрещении в Бразилии, даже сеть гипермаркетов Wal-Mart, через которую происходило основное розничное распространение версии Doom II, и то обратила внимание на содержание игры. Как и первый Doom, он попал под определение “Содержащее жестокость”. Это стало одним из ключевых моментов истории игр.

Поскольку сенатор Либерман поднимал вопрос на федеральных слушаниях, в декабре 1993 году, по поводу насилия в медиапродукции, то в 1994 году был принят закон заставлявший ввести на медиарынок, для его продавцов, систему самостоятельного урегулирования данного вопроса. После принятия его была создана Ассоциация интерактивного программного обеспечения, *Interactive Digital Software Association* или *idSA*. По окончании слушаний, к осени 1994 года *idSA* ввела систему кодирования *Entertainment Software Rating Board*, по аналогии с рейтингами в киноиндустрии. Согласно этим рейтингам появилась градация

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

программ – “Т” – для подростков и “М” – для взрослых. Doom стала первой игрой попавшей под этот рейтинг в раздел “М”.

В результате получилось, что id не только не пострадала при появлении такого закона, но и даже оказались в выигрыше, поскольку репутация “плохих ребят” притягивала к себе внимание и интриговала подростков. А результатом введения данного закона в глобальном масштабе, стало начало новой эры видеоигр, более злых и жестоких, подобных которым не видели ещё геймеры всего мира. Например таких, как уже упомянутая игра от компании *Sega*, “Night Trap”. Новый закон развязал руки производителям игр. Системы оценки содержания позволяли более широко варьировать внутренний контент медиапродукции. Даже *Nintendo* присоединилось к выпуску подобной, запрещённой ранее версии “Mortal Kombat II”. Но ни одна из этих компаний не оказалась именно в таком выигрыше как *id*. Другие компании вынуждены были считаться и с прочими рынками своих игр, и со своей прошлой развлекательной продукцией и имиджем. *Id* же таких проблем не имела, и в своей популярности становилась постепенно предметом фанатизма и поклонения.

Когда пришло время, как в жизни какой либо рок-группы, выбрать лицо своей банды, не возникло никаких вопросов по поводу того, что им должен стать Джон Ромеро.

“Мы не достойны! Мы не достойны! Мы не достойны!” - скандировали геймеры склонившись к ногам Ромеро. Это был жаркий день, с палящим солнцем, в городе Остин, штат Техас. Ромеро и Шон Грин стояли внутри компьютерного клуба *Virtual Gaming*, находящегося на территории местного мегамаркета площадью в шестьсот квадратных метров, расположенного недалеко от автострады и границы Техасского университета. Несколько маньяков Doom, из учащихся на зоологическом факультете, а так же представители от магазинов компьютерных комплектующих, объединили свои деньги и усилия, чтобы открыть этот клуб, за несколько недель до описываемых событий. Они полагали, что в городе найдутся и ещё фанаты игр, которые “подсели” на продукцию от *id*. Таким образом была создана компьютерная сеть из двадцати машин укомплектованными двадцати семи дюймовыми мониторами, снабженными бесперебойниками, на которых за восемь долларов в час любой любитель мог посоревноваться в DeathMatch с себе подобными. И вот в описываемый день проходил Первый Официальный Чемпионат по Doom. К восторгу посетителей и

игроков, здесь же, за одним из компьютеров, находился один из тех, кто *написал* эту Великую Игру, это был Джон Ромеро!

Хотя не многие видели ранее фотографии Ромеро, они сразу догадались кто это по футболке, на которой с одной стороны был красочный логотип игры, а с другой надпись “Её написал я”. Такие футболки были только у членов *id* и печатались по их личной инициативе. Было напечатано много футболок просто с логотипом, а для себя парни решили добавить на спине фразу “Её написал я”. Одну футболку, с надписью “Её написал мой сын” Ромеро послал своей матери. (Надо отметить, что Кармак всё же предпочитал носить футболки со своим собственным любимым рисунком – желтый смайлик с пулевым отверстием во лбу.)

Ромеро же начал носить свою футболку сразу как только получил. И не только в офисе, но и по городу. Футболка имела большой успех и он везде обрастал зеваками, которые перешептывались за его спиной. Особо решительные подходили, и протягивали потные, трясущиеся ладони, чтобы поздороваться. Первый раз такое произошло ещё до массовых выходов “в свет”, когда при покупке желтой Тестароссы один из продавцов автосалона Феррари, увидев надпись на футболке, осторожно подошел и попросил автограф. Позже это стало постоянным явлением, и уж особенно при наличии футболки “..я написал.”. Кто-то подходил, здоровался и просил автографы, а кто-то и падал на колени приговаривая “Мы недостойны, Мы недостойны!” - рефрен из Saturday Night Live («Субботним вечером в прямом эфире») — вечерней музыкально-юмористической передачи. Когда Ромеро рассказывал про подобные ситуации ребята смущались и не могли в них поверить. Они же всё-таки были не рок-звёзды, как например Metallica, а простые любители компьютерных игр.

Но благодаря фанатам, и средствам массовой информации атмосфера загадочности и интереса вокруг *id* лишь распалась. Люди хотели знать всё больше и больше об этих звёздах, чем живут, что делают. В ответ на такой интерес парни решили вести электронный дневник с описанием основных событий и возможностью, для желающих, задать вопрос и получить на него ответ. Они начали размещать техническую информацию о разработке и игре, хотя потом постепенно новости перешли в плоскость личных отношений, жизни Кармака и Феррари Ромеро.

Когда то ранее, в истории *id* уже были поклонники, но они были виртуальными. Писали письма, сообщали об ошибках в программах, посвящали стихи, но теперь это всё шагнуло в реальную жизнь. Это было что-то новое, то,

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

что Джей назвал “поклонением ботаников”. Но наибольшим символом культа был, конечно Ромеро. Он не только придумал затею с футболками и начал их носить постоянно, он ещё отрастил длинные черные волосы. И он не смотрел на своих фанатов как на приспешников. Он видел в них таких же приятелей, своих сверстников, которым, как и ему, просто нравилось играть в компьютерные игры, и особенно в Doom. И в конце концов он стал столь же зависимым от этой игры, как и его фанаты. Он и Шон теперь рубились в Детматч круглосуточно. Когда Ромеро не играл в Doom, он о ней говорил. Он был постоянным участником всех новостных лент, переписки, собраний и тусовок посвящённых этой игре. Для всего внешнего мира именно Ромеро стал олицетворением *id*.

Этот образ сформировался постепенно по ходу действия. Другие ребята не вписывались в него по тем или иным причинам. Например Джей потому что “являлся коммерсантом”. Кто-то отпадал от имиджа главного героя потому что присоединился к команде *id* позже. Да и пресса во всех своих обсуждениях главным героем принимала Ромеро. Адриан, как и когда-то Кармак, с готовностью признал, что Ромеро был хорош в этой роли. Остроумный, симпатичный, с брызжущей во все стороны энергией, он был главным двигателем со времён выхода “Dangerous Dave”. При этом он был и участником компании, и её совладельцем, и сам же главным её поклонником.

Выработанная в сетевых сражениях привычка биться до победы, помноженная на форсированный эгоизм толкала Ромеро на разные подвиги. *Id* был правителем в экшен-играх, и Ромеро хотел донести эту информацию до всего мира. Он разработал “План”, который разместил в интернете, и по которому все должны были в ближайшем будущем переходить на операционную систему NeXTSTEP, быть подключены к интернету, и иметь собственную Testarossa TR512. Он набросился с критикой на популярные операционки – “DOS – отстой, DOSExtended – придумана, как Ад для программистов, а Windows вообще должна умереть.”

Ко времени встречи в Остине, летом 1994 года, на чемпионате по Doom, энергия раскаляла Ромеро уже до белого свечения. Когда репортёр подошел и спросил, на что рассчитывает Джон присутствуя на чемпионате, Ромеро выпятил грудь и ответил “Мы порвём тут всех”. Далее Ромеро и Шон сели за выделенные компьютеры и включились в игру. В зале было достаточно тихо, и только звук энергичных нажатий клавиш со всех сторон наполнял помещение. Но так было только до того момента, пока в игру не вступили ребята из *id*.

Ромеро сделал несколько выстрелов из дробовика по ближайшему сопернику и заорал “Сожри, ублюдок!”. Тихий паренёк сидящий за соседним компьютером в ужасе отшатнулся. Шон уже знал эту черту Ромеро, и помнил как он сам поначалу боялся такого перевоплощения достаточно культурного с виду человека в отвязного хама. Но теперь-то Шон и сам был уже профи, “Нагнись сам, грёбаная обезьяна”, был крик в ответ. К середине боя остальные участники сражения сидели вжав голову в плечи и боялись лишний раз привлечь к себе внимание. Да, им ещё было учиться и учиться.

Ромеро смаковал ощущения находясь за рулём своей Феррари, отправляясь прочь от Далласа. Жизнь была достаточно хороша для двадцатилетнего парня. Когда-то его колотили и отец и отчим, но теперь всё поменялось. Он действительно стал Асом среди программистов, и настоящим Богатым В Будущем Человеком. Он показал своим родителям, что они были неправы, когда не давали ему играть на игровых автоматах. Он любил свою новую жену Бет, и сыновей Стива и Майка, которые хоть и живут в Калифорнии, но гордо называют его отцом. Он стал именно таким, каким представлял себя сам все предыдущие годы прошлой жизни.

Однажды ночью, сидя в офисе ему очень захотелось поделиться с кем-нибудь этим чувством успеха. Он вошел в кабинет Кармака, где обнаружил своего партнера, как обычно погруженным в компьютер, с бутылкой Диет-Колы поставленной рядом. Начиная с релиза Doom, Кармак полностью погрузился в портирование игры на другие платформы, на новую консоль от SEGA и на Atari Jaguar, отличительной особенностью которой был отдельный процессор, аналогичный основному, но выделенный исключительно под обработку графики. *Id* получала хорошие деньги за собственноручно портированные игры. Например, *Atari* давала за это 250 тысяч долларов. Но для Кармака не деньги являлись условием выполнения данной работы.

Это было истинно тем, что он любил – интересная, напряженная работа, когда брошен вызов его интеллекту. Хотя он помнил и ощущение славы и счастья, когда недавно ездил встретиться к родителям в Канзас и пообщаться с ними. Выяснилось, что его мать восхищается его работой, рада за него самого и даже играет в Командера-Кина, когда выдается свободное время. Мало того, у него было там даже несколько свиданий с девушкой, чьи родители владеют китайским рестораном. Но пока Джон, по-прежнему предпочитал проводить дни и ночи в офисе. Ничто не нравилось ему больше, чем низкоуровневое программирование.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Работать, придумывать, и видеть потом наглядный результат своих действий. Ему нужен был опыт, много опыта, и он знал это, потому что уже задумывал создание нового игрового движка.

А пока он начинал замечать, как Ромеро, с его Смертельными Битвами, встречами, интернет-новостями и конференциями, движется не туда, а куда-то в сторону. И Кармаку это уже становилось неприятным. Создание Doom II отставало от графика. В то время, когда Ромеро был рок-звездой в компаниях, уровни, за которые он отвечал, всё ещё не были сделаны. И вообще, последнее время компания опиралась фактически только на результат труда двух новых дизайнеров – Сэнди Петерсона, и нового сотрудника, Американа МакГи, которые сделали большую часть уровней. Кармак отметил, что из тридцати двух уровней входящих в Doom II, даже теоретически только шесть можно было с натяжкой отнести к Ромеро.

У Ромеро было своё объяснение – просто ему попались сложные уровни, на которые надо потратить больше времени. Но Кармак был уверен в другой причине – Ромеро расплескал силы. Он участвовал в турнирах, давал интервью, стал исполнительным продюсером новой игровой компании *Raven*, которая была образована программистами из Висконсина. Ромеро и к Кармаку обратился с этой идеей – “Давай подключаться к процессу создания игр на движке от Doom. Будем брать их в официальную поддержку, получать с этого деньги. А для начала подключимся к ребятам из *Raven*, тут идеальная ситуация для лицензирования, и мы могли бы протестировать, а потом и выпустить их игры в продажу.” Кармак согласился, но без особого энтузиазма. Сколько же ещё надо денег заработать, чтобы получить удовольствие?

Хотя для Ромеро деньги тоже уже были не самоцель. Ему были интересны игры. Он любил играть. Он обожал игры. Он жил для них. И не было никакой игры приносящей большего удовольствия чем Doom. Сделка с Вороном могла бы дать ему ещё больше игр. В эту ночь, в кабинете Кармака, Ромеро определил для себя новый смысл в жизни - Наступило время наслаждаться достижениями. Нет никаких временных и финансовых кризисов, никаких бессонных ночей за программированием. Никаких “смертельных графиков сдачи игры”. Просто впитывать счастье.

Кармак был внешне спокоен. Равномерно мерцал курсор на его экране. В прошлом Ромеро всегда был с ним рядом. Придумывал новые фишки для игр, тестировал новые возможности движка и что-то советовал или, наоборот,

критиковал, и так до утра, до самого восхода солнца. Сегодня же Кармак видел, как парень с надписью на спине “Её написал я” удаляется за дверь.

Часть одиннадцатая

Потрясения

Каждый человек имеет несбывшиеся мечты. Может быть эти мечты слишком дороги или трудоёмки - летать на самолёте, водить гоночный автомобиль. Может быть они слишком фантастичны - охота на вампиров или противостояние инопланетному вторжению, или может быть они незаконны - пристрелить босса из дробовика. Но мечты тем не менее есть. И это позволяет крутиться многомиллиардному мультимедийному бизнесу, а людям следовать за своими фантазиями. И главное тут – технология. Слава Богу, что были изобретены компьютерные видеокарты. И это вывело индустрию видеоигр на новый виток прогресса.

Конечно видеоигры не позволяют человеку реально пережить его мечту. Они позволяют её осуществить в виде игровой жизни, создавая подобие сна, иллюзию. Внешний мир этих иллюзий ограничен телевизором, компьютером, портативной приставкой. Игроки испытывают их через глаза, уши, кончики пальцев. Но когда они мчатся в гоночном болиде на трассе Daytona Speedway или штурмуют звёздную крепость, то они чувствуют себя там, в гуще событий, а не в том мешке мяса и костей, который присутствует где-то в реальности. Игры позволяют людям бежать, узнавать, уничтожать, творить. Игры необходимы.

Это мнение пришло нам ещё из Древней Греции, когда Платон говорил – “Каждый человек, мужчина или женщина, должен играть в разные благородные игры, и они позволят им стать умнее, чем они есть”. В пятидесятые годы антрополог Йохан Хейзенга(Johan Huizinga) писал – “Игра является важной функцией, которая происходит... от важнейших потребностей жизни и придает смысл действиям. А это значит, что в любой момент жизни все люди во что-то играют.” Он даже предложил новое биологическое название человека – Homo Ludens – Человек Играющий. Маршалл Маклюхан(Marshall McLuhan) в шестидесятые писал – “общество без игр является подобием зомби, или бездушного робота. Игры являются *срезом искусства, общества, социальной реакции*. Игры могут очень много рассказать об играющих в них людях. [Они] являются

своего рода выдуманным миром, кусочком рая, как Диснейленд. Утопией, через которую мы интерпретируем и наполняем смыслом свою реальную жизнь.”

К 1994 году это перестало быть утопией. Симулятор космического корабля из фильма “Star Trek” из области научной фантастики перешел в разряд реальности. Нил Стивенсон, в своём научно-фантастическом романе “Лавина” (1992 год), описывал мир виртуальной реальности, “киберпространства”, который опутывает весь мир и позволяет людям жить в нем. Хотя, впрочем эта идея была подчерпнута из книги “Нейромант”, написанной ещё в 1984 Уильямом Гибсоном. И вот теперь реально появился интернет, который объединял людей сквозь расстояния. Теперь появились виртуальные 3D-миры, в которых можно было активно двигаться, бегать, стрелять, причем полностью ощущая себя в этом электронном мире. Новое поколение программистов уже работало над массовой реализацией этих технологий будущего. Джон Кармак сказал: “Мой моральный долг продолжать работать над этим.” И его вкладом в этот мир стал “Квейк”(Quake).

Развитие каждого нового проекта у id начиналось с того, что Кармак приходил и говорил - ребята, новый графический движок будет способен на то и то. Когда Джон первый раз описал своё видение Quake, Ромеро чуть не сторел на месте от восхищения. Первые наброски сюжета существовали уже многие годы, фактически ещё с игры “Подземелья и Драконы”. Quake в то время являлся одним из сакральных элементов этой игры, его придумал Кармак, и он выглядел в виде гигантского куба плавающего в воздухе, обладающего магической силой, и способного переносить сквозь стены и здания. Ещё во время работы над Коммандером Кином Кармак думал над созданием игры с наличием в нём атмосферы будущего Квейка, но тогдашние технологии не позволяли осуществить задуманное хоть как-то близко к идее. Теперь это время пришло, сказал себе Джон. Технологии 3D позволяли сотворить убедительный виртуальный мир поддерживающий сражения сразу целых групп игроков через интернет. Мало того, что Квейк был самым амбициозным проектом в id, но он не имел аналогов и во всем мире.

Ромеро зафонганировал идеями - “Полный 3D движок! Мы сможем создавать настоящий мир с деревьями и прочими артефактами, всё как когда-то мечтали! С гиперпространственным перемещением. С плазменным оружием, которое мы придумали ещё работая над Кином. И это оружие тут будет самым главным. Это будут адские врата с вращающимся кубом. И куб будет висеть у вас над головой. Его можно будет индивидуально настраивать под себя. Куб будет вас

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

прикрывать от врагов, если куб благоволит вам, и причинять урон здоровью даже на расстоянии, если вы его враг. Чем больше вы делаете для куба, тем больше он делает для вас. Исцелит если вы облажались, или телепортирует в необходимую точку. И если ты не будешь сражаться, то сила куба будет ослабевать, вплоть до полного разрушения, например через день”.

Ромеро был так взволнован, что ему просто не терпелось поделиться с кем-нибудь своими эмоциями. И лучшим вариантом оказались фанаты *id*. “Следующая игра пошлет Doom к чёрту.” - напечатал он. - “Doom полный отстой по сравнению с нашей следующей игрой Quake. Quake, борьба за справедливость. Doom похоронил Wolf3D, Quake похоронит Doom!” Ромеро нажал “Enter” и сообщение отправилось в сеть.

Но в разработке пока был только Doom II. Любое упоминание о Quake ещё преждевременно, а “...Ромеро уже ходит по знакомым и всем рассказывает про Квейк.” – пожаловался Адриан Кевину и Джею. У нас пока нет вообще никакого материала, чтобы продемонстрировать нашу работу. Он просто любит быть в центре внимания, вот и треплется на каждом углу.

Джей, которому уже не раз приходилось объясняться с фанатами по поводу сорванных сроков выхода Doom II, прекрасно понял слова Адриана. “Ничего не будем предварительно рассказывать фанатам. Потому что, когда нет конкретных сроков, то это даёт определённый люфт, и в случае необходимости мы можем немного задержать выход игры.” – это и было объяснено Ромеро. Тот согласился, но очень скоро снова принялся за своё – “Quake будет не просто игра!” заявил он на интервью журналу *Computer Player*, - “Это будет целое движение!”.

Однажды поздним вечером сентября 1994 года Ромеро сидел за компьютером внося окончательные корректировки в звуки для Doom II. Игра близилась к завершению и он сам решил внести последние штрихи в звуки битвы с главным “боссом” игры, который назывался Лик Греха. Чтобы победить его игрок должен был стрелять прямо в отверстие между глаз демона, из которого вылетали огненные шары.

Ромеро бежал в специальном режиме, предназначенном для тестирования, и позволявшем проходить сквозь стены, чтобы лучше оценить виды, которые будет иметь в игре обычный игрок. Он только что прошел насквозь лицо Лика Греха и ему показалось, что в какую-то секунду он увидел на экране мелькнувшее своё лицо. Ромеро похолодел. Моё лицо? Нет, это бред. Он пожал плечами и продолжил тестирование, но когда вновь прошел по тому же пути внутрь головы

демона, снова на экране мелькнуло изображение лица Ромеро. Теперь он по миллиметрам начал отступать в игре назад, и какой же был шок, когда он увидел цифровую копию своей головы, с окровавленным обрубок шеи, и насаженной на палку. “Охренеть”, только и смог сказать он.

Ромеро отошел своим игроком назад и выстрелил ракетой в Лик Греха, и следуя сразу же за ней, видел, что ракета прошла сквозь оболочку демона и попала в “голову” Ромеро, которая задёргалась в агонии. Ромеро понял смысл шутки. Игрок будет стрелять в зверя, а на самом деле попадать в Ромеро. Ромеро был сутью Лика Греха.

На следующее утро по офису распространился слух, что Ромеро нашел сделанное для него “пасхальное яйцо”, но решил его оставить и добавил ещё и своё. Адриан и Кевин загрузились на последний уровень игры, и начали стрелять из ракет по демону. При каждом попадании были слышны звуки отдалённо напоминавшие трек группы “Judas Priest”. Они прошли во внутреннее помещение в голове демона, и звук стал более чётким, но слов было не разобрать. Кому то пришла в голову мысль развернуть этот звук. “Чтобы выиграть игру,”- заорал из динамиков голос, -“вы должны убить меня, Джона Ромеро!!!”. Ещё один взрыв ракеты, и Лик Греха был мёртв.

10 октября 1994 года, Doom II попал в центр внимания. Бывшая церковь в Нью-Йорке, на ЛаймЛайт, которая теперь стала готическим клубом, была переделана для рекламной пиар-акции, под названием “Судный день”. За 2 миллиона долларов компании GTI и телекоммуникационная фирма TSI Communication, переделали здание под это адское представление. Модели демонов из игры в натуральную величину, кровь на стенах. Техно-рок с саундтреками используемыми в игре разносящийся по всем помещениям клуба. В самом центре устроена DeathMatch Arena, сразится на которой прилетели игроки из множества других городов.

Репортёры представлявшие журналы *Wall Street Journal* и *Village Voice* потерялись в бушующей толпе посетителей. Становилось очевидным увлечение людей новой культурой основывающейся на компьютерах и компьютерных сетях. Этому способствовал и вышедший месяцем ранее новый браузер “Netscape Navigator”, от создателей предыдущего браузера, “Мозайка”. Хотя многие и слышали о новой, известной игре Doom, но далеко не все лично знали, как она выглядит, и что из себя представляет. Даже ведущий Одри Манн (Odri Mann), отвечающий за это мероприятие, от компании TSI, опешил находясь в этих

декорациях. Его компания, давно представлявшая на рынке два самых высокотехнологичных бренда, IBM и SONY, никогда не сталкивалась с такими проблемами, которые несли с собою *id Software*. Представление Doom II добавило в лексикон новые слова, например DeathMatch, фраги, моды. Со сцены пришлось даже применять такие фразы, как “надрать задницу”. Ведущие поначалу шутили, может быть заменить это просто фразой “расправа”? Да, вначале они посчитали это шуткой. Но когда они увидели реакцию публики на это высказывание, они поняли, что недооценили событие. “Мы не думали, что творим историю.” - сказал Одри. “Мы думали, что просто рекламируем игру.”

Было ясно, что уже с этой ночи Doom II перестанет быть просто игрой, а перерастёт в культурное явление. Репортёры поначалу проигнорировали молодого выглядящего Джея, но потом нашли его скромно стоящим в углу сцены, и стали задавать ему вопросы. Что же он думает о том, что их новая игра несёт в себе столько насилия, что её можно поставить в один ряд с такими фильмами, как “Прирождённые убийцы”, или “Криминальное чтиво”? Ведь такое событие можно считать даже угрозой для молодежи Америки. В это время один из посетителей залез на стропила и прокричал “Вам должно быть стыдно за то, что это дерьмо попадёт в руки детям!”. Все вокруг замолчали в ожидании ответа Джея.

“Сэр”, сказал Джей в микрофон спокойным голосом, “у меня у самого двое детей. Я бы никогда не сделал ничего, чтобы могло причинить им вред. Да, в какой-то степени мы создаём очередной образ громилы с оружием. Примеры которых, кстати, можно встретить и в других средствах массовой информации и искусства. Но если вы посмотрите на это поближе, то все происходящее станет для вас всё же в большей степени смешным, чем страшным”. Но возмущающийся гость не успокоился. Он начал кричать о насилии и сатане, пока наконец к микрофону не подошел Шон Грин и крикнул “Чувак, отвянь, а?!”. Толпа рассмеялась. Очевидно, что все были на стороне *id*.

Шестьсот тысяч копий Doom II были проданы через розницу в первую волну продаж, гарантируя, что игра войдёт в список бестселлеров на страницах истории. Волна продаж ожидалась примерно в течение недели. Фактически она длилась месяц. После событий “Судного дня”, средства массовой информации вдоль и поперёк упоминали и игру, и фирму её разработавшую. Каждый, кто первый раз услышал про Doom II, хотел купить себе эту игру, в то время, как те, кто уже был знаком с нею со времени первой части, кричали о своём особом статусе.

Журналисты всех слоёв обсуждали новую игру, маркетинговую схему продаж, насилие в компьютерных играх, и великую американскую историю успеха. “Это максимальное приближение к виртуальной реальности, которое только можно сейчас получить.” – Писала *Chicago Sun-Times*. “Виртуальный мир и реальные деньги.” – заголовок в *New York Times*. Журнал *Economist* опубликовал статью с названием “Думономика” (“Дум” + Экономика. Прим. переводчика), в которой академически, на всех этапах, раскладывались нюансы получения “мальчишками” небывалого богатства. “[Эта история] содержит урок поразительных перемен, которые грядут в экономике с приходом завтрашнего дня. ...Любой коммерсант поразится списку предложений разных венчурных капиталистов и частных инвесторов, которые горят желанием вложить деньги в [компанию id]...” – но *id Software* стойко держалась принципа независимости.

Конечно, были миллионы игроков, которые жили игрой, и умели профессионально уворачиваться от фаирболлов, и даже были лучшими в своих, небольших встречах с приятелями на очередной арене *DeathMatch*, но душа требовала Арену битвы бОльших масштабов. И незадолго до описываемых событий нашелся человек, который смог это предоставить. Это был *DWANGO Bob*.

DWANGO Bob, он же Боб Хантли, был тридцатичетырёхлетним мужчиной, который вёл себя словно конферансье Техасского варианта Вудстока. Он уже покрутился в области высоких технологий, производя интерактивные киоски для продажи мелочей на автозаправках в районе Хьюстона. Однако через несколько лет подобный бизнес наскучил, и Боб стал искать что-то новое, и нашел это в *Doom*.

В начале 1994 года его наёмные сотрудники стали уходить на работу с утра, и возвращаться с неё после 2:00 ночи, объясняя женам такую задержку производственной необходимостью. И, как оказалось, всё это, чтобы поиграть в компьютерную игру. Партнер Боба, Ки Кимбрелл (*Kee Kimbrell*), стал ещё одним блаженным, кто подсел на эти виртуальные сражения. Как-то раз Боб вытащил Ки из-за компьютера со словами “Если ты не удалишь эту хрень (игру) с компьютера, то ты уволен!”. Однако вместо удаления Ки просто спрятал каталог с игрой подальше, переименовал его, и продолжил играть. Когда Боб узнал правду, что-то в его мозгу щелкнуло. Если эти, неглупые парни, так увлечены этой стрелялкой, может в ней что-то и есть? Боб решил разик попробовать, всего один раунд, и его жизнь изменилась навсегда.

Проанализировав свои ощущения, спустя какое то время, Боб пришел к мысли, что, наверное, самым интересным в игре было сражаться против реальных людей, а не компьютерных ботов. Походив по интернету он пришел к выводу, что он не одинок в своём интересе. Doom DeathMatch брал победу над реальным миром. Фанаты утаскивали офисные компьютеры домой, чтобы там создать компьютерную сеть и сражаться друг с другом все выходные, забросив даже своих детей. Сидели в подвалах, связав компьютеры в единую арену, и отвлекаясь, только чтобы сходить в туалет. Хотя известен случай, когда игрок, объевшийся кексов “Ding Dong”, не смог отвлечься от боя и обделался прямо в штаны.

Было бы отлично, размышляли Боб и Ки, если бы для вот таких сетевых сражений можно было устраивать арены с кем угодно и когда угодно, и не важно, откуда будет твой соперник, сосед по дому, из другой улицы, города, страны, да хоть с другой планеты. Главное, что бы в любое время можно было подключиться к битве и играть. Это должно напоминать ситуацию, как выходишь во двор поиграть в баскетбол, и присоединяешься к тем, кто так же уже играет в этот момент. Но была и небольшая проблема, для дальних связей игра поддерживала только прямое подключение по принципу модем – модем. То есть, чтобы поиграть необходимо было позвонить на телефонный номер модема другого компьютера. Не испугавшись этого Ки глянул на Боба и сказал, - “Я думаю, что мы сможем что-то придумать с телефонными линиями.”

“Окей”, ответил Боб, у которого в глазах уже виделись горы денег. “У тебя шесть недель, чтобы придумать это “что-то”, а я пока заручусь официальной поддержкой от id.” Боб блефовал. У него не было связей с *id*, а была одна только информация от знакомого, который был в Техасе, и видел этих парней издалека. А раз они молоды, думалось Бобу, то мне без труда удастся найти с ними общий язык. Однако всё оказалось не столь радужно. Он звонил, и писал на электронную почту, но нигде не получал ответа. К тому времени, когда Ки примчался на велосипеде к дому Боба, и запыхавшись сказал – “Дай мне десять минут”, с момента первого разговора прошло уже пять недель.

Боб вылез из-за компьютера и вышел в другую комнату ожидая, когда прекратятся звуки нажимаемых клавиш на клавиатуре. Десять минут спустя, Ки пригласил Боба вернуться и продемонстрировал ему небольшую самодельную программу. Благодаря этой программке любой мог дозвониться и подключиться к серверу с запущенной на нём многопользовательской игрой. Вместо того, чтобы собираться вместе, можно было просто позвонить и присоединится, сначала к

чату, а потом и к игре, где уже могло играть три человека. “Теперь осталось решить вопрос с id”.

Боб опустил взгляд и признался – “С id ничего не получается. Они не отвечают на звонки, не видят факсы, и не читают электронные сообщения. Я уже попробовал всё по несколько раз, но безуспешно.”

Когда они уже теряли надежду, Боб наткнулся на рекламную статью, в которой говорилось о пресс-конференции в Нью-Йорке с создателями игры проводимую по случаю выхода Doom II. Боб срочно позвонил по указанному в статье телефону и попал в рекламную компанию, ответственную за планируемое мероприятие. “У меня есть важная информация для id.”- выпалил он в трубку. Но парень на том конце сказал, что все звонят с “важной” информацией, поэтому никаких прямых встреч не организовывается. Но Боб был настойчив в своей речи. “Хорошо”, ответили на том конце, “прилетайте сюда из Хьюстона, я посмотрю, что смогу для вас сделать”. Боб положил трубку на телефон и громко объявил – “Мы летим в Нью-Йорк!”

Были срочно заказаны билеты на соответствующий авиарейс, и номер для проживания в Holiday Inn, на Манхэттене. В оставшиеся дни Бобу и Ки пришлось питаться крошками, потому что больше денег не было ни у того ни у другого, и все надежды были только на новый сервис для Doom. Название для сервиса решили составить из первых букв описания системы - “Телефонная сеть для сетевых, игровых, военных сражений” (Dial Up Wide Area Network Games Operation, или сокращенно DWANGO. В день конференции, за несколько часов до события, они нашли представителя от компании TCI, который спешно дал им две футболки и распорядился срочно надеть их.

Боб и Ки натянули на себя маленькие черные футболки, которые имели на груди логотип Doom, а на спине надпись “Участник”. Представитель TCI объяснил им, что единственный способ встретиться с создателями игры, это выступить на чемпионате в Doom DeathMatch. Боб глянул вперед, и увидел целую очередь из десятков тощих парней их возраста, одетых в такие же футболки, и явно с нетерпением ожидавших сражения. Боб сглотнул. Конечно, он и Ки *играли* в Doom, но они не шли ни в какое сравнение с матёрыми маньяками этой игры, с которыми теперь должны встретиться на арене сетевой битвы, *на сцене, перед национальной прессой*. Они поблагодарили организатора, и незаметно просочились на улицу, чтобы “заправится” перед битвой в ближайшем баре.

Когда они вернулись, представитель TCI накричал, что они пропустили переключку, и выпихнул их на сцену, так как сражение уже начиналось. Боба

“вынесли” с арены через пару минут. Ки удалось продержаться примерно столько же. Представление закончилось и теперь можно было поискать id, чтобы поговорить. К несчастью, первым им встретился Джей Уилбур, который посмотрел на накачанных пивом парней в обтягивающих футболках, пожал плечами на их сбивчивую речь, и ответил “нет времени, не интересуется, уходите.” И скрылся в толпе.

Когда Боб и Ки уже плелись к дверям, их путь пересёк Ромеро, которого они безошибочно определили по длинным чёрным волосам, и футболке, на которой был логотип Doom и фраза “Её написал я”. Ки бросился наперерез и успел вклиниться в уже закрывающуюся дверь. “Мы написали программу. Вы можете набрать номер и подключаться к серверам с игрой для сетевой битвы. Быстро затараторил он. “Программа вот тут на диске! Пожалуйста не потеряйте её! Сохраните!”

После вечеринки Ромеро сказал Джейу о диске. Идея DWANGO была не нова. Ребята и сами думали о чём то подобном, и поэтому собирались заложить сетевую игру через интернет в планируемый в будущем Quake. А с Doom пока решили воздержаться от каких либо переделок в данном направлении. К тому же Джей изначально был против использования каких-то доделок выполненных профанами, да ещё и с учётом того, что у самих id уже были договора с такими компаниями как AOL и Time Warner. “Ну,” - сказал Ромеро, “Я всё же гляну одним глазом, на то, что тут придумано.”

Вернувшись домой в Техас, Ромеро вставил диск в компьютер, запустил программу и набрал указанный телефонный номер принадлежащий Хьюстону. Модем запищал на высокой частоте соединяясь с удалённой системой и на экране появился текст приветствия от Ки – “Давай, поиграем!” При этом Ромеро знал, что он находится в Далласе, а Ки в Хьюстоне, и это не помешало им сразиться на первой попавшейся Doom – арене. После этого Ромеро поднял трубку телефона и крикнул туда “Круто! Это реально круто! И пофиг, если я хочу поиграть в три часа ночи, когда мои друзья спят. Я могу играть в любое время когда захочу. 24 часа в сутки, в любой день недели! Достаточно просто позвонить! Это супер. Просто позвонить и играть.”

Но Кармак, и другие совладельцы компании, не разделяли этого веселья. Кармаку это вообще напоминало недавнее интервью Ромеро и его диверсию с Raven. А уж “телефонный” DeathMatch вообще выглядел авантюрой и отвлекал бы от работы над новыми программами. Ромеро же утверждал, что он-лайн игры

будут способствовать общению фанатов, сплочению их, привлечению новых, что в конечном счёте пойдёт на пользу всем, в том числе и *id*.

Джей провел переговоры о сделке, и закончил их с условием, по которым 20 процентов прибыли DWANGO переходило к *id*. После этого Ромеро всё своё время стал отдавать контролю над созданием клона Doom, с названием “Еретик”(Heretic) – игрой от *Raven*. 23 декабря 1994 года он позвонил Бобу и Ки и сказал – “Я готов загрузить игру на сервер. Как вы думаете, вы сумеете справиться с валом игроков после этого?” Про вал игроков оказалось правдой.

Новость о сервисе DWANGO очень быстро распространилась в среде фанатов Doom, и к январю 1995 года десятки тысяч людей были готовы платить по 8,96 долларов в месяц, чтобы иметь возможность дозвониться в Хьюстон до Боба и Ки. Люди звонили даже из Италии и Австралии. Имея на начальном этапе всего один сервер, выручка быстро дошла до 1 000 000 долларов. Срочно нужно было расширяться. К тому же расширение было достаточно простым делом, поскольку весь сервис представлял из себя один серверный компьютер и несколько десятков телефонных линий с модемами. Всё, что было необходимо для расширения, это купить нужное железо, и заключить договор с компанией или частным лицом, которая приютила бы это железо у себя, в любой стране мира.

Боб, Ки, и Майк Уилсон (Mike Wilson), бывший владелец бара, и давний друг Адриана Кармака, придумали способ ещё более простого расширения бизнеса - создание франшизы. Такой вариант становился заманчивым для всех сторон. Всего за 35000 долларов вы покупаете лицензию на сервер DWANGO, и дальше гребёте прибыль себе. Партия была беспроектной.

Юристы, программисты, музыканты, и даже сам Адриан Кармак заключали договора на приобретение франшизы DWANGO. Сервера устанавливались на личном чердаке в Нью-Йорке, в квартире Сиэтла, на складе в Сан-Хосе. В течение четырёх месяцев было создано двадцать-два сервера для смертельных битв. Почти каждый день ребята бежали на склад за кабелями и оборудованием, чтобы подготовить к отгрузке очередной договор, и через некоторое время возвращались держа в руках 35 000 долларов наличными. Сладкое слово - наличка. Однажды за один вечер ребята просадили в стрип-клубе 10 000 долларов. Стриптизерши были заинтригованы, откуда у молодых людей такие шальные деньги, и очень удивились, узнав, что они получены, с “виртуальных полей сражений”. Не до конца поняв, что это, и решив, что это новый наркотик, они были впечатлены его привыканием.

Лихорадка от **DeathMatch**, и появление в продаже второй версии **Doom**, буквально взорвало рынок розничных продаж. Рон Чаймовиц, и его компания **GPI** взлетели во всех игровых чартах. Через несколько месяцев после этих событий Ромеро и Джей стояли перед кассовым окошечком в местном банке, куда пришли, чтобы получить первую партию роялти с розницы. Кассир получил информацию о состоянии счёта, и чуть не упал со стула. Это было 5 000 000 долларов. При такой сумме, этих двух парней приехавших на Феррари, как минимум нужно было пропустить внутрь банка.

К этому времени Ромеро ещё раз побывал в Остине на втором турнире по **Doom**, и уже был не единственным, кто в порыве чувств кричал матом и барабанил кулаком по стенам. **DeathMatch** становился образом жизни. В зале отовсюду раздавались крики “Поимей его!”, “Тресни в череп эту обезьяну!”, были сломанные клавиатуры и мыши, с оторванными проводами валяющиеся на полу. На одной стене зияло отверстие пробитое кулаком геймера в порыве чувств. А Ромеро первый раз проиграл в собственной игре.

И это было не в последний раз. Питаемый успехом **DWANGO**, и взлётом **Doom II**, Ромеро, так же как и его верного спарринг-партнёра Шона Грина, всё сильнее и сильнее затягивало в виртуальные сражения. Однажды летом 1995 года, Кармак решил, что с него достаточно. Он устал от Ромеро. Терять на него время, отвлекаться на его крики матом на весь офис, грохот кулаками в стену, сломанные клавиатуры, вылетающие из его кабинета в коридор. Так, без ведома самого Ромеро, было сделано кое-что, что бы пощекотать ему нервы.

На следующий день, с утра, Шон заскочил в кабинет Ромеро, и бросил ему вызов для очередной игры. “Я не прочь, чувак. Видимо тебе вчера мало досталось, я готов повторить процедуру в любое время дня и ночи, когда пожелаешь.” – откликнулся Ромеро.

Вокруг компьютера собралось несколько человек, Ромеро открыл банку **Dr.Peper**, и начал виртуальный бой. Он преследовал Шона, гонялся за ним по всем уровням, и всё безрезультатно. Тот методично выносил его раз за разом. Каждый раз, когда Ромеро достигал Шона, тот успевал резко развернуться и выпалить из дробовика в лицо преследователя. “Что за хрень!”. Ромеро ударил кулаком по столу так, что банка с лимонадом опрокинулась на пол. “Что-то не так с этой гребанной мышью!” Ромеро не выдержав вскочил “Херня какая-то!”

Все начали смеяться. “Что?” – Воскликнул Ромеро, вытирая со штанины газировку. Это такая настройка, ответили ему. Кармак запрограммировал игру так, что при помощи ввода определённых команд в ходе процесса, игрок, в

данном случае это был Шон, получает преимущество перед остальными. Сейчас это было увеличение скорости перемещения в десять раз больше обычной. Ромеро оглянулся и увидел стоящего в дверях Кармака, который улыбался. Такое случалось очень нечасто последнее время, но сейчас был именно этот самый случай.

Официально, в пресс-релизе по игре, Кармак описывал вариант игры DeathMatch, как средство снятия стресса, подъёма тонуса, снятия напряжения в семьях, и отдыха от гонки на работе. Но видя регулярно новости, он понимал, что всё в мире значительно сложнее. Пьяные дебоши на весенних пляжах, сотни историй разочарованных в жизни людей. Всё это поражало количеством, сколько же людей живут и занимаются нелюбимым для себя делом, работой, которая вызывает только чувство отвращения.

Глядя на всё это Кармак только ещё сильнее ценил свою жизнь и свою работу. Единственным моментом, который ему пришлось подкорректировать в ней, была смена рабочего времени суток. Ещё начиная с Doom он перенастроил свой, холостой и одинокий, свободный график так, чтобы как можно меньше отвлекаться на крики Ромеро, приём посетителей, и обсуждение разных коммерческих проблем. Начав в запланированный день, он лёг на час позже, и будильник завёл на час позже. И так, день за днём он постепенно сместил свой график жизни таким образом, что теперь его рабочий день начинался примерно в 4 часа дня, а заканчивался в 4 часа ночи. И теперь ему как никогда пригодилась максимальная производительность такого распорядка, чтобы по максимуму сконцентрироваться на Quake.

Новая игра, как он постепенно понял, оказалась гораздо более сложной задачей, чем он предполагал. Его целью было создание по настоящему трёхмерной игры, с возможностью подключения игроков к серверу через интернет. Джон, когда только начал проект, перечитал всю литературу, которую только смог найти по этому направлению, или хотя бы что-то похожее. Он заплатил несколько тысяч долларов за копии научных монографий и учебников, но все исследования в них носили чисто академическую сторону. Там даже не упоминались такие понятия, как компьютерная программа, интерактивное взаимодействие, рендеринг трёхмерного изображения. Для получения такого результата было необходимо использовать каждый элемент компьютера по абсолютному максимуму его возможностей, а ещё лучше, если бы железо само

помогало вести обработку графики. И ещё одним удручающим фактом было то, что его, в прошлом верный союзник, Ромеро, не был теперь рядом.

Физически-то он конечно бывал рядом. Когда они только встретились в *SoftDisk*, Ромеро был даже опытнее Джона, но уже в самом начале работы с Doom, с точки зрения программирования, Кармак оставил Ромеро далеко позади. По необходимости, на тот момент, Ромеро взял на себя другие стороны работы над проектом - работа над дополнительными инструментами, которые нужны были ему и Тому, для создания уровней, работа над общей концепцией, дизайном, и фантазиями, как они будут править миром. В работе с первым Doom Ромеро оказался на другом важном, для Кармака месте, занимаясь тестированием появившихся возможностей, придумыванием новых идей. В Quake, Кармак хотел опять же, заниматься только программированием, работать только со своим движком. И ему так не хватало напарника, который занимался экспериментированием с появляющимися вариантами кода. Когда-то Ромеро успевал заниматься всем сразу, но теперь, с успехом Doom, всё изменилось, и он явно не вписывался ни в одну роль, ни в другую.

Но, как мыслил Кармак, были и другие в мире люди, которые могли заполнить образовавшиеся пустоты. С точки зрения программирования для Джона, наилучшим напарником был бы Майкл Абраш (Michael Abrash), ветеран-программист и чрезвычайно умный человек. В прошлом им была выпущена книга “Power graphics programming” (*Zen of Graphics Programming, прим. переводчика*), по которой и Кармак и Ромеро, в прошлом, учились работать с изображениями в своих первых играх. С тех пор Абраш стал в среде программистов чем-то вроде иконы. Последние годы он провёл работая в *Microsoft*, где участвовал в создании операционной системы Windows NT. Но, как и любой, кто касался компьютерной графики, понимал, что лучшим применением, и местом испытания новейших графических возможностей являются именно компьютерные игры. И не было таких игр, которые произвели бы на него большее впечатление, чем Doom.

Во время поездки в Сиэтл, где Кармак навещал свою мать, он договорился о совместном обеде с Майклом, во время которого рассказал тому все свои идеи по созданию Quake. Абраш, как только услышал о реальной возможности реализации 3D-идеи, сразу же вслух стал фантазировать о том, что это будет большое киберпространство, постоянный, альтернативный он-лайн мир, где можно жить, дышать, ждать встречи с другими игроками. Сердце Абраша учащенно забило захваченное такой фантастической перспективой. Впрочем, как и любой программист занимающийся графикой, он уже представлял себе, как

могли бы выглядеть подобные миры. Например читая Стивенсоновскую “Лавину”, он процентов на 80 представлял, как уже сейчас можно создать описанное. Ну, по крайней мере, теоретически. И вот теперь перед ним сидел молодой парень двадцати-четырёх лет, который рассказывал, что планирует заняться реализацией создания виртуальности и при этом парень уже имеет практический подобный опыт. Когда Абраш упомянул, что он был бы не против поучаствовать и сам в подобном проекте, Кармак нахмурил лоб и ответил - “Я даже не смел надеяться на такой вариант. Мммм.”

Тем не менее, когда Кармак предложил ему переехать для работы в *id*, Майкл первоначально отказался, потому что это было бы не так просто и означало бы и переезд всей его семьи. Однако, несколько дней спустя он получил письмо от своего начальника, Билла Гейтса, с информацией о том, что необходимо обратить внимание на такую фирму, как *id software*, и необходимо обсудить некоторые моменты связанные с совместной с ней работой. Абраш был потрясен. Встреча с Биллом Гейтцем уже тогда приравнивалась к встрече с Римским Папой. Оказалось Билл Гейтс знал компанию *id*. И представители *Microsoft* уже вели переговоры о создании варианта *Doom* под проектируемую новую версию операционной системы *Windows*. Но *id* была всего лишь небольшой фирмочкой из Техаса, а *Майкрософт* – большой. Поэтому процесс был организован так, что в *id* был откомандирован инженер, в качестве наблюдающего представителя, который бы заодно и разобрался в новейших разработках связанных с графикой. По стечению обстоятельств, этот инженер на днях перенаправлен в срочную командировку, в компанию *IBM*, и вернётся только через 8 месяцев. “Ты не мог бы пока покрутиться в этой *id*?”, закончил разговор Гейтс.

Абрашу Кармак был гораздо важнее, чем Гейтсу. Потенциал *id* был огромен, там шла стремительная работа мысли, и хотелось оказаться в первом ряду, при прорыве в создании виртуальной реальности, 3D-мира, о котором столько говорили в последние годы. Кроме того, он был тронут скромным приглашением Кармака. Тот выглядел очень одиноким в своих идеях. Рядом не было тех, кто мог бы оценить красоту его мыслей.

Кармак вскоре расширил свою команду и ещё на одного человека. Он нашел одного очень амбициозного и талантливого гейм-дизайнера, который очень хотел воплотить свои мечты в жизнь, это был Американ МакГи. С ним Кармак познакомился не через компьютеры, а через своё второе хобби –

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

автомобили. Как-то подходя к своему дому он увидел открытым соседний гараж, а в нём измазанного маслом, худого, небритого паренька, который совсем не походил на стандартный образ автомеханика. Американ был с головой под капотом автомобиля, с сигаретой, а когда они завели разговор, его речь была столь резкая, порывистая, словно он был гонщиком и стремился резко сорваться с места, резко затормозить и снова мчаться вперёд.



Американ МакГи

Вместо крови у Американа было очень странное горячее. Ему был всего двадцать один год, но он часто шутил своим друзьям, что ему пора писать мемуары, с ироничным названием “Растём не американцем”. Родился он в Далласе, отца никогда не видел, и был выращен эксцентричной матерью, которая работала маляром. Он был очень творческим, если не сказать круче - странным, ребёнком, единственным у своей матери. В школе он мог весело вести беседу с воображаемыми друзьями. Мог внезапно остановиться как вкопанный, нарисовать пальцем в воздухе дверь, и осторожно пройти через неё в придуманный им же мир. У него были явные способности к математике и естественным наукам, и достаточно рано проснулся интерес к программированию, что в конце концов привело его в школу с углубленным изучением компьютеров.

Пережив бурю ссор с отчимом, его мать в конце концов познакомилась с мужчиной, который считал, что он должен быть женщиной. А однажды, когда Американу было шестнадцать лет, с ним случилось то, что можно было бы назвать кошмаром детей – он пришел домой, и обнаружил, что там ничего нет. Единственное, что оставалось в квартире, это его кровать, его шкаф с одеждой, его книги, и его компьютер Commodore-64. Как он узнал, его мать продала и квартиру, чтобы купить два авиабилета, и оплатить операцию по перемене пола своему приятелю. Американ собрал свои вещи. Теперь он был абсолютно один. Из-за долгов ему пришлось бросить школу и заняться поиском любого заработка, каковым впоследствии и стала работа на станции техобслуживания автомобилей “Фольксваген”. Наконец-то Кармак нашел того, кто разделяет его интересы - компьютеры и автомобили. Когда Кармак спросил не хотел бы новый приятель поработать в *id*, ну для начала в технической поддержке Doom, Американ подпрыгнул от радости.

Посещение офиса *id* потрясло Американа и придало хороший ускоряющий пинок его жизни. Оказалось, что программистами были не какие-то заоблачные

боги, а молодые парни, занимающиеся новейшими технологиями, гоняющие на своих заряженных тачках, и самый яркий среди них – Ромеро. Казалось он был волшебником в своей работе - и архитектором помещений, и мастером по свету, режиссером, и художником, всё вместе было в этом парне. Ромеро интуитивно понимал, что надо игроку, что должно происходить в каждый момент, чтобы игра захватывала. Кроме того поражал его просторный кабинет, безбашенная езда на автомобиле, постоянные шутки, и в отличие от того же Кармака, явное наслаждение от своей славы и богатства. Американ и Ромеро очень быстро подружились. Американ часто просто не хотел уходить домой с новой работы.

При работе над Doom II Кармак с Ромеро договорились дать попробовать Американу поработать над дизайном уровней, при этом, разумеется, помогая и обучая в случае необходимости. У Американа оказался свой, своеобразный стиль работы, который походил своей усидчивостью, на стиль Кармака, но в то же время он постоянно шутил и устраивал розыгрыши, как Ромеро. В конце концов это давало на практике очень хорошую результативность. С точки зрения дизайна уровней у него было прекрасное чувство эстетики в сочетании со здоровым юмором и оригинальностью. Например один уровень в Doom II он назвал Дробилкой, в центре зала поставил КиберДемона, а когда игрок заходил, потолок начинал постепенно опускаться накрывая, как гигантским прессом. Ромеро нравился юмор, Кармаку очень импонировала усидчивость нового коллеги и приятеля. Когда подсчитали работу над Doom II, выяснилось, что МакГи сделал уровней значительно больше, чем сам Ромеро.

По мере работы над Quake Американ стал не только самым активным гейм-дизайнером в *id*, но он стал и самым близким соратником Кармака по мере работы над новым, революционным движком для игры. Зачастую они вдвоём засиживались до поздней ночи проводя различные эксперименты в поисках наилучшего результата. Постепенно Кармак стал открывать Американу своё отношение к Ромеро. Он посетовал, что Ромеро распыхается, и его страсть к программированию игр переросла в страсть к игранию в эти игры.

Несмотря на свои приятельские отношения с Ромеро, Американ, который уже не был новичком в компании, стал соглашаться с Кармаком, что Ромеро раскачивает компанию, бросаясь из стороны в сторону и хватаясь за всё подряд и сразу. Кармак слушал эти слова, но в душе его только ещё сильнее увеличивалось смятение. “Да, этот парень соглашается. Но разве Американ так уж хорошо знает Ромеро, чтобы вот так судить его, и они были разве столь долго вместе, как два Джона? Кармак по-прежнему точно знал, что Ромеро остаётся лучшим

дизайнером компании. Его уровни были лучшими в Doom, и так же лучшими уровнями в Doom II – были уровни Ромеро. И не было никаких оснований, что так же не будет в Quake. Да, Ромеро и отличный тестировщик, полирующий окончательную игру. И только увидев его в работе становится виден весь его вклад.”

Ромеро знал Кармака. Он знал, что в начале работы над каждым проектом Кармак работает в исследовательском режиме, и ему никто не был нужен. И только постепенно ему становится нужен помощник-экспериментатор, по исследованию свойств и особенностей получающегося результата. И Ромеро заметил, что Американ взял на себя эту роль и теперь засиживается допоздна с Кармаком. И Ромеро думал об Американе не лучше, чем тот о нём.

Ромеро был слишком занят, экспериментируя над новыми мирами, которые были порождением гениального движка Doom. DWANGO и DeathMatch, которые объединились в клоне Doom под названием Еретик, требовали постоянного тестирования, а на подходе была уже следующая модификация от Raven, под именем “Нехен”. Основная идея Raven и Ромеро, была – выпустить трилогию игр на основе движка Doom, а завершить её мегапроектом с названием “Текатомбы”(Necatomb). Помимо этого Ромеро начал переговоры о Doom-подобной игре с новой, молодой компанией разработчиков называвшейся *Rogue Entertainment*.

Эти проекты игр ему настолько нравились, что он взял на себя представительство от лица *id* по работе с новыми разработчиками. План был прост - выжать каждую каплю из уникальности разработки Кармака пока для этого есть возможность. Движки становились всё сложнее, каждое новое поколение занимало всё больше и больше времени, как на создание движка, так и на создание игры на нём. *Так почему бы не воспользоваться тем, что уже сделано? Id* должны быть не просто компанией, они должны стать Империей игр! Сам Кармак на такую идею смотрел достаточно скептически. Но Ромеро чувствовал, что его мысль правильная, и вариант с Еретиком это ещё раз доказывал. Doom стал явлением, и естественный ход событий – заработать на его модах.

В каждом доме, офисе, школе были люди, которые фанатели от Doom, и теперь многие из них, кто более талантливый, начали пытаться создавать модификации игры и выкладывать их в он-лайн для всеобщего доступа. Тысячи геймеров стали работать над модами, многие из разработчиков взаимодействовали друг с другом, через интернет, по телефону, через встречи в реале. Возникали целые виртуальные команды дизайнеров, в которых были четко

расписаны обязанности и задачи каждого участника, и его участок работы над созданием новой версии игры. Например такими командами были *Team TNT* и *Team Innocent Crew*.

В результате такой волны энтузиазма как на дрожжах росло отличие модов от оригинальной игры, как по сюжету, так и по содержанию и графике. Например, была очень популярна сильно изменённая версия игры Doom II, которая заимствовала антураж и персонажи из блокбастера “Чужой”. Были варианты модов режима DeathMatch, которые содержали карты являющиеся реальными вариантами учебных дворов, или внутренностей школ, где можно было поиграть в “Короля горы”. Появлялись десятки и сотни версий карт. Например, студент из Англии сумел воссоздать фотореалистичный антураж колледжа Тринити. Другой выпустил версию своей школы под названием “Школа Doom”(School Doom). Вступление в этой версии звучало так “Никто не понимает что же вы делаете за компьютером просиживая над ним часами. Вас все дразнят. Вы подумываете о самоубийстве, но потом понимаете, что это совсем не то, что помогло бы вам. Вы хотите сделать так, чтобы вместо вас начали страдать окружающие. И ты убьёшь их всех! Ты сотрешь эту школу с лица земли, как будто она никогда не существовала. И наплевать, что об этом будут думать другие... Это ваша судьба... Это ваш ад... Это ваша ШКОЛА-Doom!”

Такие моды были просто развлечением, обычными играми на выдуманные сюжеты. Но были и те, кто хотел применить достоинства движка для реальной жизни. В Квантико, штат Вирджиния, в 1995 году, некто Скотт Барнетт (Scott Barnett), сотрудник отдела моделирования корпуса морской пехоты США, создал модификацию под названием Doom_Морской_Пехоты, в которой отображался максимально приближенный антураж современной армии. Там была колючая проволока, полосы препятствий, различная морпеховская атрибутика. Игра стала прекрасным тренажером для отработки взаимодействия солдат между собой, перед их тренировками в реальной жизни. Руководителю Барнетта эта идея и результат понравились и Барнетт связался с *id* для получения разрешения на подобное использование их игры. Хотя ребята из *id* поначалу думали, что это шутка, но это всё вылилось в полноценный договор с Министерством обороны. Вскоре игра была обнаружена в сети, и реально использовалась несколько лет для тренировок морской пехоты.

Id буквально подпрыгнули, когда узнали, что издатель *Wizard-Works* из штата Миннесота, выпустил диск-сборник, с названием “D!Zone” в котором собрал девятьсот различных модов Doom (однозначно далеко не все из них были

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

одобрены в id). Оказалось, что этот сборник спустя некоторое время значительно обошел по продажам Doom II, и принес издателю прибыль в миллионы долларов. Это известие принесло ужас. Хотя просто случилось именно то, что Кевин Клоуд предсказывал изначально, когда ещё решался вопрос об открытии исходных кодов. В ответ Ромеро предложил выпустить сборник официально зарегистрированных, и проверенных модов, которые гарантировали пользователю корректную работу. В этот сборник вошел набор названный “The Master Levels for Doom II” и помимо этого включал в себя ещё одну игру на движке Doom - “Final Doom”, созданную очередной, знакомой студией. А в завершении всей эпопеи с модами и клонообразованием, была выпущена последняя из официальных, условно-бесплатная версия игры с названием “Ultimate Doom”.

А что же в этот момент происходило с проектом Quake? Поначалу, после торжественного заявления Ромеро, никаких публичных известий не появлялось, и в сети стала появляться информация, что всё связанное с Квейком – это просто ложь. Тогда Американ МакГи, Джей Уилбур и Дейв Тейлор, сами начали публиковать некоторые записки об игре. Помимо этого была заведена доска объявлений, на которой позволялось делать любые записи и пожелания, чтобы вы хотели видеть в новой игре. Этот бюллетень стал носить название “Quake Talk”(Разговоры о Квейк). Ромеро стал выкладывать в сеть снимки с экранов тестовых версий игры, показывающие, как создается этот новый мир. “Вот вы видите на экране розово-фиолетовое небо,”- писал он в комментариях, “ваши уши слышат шум ветра. Да, это то, что надо видеть именно в движении. :)”

Но если вернуться в офис в середину 1995 года, то там было далеко не всё сладко. Работа если и двигалась, то происходило это хаотично. Пока Кармак и Абраш работали над новым движком, а Ромеро окучивал новые моды и проекты, все остальные оказались предоставлены сами себе. Адриан Кармак, после того, как недавно обрёл счастье в личной жизни, вступив в брак, теперь был очень сильно озабочен общим бардаком в компании. Он и его теперешний друг и товарищ по работе, Кевин, занялись тем, что начали рисовать готические и средневековые текстуры для будущих игр, а так же увлеклись созданием графики времён ацтеков, тем, что могло понадобиться в случае создания игры о переносе во времени. Помимо этого Кевин занялся изучением технологии создания трехмерных моделей, это было как раз то, чего явно не хватало на движке Doom. Адриан, разочарованный тем, что художественная часть становилась всё более и более завязана на новейшие технологии, несколько отделился от Кевина. Кевина наоборот напрягали рутинные рисования однообразных текстур.

Те, кто пришел недавно работать в *id*, так же были обеспокоены бросающимся в глаза беспорядком и отсутствием общей системы взаимодействия в компании. Американ, да и другие новички начали бояться, что Quake уже никогда не выйдет в свет. Ромеро, который являлся их формальным руководителем, как было видно, полностью погрузился в свои дела и больше ничем в компании не интересовался. Когда его попросили всё же сделать для них хоть какое-то Техническое задание или хотя бы шаблон проекта, то Ромеро весь изведшийся из себя, с трудом смог составить пару страниц эскизов, которые фактически ничего не давали. Новички решили, что это просто происходит из-за лени Ромеро, но на самом деле для *id* это было “modus operandi” (образ действия (лат.)). В *id* никогда не делали дизайнерских схем, не писали друг другу технических заданий. Единственным, кто пытался делать нечто подобное, из группы старожилов, это был Том Холл, но он был теперь уволен.

Все вместе теперь во всём винили Ромеро и Кармака. Первого за то, что он бросил всё ради того, чтобы стать рок-звездой, а второго за то, что хотел стать богом компьютерных технологий. А все остальные оказались в пролёте. Надо было что-то срочно менять. Шли месяцы, а реальных подвижек не было видно даже на горизонте. На движок Вольфенштейна у Кармака ушло два месяца, на движок для Doom – уже шесть. Над движком для Quake он занимается примерно уже полтора года, а окончание работ пока не предвиделось. При этом приближалась дата обещанного релиза новой игры – Рождество 1995 года. И тогда на общем совете было решено больше не озвучивать вообще никаких сроков, отвечая на все вопросы о том, когда будет выпущена игра, одной фразой – “Когда будет доделана.”

Часть двенадцатая.

Судный день

Алекс Сен-Джон сидел за своим столом в Майкрософт, когда получил от Билла Гейтса письмо, в котором говорилось про Doom. В частности в письме сообщалось, что эта, условно-бесплатная игра продана во всем мире в количестве 10 000 000 копий. Что гораздо больше, чем к августу 1996 года копий его новейшей операционной системы Windows 95. И это при том, что в маркетинг новой операционки угроханы огромные деньги, и по всем экранам мелькает реклама с текстом “Куда вы хотите отправиться сегодня?” – модным новым слоганом компании. В Даллас уже был направлен Абраш, чтобы посмотреть на “кухню” этой молодой фирмы изнутри. Но в электронном письме Билл спрашивал Алекса, который был главным стратегом по графическому оформлению программ и работе с графикой вообще, может быть просто купить всю эту мелкую компанию в свою собственность, вместе с сотрудниками? Алекс, весёлый, рыжеволосый мужчина, в ответ только тихонько засмеялся. К 1996 году купить *id* хотели все.

Варианты Doom наводнили полки всех магазинов лидируя в чартах продаж. “Dark Forces” - мод основанный на вселенной “Звёздных войн” от компании *Lucas Art*, “Descen” - игра от компании *Interplay*, “Marathon” – игра для Apple Macintosh от небольшой компании *Bungle*. Даже Том Хилл, который работая в компании *id* всё время мечтал делать серьёзные игры, выпустил свой вариант игры на движке Doom с названием “Rise of the Triad”, которую продавал через старого знакомого, Риддли Скотта и его *Apogee*.

Игра стала частью культуры. Она засветилась в таких сериалах, как “Скорая помощь” и “Друзья”. Она мелькнула в фильме с Деми Мур. Её использовали для своих тренировок по взаимодействию морские пехотинцы американской армии. Упоминалась она и в книжных романах, и по ней уже собирались снимать художественный фильм. Даже *Nintendo*, “детская империя”, которая когда-то бросалась с критикой по допустимости насилия в видеоиграх, и та занималась адаптацией Doom на свою новую платформу “Nintendo 64”. И всё это время *id* сохраняла репутацию компании упорно сохраняющей свою независимость. “Я

думаю у нас вряд ли получится приобрести эту компанию,” – ответил Алекс Биллу Гейтсу, “но вот Doom может безусловно оказаться для нас полезным.”

Алекс и сам увлекался играми от id ещё со времён Wolfenstein 3-D с которой он познакомился в кампусе Майкрософта в 1992 году. А Doom упоминалась в нерабочее время в среде сотрудников компании так часто, словно была религиозным явлением. В Майкрософте поклонялись этой игре не только за игровой дизайн, но и с точки зрения использования новейших технологий и возможности по максимуму эксплуатировать возможности “железа” компьютеров. В этот момент в обществе было очень популярно слово “мультимедиа”, а ничто не демонстрировало мультимедийные возможности компьютеров лучше, чем эта игра. Так как Майкрософт приступила к битве за всеобщее использование её операционной системы, то её надо было распространить на как можно большее количество компьютеров. И в этой экспансии было бы очень неплохо заручиться поддержкой и от создателей Doom.

Но Алекс знал, что его босс, Билл Гейтс, в понятие мультимедиа вкладывает совсем другой смысл, нежели Игры. В его понимании, мультимедиа, это, в первую очередь, возможность работы с видео. Например, главный конкурент, компания Apple, только что выпустила свой медиаплеер QuickTime, и Гейтс хотел, чтобы в комплекте операционки от Майкрософт тоже была подобная программа. Алекс пытался спорить, что реальное мультимедиа, которое нужно пользователям и за которое необходимо бороться, это игры. И надо обращать внимание на другой пример, *Intel*, которая совершенно не фокусируется на видео, и движется в направлении разработок для графики. Если мы хотим доказать, что операционная система “Windows 95” от компании Майкрософт является самой лучшей мультимедийной системой, мы должны показать, как отлично на ней будут работать самые новейшие компьютерные игры.

Предыдущие попытки показать, что Windows может хорошо работать с играми, с оглушительным треском провалились. На Рождество 1994 года от лица предприятия была отгружена игра основанная на Диснеевском мультике “Король-лев” и эта игра была пущена в продажу в комплекте с примерно миллионом новых компьютеров фирмы *Compaq*. Но оказалось, что в последний момент фирма *Compaq* изменила некоторые комплектующие своих компьютеров и миллионы игр вызвали в работе этих же самых компьютеров миллионы сбоев. По мнению Алекса проблема была в том, что в новой операционной системе не существовало единого решения, которое позволило бы запускать мультимедийные приложения, а в частности игры, на компьютерах с различным

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

набором комплектующих. В результате разработчики игр отворачивались от “Windows 95” в пользу старой операционки MS-DOS, что полностью закрывало для Майкрософт двери на массовый рынок. Если Майкрософт собирается убедить пользователей, что новейшая ОС является хорошей платформой для создания новых игр, то нужно обратиться за помощью к самим разработчикам и желательно в варианте постоянного партнерства.

Итак, в начале 1995 года программисты из Майкрософт разработали механизм взаимодействия игровых и видео продуктов с различным железом компьютеров, при условии, что игра будет запущена под операционной системой “Windows”, и гарантировали, что фиаско Короля-льва уже больше не повторится. Технологии было дано название DirectX. С этой технологией была заявлена так же поддержка работы в оконном режиме. Но Алекс знал, что разработчики игр крайне скептически относятся к инновациям такого рода, и наиболее действенным вариантом всех убедить, это продемонстрировать работу новой версии Doom под “Windows” при помощи использования DirectX.

Однако быстро обнаружилось, что *id* совершенно не заинтересованы в работе над созданием выделенной версии WinDoom. Компания уже отвернулась от *Apple* и *IBM*, потому что Кармак не хотел тратить время делая новые и новые порты. Doom полностью завершен, он работает под DOS, и это всех устраивает, в том числе миллионы игроков по всему миру, так зачем ещё что-то менять? Кроме того, Кармак был сторонником открытого кода в программах, и ему была противна принципиально собственническая позиция Майкрософт. Алекс заметил в ответ, что *id* не понадобится и пальцем шевелить в этом договоре. Майкрософт сама выполнит перенос игры на их платформу. Тогда Кармак согласился.

WinDoom, так и стала называться эта версия игры, была продемонстрирована Майкрософтом в марте 1995 года на семинаре “Game Developers Conference” проводимом в Кремниевой долине. Майкрософт не жалела денег - для презентации своих товаров был арендован “Great American Theme Park” (Большой Американский Тематический Парк). Когда свет в зале погас толпа, провоцируя, стала скандировать “DOS! DOS! DOS!”, но после первых секунд запуска Windows на гигантском экране, и успешного запуска и игры Doom, зал благоговейно притих. Так началась эпоха Windows и DirectX.

Следующий, но крайне важный шаг, который нужно было пройти, это продажа Windows как игровой платформы в как можно большем количестве. Несмотря на демонстрацию Doom, большинство геймеров не нравилось, что для запуска всего лишь их любимых игр необходимо устанавливать что-то глобальное,

поддерживать работоспособность операционной системы, в то время как раньше всё работало и без этих сложностей. В Майкрософт старались отслеживать общую тенденцию, и понимали, что сложилась ситуация из разряда “Или переломи или смиришься навсегда”. На волне успеха WinDoom необходимо было перетянуть на свою сторону как можно больше игровых компаний, чтобы они создавали свои новые продукты именно с использованием DirectX. Это было просто необходимо, и очень здорово, если бы удалось сделать до Рождества. На демоническую тему к традиционному Хэллоуину, не могло бы подойти ничего лучше чем новый Doom. Это попало бы и на страницы газет, и наверняка было бы в сюжетах на телевидении. И это ещё один шанс донести до всех, что операционная система от Майкрософт - это именно мультимедийная система. Данная операция получила кодовое название “Судный день”.

Если бы Алекс искал время для контактов с *id*, вряд ли бы он нашел более удачное. В этот момент в компанию влился ещё один участник, Майк Уилсон, который был давним другом Адриана ещё со времён Шривпорта, и именно ему



Майкл Уилсон

доверили внешние контакты фирмы. Майк оказался настолько компанейским, словно всегда был в их кругу. К этому моменту он уже был в общем курсе событий, так как поучаствовал в проекте DWANGO и работал напрямую с Бобом. А ушел он оттуда по причине того, что волна использования этого телефонного сервиса пошла на спад. Люди понимали, что не имеет смысла платить деньги за прямые телефонные подключения, если есть гораздо более дешевый интернет, и этот интернет растёт не по дням, а по

часам. Майк никогда не был таким уж фанатом компьютерных игр. С выгоревшими от солнца волосами, любитель серфинга, он успел поработать во многих местах, начиная от пляжного бармена до продавца в магазине кожаной галантереи в стиле вестерн. И не являясь геймером, всё же видел, что компьютерные игры становятся основой современных развлечений, а его новые коллеги являются современными рок-звездами.

Майку очень понравилась идея “Судного дня”. Алекс сказал, что на данное мероприятие Майкрософт арендует развлекательный центр с подземной парковкой, и всё это переделает в импровизированный особняк с приведениями. Будут приглашены более тридцати крупнейших игровых фирм, включая *Activision*, *LucasArts*, и *id*, и им будет предложено создать свои тематические залы в этом особняке. При таком предложении глаза Майка расширились, он

представил, как бы могли они демонически развернуться в своём зале. Почему бы не пригласить Самых Крутых бойцов в Doom для проведения Первого Международного чемпионата по DeathMatch? Прямо на празднике! Всё. План был утверждён. В пресс-релизе Майк разместил – “Теперь официально компания id является предводителем для Майкрософт, на шоссе ведущем в ад.”

По подключению Майка к работе в сотрудничестве с Майкрософт проблем не было, но Алекс всё равно ощущал, что с точки зрения своего руководства он “страдает хренью”. И это при всём его участии в создании системы DirectX. Однажды он даже получил сообщение от своего непосредственного начальника, со словами – “Скажи мне, почему я не должен тебя уволить?”. Что ж, “Судный день” даст им на всё ответ. Но главным надо убедить даже не тысячи геймеров, самое главное надо убедить всего одного человека, Билла Гейтса.

Первоначально запросы Алекса касательно расходов на Хэллоуин генеральным директором не были подписаны, что собственно, и не удивительно. Гейтс заявил ему, чтобы он лучше занимался своими прямыми обязанностями, а не лез не в своё дело. Но Алекс сумел убедить в важности мероприятия с точки зрения общественного мнения, а так же ещё и уговорил записать видеообращение для открытия этого шоу. В день записи видеоролика Гейтс увидел Алекса окруженного взволнованными PR-менеджерами, которым что-то явно не нравилось в описанном сценарии съёмок. Увидев взволнованный взгляд Алекса, Гейтс попросил менеджеров оставить их.

“Так, и что же я должен делать во время съёмок?”- спросил Гейтс. Алекс сделал глубокий вдох, достал из-за коробок дробовик и передал его руководителю.

Празднование Хэллоуин от Майкрософта проходило в традиционный день, 30 октября 1995 года. Шоу было в самом разгаре. Рядом было развёрнуто колесо обозрения, в шатре-шапите предлагались различные блюда и закуски, а также пиво и барбекю. Возле площадки светился и пузырился лавой построенный вулкан высотой с трёхэтажный дом. На сцене у микрофона командовал Джей Лено(Jay Leno), который был ведущим церемонии в эту ночь. Но самое главное действие происходило в этот момент под землёй, внутри паркинга. Там в самом разгаре, организованный Майком Уилсоном, проходил чемпионат по DeathMatch.

Двенадцать представителей элиты геймеров прилетели отовсюду, и вели сражение сидя за компьютерами расположенными под большущим экраном. На экран транслировалось изображение с их мониторов позволяя полностью

почувствовать себя в центре действия. Два главных противника, неприметный подросток с азиатской внешностью, по прозвищу Trash, и герой флоридских пляжей под ником Merlock, сидели перед своими компьютерами и их тела напряженно подёргивались словно парни находились на боксерском ринге. Вокруг собралась толпа. Крики. Поддержка болельщиков. Треш выиграл этот матч и тут же был осаждён репортёрами. “Боже мой”, сказал тихонько себе Джей Уилбур. “Да это превращается в спорт.”

Алекс Сент-Джон, одетый в костюм сатаны, пытался сквозь красные лучи прожекторов и клубы дыма найти Майка Уилсона. Наконец он его разглядел, тот стоял в сторонке и потихоньку прихлёбывал пиво. Следом за Алексом шли двое посетителей одетые под Иисуса и Римского Папу. Майк, вместе со своей женой, подошедшей позже, были одеты под главных героев фильма “Прирождённые убийцы”. Они рассказали Алексу, что уже проконтролировали подготовку зала *id*, и им всё понравилось. “Но вот только не уверен, что это понравится пиарщикам из Майкрософт”, тихонько шепнул он на ухо Алексу. “Поэтому подумайте, стоит ли их туда вести и надо ли будет им описывать увиденное в подаваемом начальству отчёте.”

Заинтересованный такой информацией Алекс потихоньку пошел следом за своими двумя коллегами, через павильоны, и далее к залу *id*, потому что предварительно, по его информации, всё задумывалось вполне невинно. По пути они прошли зал от *Activision*, которые рекламировали свою новую игру “Pitfall Harry”, и для этого построили импровизированные джунгли добавив в них свисающие с потолка лианы, на которых могли вдоволь покачаться посетители. В другом зале компания под названием *Zombie* установила металлический шар, от которого с треском в потолок били голубые электрические молнии. Наконец, они дошли до зала *id*, где в виде ворот их встретила двух-с-половиной-метровая женская вагина.

По залу бегали участники панк-группы “Gwar”, которые прославились своими развратными декорациями на концертах и именно которых и пригласил Майк, от лица *id*, поучаствовать в этом шоу. Вагина была украшена десятками искусственных членов, которые должны были символизировать зубы. Работники Майкрософт прошли через этот “парадный вход”, и вдруг сбоку на них набросились двое музыкантов одетые в костюмы из кожи и меха, и потрясающие приделанными длинными резиновыми фаллоимитаторами. Руководители Майкрософт на мгновение замерли. Но через несколько секунд, к облегчению всех, улыбнулись.

Но у всякого развлечения есть край. На сцену вышла другая панк-группа “Общество проклятых”, они попали сюда потому что кто-то из коллектива был приятелем Майка. Их вокалист начал пронзительно визжать в микрофон изображая пение и диссонировав с индустриальным грохотом их же музыки. Они только успели начать свою тему с названием “Боги страха”, как руководители рекламной группы Майкрософт дали знак, что этого уже достаточно. Два охранника выскочили на сцену и приказали всем убраться с неё. Алекс покрасневший сильнее, чем красные кружева на его костюме сатаны, пытался пояснить руководству, что “...эти парни - друзья id Software. Id, это те, которые сделали Doom...”, но из-за общего воя фонающих микрофонов его объяснения были не слышны.

И тут свет в зале стал гаснуть, и сверху, во всю сцену шириной, развернулся видеозэкран. Все притихли в ожидании главного события. Толпа стала приветствовать появившиеся на экране знакомые коридоры Doom. Но это была не стандартная история морпеха сражающегося с демонами, камера отъехала в сторону и это внезапно оказался Билл Гейтс держащий в одной руке дробовик. Бесстрашный лидер Майкрософт был искусно наложен на видеоизображение, словно сам находился внутри игры. Гейтс остановился, повернулся к зрителям, и начал рассказывать о достоинствах “Windows 95”. В его речи основной упор делался на то, что это прекрасная мультимедийная платформа, как для игр, так и для других видов развлечений. Но только он начал говорить, как на экране сбоку выскочил имп, и голосом из-за кадра попросил у Билла автограф. Гейтс поднял дробовик и в упор выстрелил в зверя. Грохот, куски мяса в разные стороны. “Не перебивая меня, когда я говорю.” – сказал он и продолжил своё выступление. Под конец экран потемнел, словно покрытый бурой кровью, потом буквы стали складываться в слова, и на экране, на фоне логотипа Майкрософт, возник лозунг – “Чем вы хотите заняться сегодня?”

Ну вот и всё, подумал Алекс. Пусть теперь меня увольняют. И направился искать видеоплётку, чтобы сохранить её для себя. Как выяснилось в архивах Майкрософт до сих пор есть копия этой записи.

Эта новость мгновенно распространилась в сети:

Тема: Ромеро МЁРТВ.

> Я слышал в новостях, что Джон Ромеро разбился в автокатастрофе.

> Он в порядке?

Могло ли такое быть, чтобы Джон Ромеро, двадцативосьмилетний парень, ас программирования, богатый человек, был физически мёртв? Согласно сетевым сплетням его желтый Феррари видели улетевшим с шоссе, неподалёку от Далласа, он лежал на боку. Это уже был не первый инцидент у *id* связанный со спортивными автомобилями. Всего несколькими неделями ранее со стоянки компании внезапно исчез ярко-красный гоночный “Порше”, с логотипом Doom на капоте. Этот автомобиль за 500 000 долларов был специально прокачан Бобом Норвудом по просьбе Кармака. Может быть это какое-то проклятие, и в него теперь попал и Ромеро?

На самом деле Ромеро был очень даже живой. Он только что вернулся после поездки для осмотра своего нового тринадцати комнатного дома. В нём был и гараж на шесть автомобилей и отдельный зал с игровыми автоматами, а вход охраняли две каменные статуи горгулий. И теперь Ромеро сидел в своём кабинете и любовался видом на парковку со своим абсолютно целеньким автомобилем. Слухи о его смерти были бы сравнимы со слухами о смерти короля игр, или это тоже самое, как заявить, что умер легендарный Пол Маккартни. Нет уж, если Ромеро и погибнет, то это произойдёт разве что по его же собственной глупости. “Эээ, нет,” – писал он в он-лайне, “я не умер. И даже не попадал в аварию.”

Не каждый бы в фирме согласился бы с таким утверждением. К ноябрю 1995 года окончания работ над Quake даже не было на горизонте, и большинство людей обвиняло в этой “аварии” именно Ромеро. Пока Кармак был всё ещё погружен в написание движка, все остальные вообще не имели никаких целей и задач. Художники Кевин и Адриан устали штамповать никому не нужные текстуры при отсутствии каких-либо внятных требований. Дизайнерам, Американу и Сэнди, было скучно составлять для тестирования примитивные уровни. Помимо основной концепции игры, и фантазий о том, что хорошо бы побольше дробящего оружия, типа молота, никакой информации не было. Всякий раз, когда они писали сообщения Ромеро о необходимости какого-то плана, тот просто стирал эти сообщения в корзину. Так что же это был за проект без руководителя?

У самого же Ромеро в голове была четкая картина - Кармак занят, и известно над чем - это будет программа-убийца. Нет никаких причин спешить, пока Джон не закончит свою работу. Остальным в компании надо просто быть терпеливыми и быть готовыми наброситься на работу, как только появится к этому возможность. Самый лучший вариант, это всем заняться

самообразованием. Ну а сам Ромеро окунался в очередной сторонний проект, чтобы почувствовать от себя хоть какую пользу.

Но он не мог не замечать, что все его обвиняют в том, что игра не получается, и именно потому, что он плохо работает. Они рассматривали его как человека, который подводит всех. Перешептывались, что их руководитель – зазвездился и является первопричиной всех бед. И такое отношение начало злить. И что с того, что он шел домой в 7 часов вечера? Да, у него есть жена, он строит дом, строит свою жизнь, и он это заслужил. Теперь, когда в *id* много сотрудников, и стало полегче, чем в прошлые времена, этим глупо не воспользоваться. И ладно бы если компания падала в пропасть, тогда ещё понятно было бы всеобщее недовольство ситуацией, но сейчас компания на волне успеха! И в том числе из-за его параллельных проектов. Кто, как ни он был наблюдателем над этими проектами?

Но Ромеро не нашел бы сочувствия если бы его даже поискал. Однажды ночью Сэнди Петерсон не выдержал, зашел в кабинет к Кармаку и прикрыл за собой дверь. “Я согласен, что Джон действительно хороший дизайнер,” – сказал он, “и я думаю, что он просто не на своём месте по отношению к Quake. Я работал в крупной игровой компании по созданию игр. Я знаю, что такое организованная работа над групповым проектом, а Ромеро как раз именно этого и не знает. Он не руководитель проекта. Он не понимает, что люди сами разом не встанут и не пойдут делать игру. Их постоянно надо направлять и контролировать в этом процессе.”

Внешне было похоже словно у Кармака в голове сработала кнопка необходимости ответа, и выдала стандартный вариант – “Ромеро делает своё дело. Когда работа дойдёт до сборки игры, то всё будет нормально.” И Джон вместе с креслом бесцеремонно развернулся обратно к монитору. Ни попрощаться, ни обсудить вопрос. Всё как обычно, отметил для себя Сэнди. Кармак уже давно вёл себя таким образом, не заморачиваясь на этикетке – как начать разговор с другим человеком, и как его закончить. Но последнее время ситуация стала почти неприличной. Абраш как-то рассказал, что он пришел к Кармаку поделиться с ним своей доброй новостью, что его дочь, сдав трудные экзамены смогла поступить в хороший колледж. Эта новость очень много значила для Майкла, но Кармак помолчал, потом выдал своё стандартное “М-м-м”, и снова отвернулся к компьютеру.

Кармак и сам чувствовал, как его уносит всё дальше и дальше от вещей про которые он мог бы говорить с обычными людьми. Он не интересовался

политикой, знакомствами, MTV. Quake стал всем его миром. Он был днём в Quake, он был ночью в Quake. Он работал по восемьдесят часов в неделю, полностью погружаясь в задачу при помощи своего ночного графика. Максимум, что видели люди, как он появляется в коридоре, подходит к холодильнику, берёт любимую диет-колу, и уходит обратно в кабинет. Единственный человек, с кем его видели общающимся, это был доставщик пиццы.

И всё же, не смотря на все его усилия Кармак видел, что элементы пазла отказываются складываться в единую картину. Маленький Doom никак не хотел перерасти в большой Quake 3D. Приходилось работать буквально над каждым элементом игры, чтобы расширить её возможности согласно задумке. Например, Doom поддерживал только до четырёх игроков в одной игре, Quake, должен был, с учетом использования Интернет, объединять до шестнадцати человек. Doom имел упрощенный вариант 3D, а Quake должен был дать игрокам полное погружение в виртуальный мир, без каких либо ограничений. Самым неприятным было то, что его получающийся движок физически не успевал обработать полные изображения с учетом всех перспектив. Выходило так, что если быстро пробежать по виртуальным коридорам, и резко остановить обработку изображения, то становилось видно, что вместо многих плоскостей в виртуальном мире зияли синие пустоты. Его виртуальный мир из-за этих синих пятен напоминал по пестроте срез швейцарского сыра с его множеством дыр. И это постоянно напоминало о “дырявости” получающегося результата.

Полностью поглощенный этой проблемой его мозг был заполнен обрывками абстрактных мыслей. В его голове постоянно вращались какие-то плоские и объёмные геометрические фигуры, многоугольники, которые разъединялись, объединялись, и кружились в танце перспективы. Он не мечтал о девушках в бикини на солнечном пляже, как большинство его сверстников. В своих фантазиях он мечтал об тесных контактах в пространстве между парами параллелипипедов. Он спотыкался бредя домой в 4 часа утра, но даже в этот момент его фантазии не исчезали ни на один миг. Однажды ночью он сидел на краю своей постели и составлял алгоритм, чтобы снять обувь. “...Наклониться, разогнуть руку на столько-то градусов, разжать ладонь, обхватить кроссовок. Да, это не так просто, как всё происходит в реальной жизни. Всё словно во сне.” И тут он проснулся в холодном поту. Он, как и во сне, заснул сидя на кровати у себя дома. И во сне не было спасения от нависших проблем.

Хотя такое никогда раньше не замечалось, но груз нерешенной проблемы и постоянное напряжение вызванное этим, стали ломать Кармака. Он начал

нападать на своих коллег. Однажды Джей предложил поговорить о получении патентов на разработанное компанией программное обеспечение используемое в создании игр. “Если вы попробуете запатентовать хоть что-нибудь из разработанного мной в этой фирме,” – пролаял Кармак, “то я просто уйду, вот и всё. Если вы этого хотите – обсуждайте!” И стремительно вышел из кабинета хлопнув дверью. Его стали раздражать любые посторонние темы – бизнес, политика, развлечения, отдых. “Ты что-то стал рано уходить с работы!” – заявил как-то Кармак в след стоящему в дверях Сэнди. И это при том, что Сэнди уже весьма большой период работал по одиннадцать часов в день. Другое дело, что он приходил на работу к 9 часам утра, тогда как Джон появлялся только около 4 часов, по причине своих регулярных ночных бдений. “Я не ухожу рано. Просто, когда я работаю, тебя тут ещё нет.” - ответил тот.

Кармак не смягчился. Он стал по электронной почте рассылать всем сотрудникам всё новые и новые ограничения. Он запретил играть в DeathMatch на рабочих местах. При этом указав на конкретных нарушителей этого распоряжения - Ромеро и Сэнди. Однажды ночью он вытащил свой рабочий стол в коридор, и стал там работать, чтобы держать под контролем всех входящих и выходящих из своих кабинетов. Сотрудники стали бояться лишней раз высунуть нос из кабинета. А остерегаясь взрыва ярости и возможного увольнения, стали оставаться на работе всё дольше и дольше.

Юмор, весёлое настроение, стремительно испарялись из компании. На их место приходил страх, и гнетущее напряжение. Люди стали готовы жаловаться на Кармака. Но кому было жаловаться? Разве что Ромеро. Но и он не мог достать Кармака, вознесшегося в своих размышлениях, и спустить его на землю. Как-то раз даже пытались устроить розыгрыш, чтобы разрядить обстановку. В коридоре, в конце дня неожиданно раздался приятный женский голос – “Пицца. Кто заказывал пиццу?”. Было слышно, как Ромеро на весь коридор крикнул – “Не я! Люди, кто заказал пиццу!”. Не дождавшись ничьего ответа Кармак поднял взгляд из-за монитора и увидел хорошенькую девушку топless, несущую в руках коробку с пиццей. Это была специально вызванная стриптизерша, которую организовал Майк Уилсон, для поднятия атмосферы в офисе. “Я не заказывал.” – буркнул, как отрезал Кармак, и снова уткнулся в монитор. “М-да, мальчики,” – протянула девушка, “у вас тут весело, как на северном полюсе.”, она развернулась, и скрылась за входной дверью.

Кармак хотел, только чтобы от него все отстали. Чтобы вообще не касались, не трогали его, не отвлекали. Казалось он готов превратиться в отшельника и

совсем уйти в себя. Единственным, кто сочувствовал ему, и пытался понять и попробовать поддержать, оказался Ромеро. В один из дней, задержавшись допоздна, он подошел к Кармаку, и произнес – “Слушай, я знаю, что ты чрезвычайно строг к себе, но всё же нельзя так сходить с ума и пытаться стать сверхчеловеком.”

Кармак понимал, что в какой-то степени его друг прав, и нельзя от других требовать того же, что и от самого себя, как, например, круглосуточные марафоны. Да, то, что Ромеро сейчас подошел, показывает, что ему он всё же не безразличен. Да и уже годы вместе. Но где он был, когда позарез нужно было его участие? Купался в лучах своей славы и денег! Где он был, когда были нужны его помощь, работа, эксперименты, его личный пример новым программистам? Разве он был рядом? Разве он бросил строительство своего дома и свой образ Богатого человека?

Кармак знал, что он должен это всё высказать. Доказать Ромеро, что он только расшатывает фирму! И Кармак знал как это сделать. Он тайком уже написал и установил к Ромеро на компьютер программку, которая вела логи всей деятельности на машине. И оказалось, что не очень-то Ромеро там много и работает. Когда Кармак ткнул Ромеро в лицо распечаткой с этой информацией, Ромеро взорвался – “Ну да, и что, ты меня теперь уволишь?”

Да, подумал Кармак. Да!

Всё это были только разговоры. Но теперь Кармак имел реальные доказательства, что Ромеро не только почти не выполняет никакой работы, но и разлагает общую атмосферу в компании. При этом оказалось, что сам Ромеро не чувствует за собой никакой вины, и считает, что всё, что делает – правильным. Он чересчур много болтал с поклонниками, рассказывал лишнее прессе, слишком подолгу играл в DeathMatch, и всё это прямо или косвенно влияло на остальных сотрудников. Необходимо было предупредить его, о том, что он на краю. Причем предупредить его об этом максимально официально. Кармак подошел к Адриану и Кевину и в лоб сказал: “Мы должны официально предупредить Ромеро, что он находится на грани увольнения из команды.”

Кармак частенько бывал резок, и это все знали. Но такое заявление застало всех врасплох. “Нет, нет, нет.” Заявил Адриан. “Я точно этого говорить не буду. Он мой друг, мой коллега. Я уверен, он точно облагоразумится.”

Кармак продолжал настаивать, и Адриан с Кевином сдались. Они понимали, что основой их компании являются графические игровые движки,

которые программирует Кармак. Как очень жестко, но очень точно однажды высказался Майк Уилсон, - “Если Кармак заберёт свой мяч и уйдёт домой, то футбол во дворе закончится для нас всех.” В ноябре 1995 года все совладельцы компании собрались в помещении с черными жалюзи, за столом переговоров. Кармак сидел во главе стола, и он с ходу начал разговор. “Ты по-прежнему не выполняешь свою работу.” – сказал он глядя на Ромеро. “Мы единогласно считаем, что ты должен быть уволен.”

Ромеро был возмущен, “Я работаю здесь дольше всех”. “Я тоже.” - парировал Кармак и посмотрел на Адриана и Кевина за поддержкой. Но Адриан сидел и молча разглядывал пол. Кевин встал на позицию Ромеро. “Я думаю Джон всё таки соберётся и сделает свою работу.”

Кармак изумился. Он рассчитывал, что сейчас Кевин и Адриан поддержат его. Все знали, что для голосования нужны все голоса совладельцев. И уж тем более патовая ситуация если получается всего лишь мнение Ромеро против мнения Кармака. И тогда решили дать возможность, последнюю возможность, Ромеро отстоять себя. Потому что они же всё были одной командой. Да и период был сейчас такой, что компания не нуждалась срочно ни в каких решающих проектах.

Но прошло Рождество, а ничего в поведении Ромеро не изменилось. Тогда Кармак назначил новую встречу, теперь в полном составе работников компании. “У нас полностью отсутствует игровая стратегия и концепция игры”, заявил он на встрече. С этим все вынуждены были согласиться - единого плана не было. Сидевший с краю Американ МакГи заявил, что считает глупым вариант от Ромеро с битвой в игре на кулаках. Гораздо более красочным и интересным будет ввести какие-нибудь ракетно-, или гранатометы. Или что-то в таком духе.

Тут подключился и Сэнди – “Да, давайте в Doom III, или как там будет следующая игра, обновим в ней общую атмосферу.”

Ромеро оказался в тупике. Сначала ему предлагают уволиться, и дают испытательный срок. Теперь новички стали катить бочку. Они что, охренели что ли? Они были хоть раз в *id* от начала и до конца любой игры? Они вообще не в теме!

“Игра движется по таким же этапам, как и все предыдущие игры выпущенные нами.” – заявил он. “Кармак доделает новый движок, и мы на его основе спроектируем всю остальную суть игры. Давайтеждемся представления новой технологии и тогда продолжим. Чего обсуждать сейчас? Quake, по любому, будет лучше чем Doom, и главное – снова с оригинальной основой. Эта игра так же

станет хитом. Никто и не предполагал до выхода Doom, что такая графика вообще возможна. Теперь мы можем снова всех удивить.”

Но мяч уже был брошен. Новые программисты, во главе с Американом считали, что вариант Ромеро, с его фантазийными мечтами приведёт в тупик. Надо просто двигаться по имеющемуся пути, начать делать на основе того, что может дать Кармак уже сейчас, и тогда в срок появится новая игра. Если же ждать у моря погоды, размышлять на тему “а вот добавить бы ещё вот это и вот это...”, планируя игру в новом мире средневековья, то окажемся просто у разбитого корыта.

Тут возмутились Кевин и Адриан. “С хрена ли должно быть по-вашему? Вы совсем обнаглели? Мы тут полгода занимаемся дизайном и моделями под готику, и должны всё бросить снова ради вашего космического морпеха? Вы думаете, что нарисовали кровь на стенах и сразу стали мега-спецами? Вы ещё толком ничего и не сделали по настоящему.” И Адриан подытожил – “Нет никаких поводов отказываться от задуманного. Время есть. Можно спокойно работать даже ещё год, если понадобится. Но довести задуманную игру до конца.”

Остальных эта речь не тронула и они по-прежнему отстаивали сторону против идеи Ромеро. Сам Ромеро смотрел на Кармака и с горечью понимал, что тот внутренне полностью на стороне протестующих. Он тоже не хочет ничего уже глобально менять. Ромеро прорвало. “Да мы все стали рабами технологии в этой компании. Но, по крайней мере, мы можем постараться сделать что-то новое, чем стал когда-то для своего времени Doom. Но сколько можно эксплуатировать эту избитую тему? Вы собираетесь использовать её вечно? У нас сейчас есть время. Мы можем подождать, и сделать, в конце концов хорошую, новую, оригинальную игру.”

Кармак взвешивал все за и против обеих сторон. Но у аргументов Ромеро был один большой недостаток – он сам совершенно ничего не сделал в этом направлении, чтобы двигаться вперёд. Единственные уровни для Quake, которые довелось видеть Кармаку, были сделаны Американом, и выполнены они были в стиле высоких технологий будущего, то есть всё по старому Doom. Ромеро же задумывал мир фэнтези, который должен был выглядеть совершенно иначе. Но главной проблемой Ромеро было то, что сам он кроме фантазий не сделал ни капли для воплощения своей идеи. Амбициозная мысль воплотить в Quake пойманную атмосферу вечеров в Шревпортском Доме-у-озера, терпела крах.

“Ты должен признаться сам себе, что допустил ошибку.”- сказал Кармак. “Если ты думаешь, что ты непогрешим, что ты такой весь крутой и всегда прав,

даже не смотря на все признаки опасности, то это только верный способ оставить после себя только новую воронку на земле от крушения. Ты готов всё перевести в шутку, или прикрыться той же шуткой. Но в созидательных вещах это не работает. Да, у тебя есть идея, и это очень здорово, но кроме неё больше нет ничего. А вот что у нас есть, так это наработки по имеющемуся направлению. То, что у нас получается лучше всего. Так давай двигаться пор этому пути. Он хоть куда-то, да выведет.”

Для Ромеро это было словно удар под дых. Кармак не согласился с ним, и не поддержал его. Он не мог поверить, что Кармак не скажет уже “Нет ребята, давайте всё же рискнём и сделаем снова революцию.” Кармак считал, что Ромеро перестал быть программистом. Ромеро же считал, что Кармак перестал быть геймером. Он перестал играть, перестал стремиться реализовать смелые фантазии. И самое худшее было то, что он перестал верить в Ромеро.

После нескольких часов споров Ромеро выкинул белый флаг. “Окей. Если вы так все хотите, то я переделаю всю концепцию под стиль Doom. И получится какая-никакая, а всё же новая игра.” Но внутри себя он произнёс другое. Как когда-то впервые познакомившись с Кармаком, ещё в *Softdisk*, он понял, что тот изменит их судьбу, так и оказалось, как в прошлом, так и теперь. “Ну что же. Я уйду.”

Несмотря на подвисяние работы с Quake и отодвигание даты его релиза в 1996 год, доходы, которые id подсчитали в декабре 1995 года, с учетом продаж Doom II превысили 80 миллионов долларов. И это только по США. А ещё игры успешно продавались в Европе, и принесли свои 20 миллионов долларов. Причем 30 процентов этих денег пришли из Германии, страны, которая в прошлом запретила товарам от *id* появляться на своих полках. Среди этих сумм были и доходы от старых игр, которые всё ещё пользовались неплохим спросом, и от последнего Doom II, который распространялся весь через розницу, изменив привычной схеме условно-бесплатного распространения. Он принес в компанию свои 20 миллионов. Игры от *Raven*, такие как Еретик, и Хексен, выпущенные по лицензии, ещё принесли около 20 миллионов долларов.

Опираясь на этот успех, GTI стала активно заключать сделки и с другими разработчиками. Например с *Midway* - создателями известной серии Mortal Kombat, с аркадной корпорацией *Williams Entertainment* и *Wizard-Works* - создателями простых, бюджетных игр. С помощью Doom, всего за два года доходы GTI взлетели с 10 миллионов в год до 340 миллионов. Когда компания в декабре

1996 года стала публичной (выпустила свои акции на биржу), она имела самый большой венчурный капитал ценных IPO среди компаний связанных с программным обеспечением. С ней не могли сравниться даже большие компании на вроде *Netscape*, бывшей на волне триумфа со своим инновационным браузером. “[GPI] появилась из ниоткуда и обошла множество конкурентов” – заявил журнал *New York Business*, “и стала третьей по величине на рынке интерактивных развлечений.” По его оценке стоимость фирмы оценивалась в 638 миллионов долларов.

Но успех отнюдь не сделал *id* более уступчивыми. Когда *GPI* предложила 100 миллионов долларов, за то, чтобы *id* вошла в её состав, парни отказались. “Дерьмово быть под издательством”, однозначно решили ребята. И тут надо учесть, что они были в этот момент весьма измотаны внутренними проблемами, чтобы всерьёз просчитывать различные бизнес-решения. Кроме этого парни считали, что *GPI* тратит слишком много денег на неперспективные компании, множество которых уже собрала под своё крыло. Да и деньги реально не были проблемой. За 1995 год их компания удвоила свою прибыль до 15,6 миллионов и доходы продолжали расти. По новой идее Майка Уилсона, ребята решили попустить *GPI* в дальнейших планах относительно *Quake*.

Идеей было применить старое, проверенное оружие – условно-бесплатное распространение. В умах большинства издателей условно-бесплатное, это было что-то из прошлого. Что-то, что уже потеряло свою актуальность в связи с выходом на современные рынки крупных издательств. Поэтому в переговорах по поводу права условно-бесплатно распространять новую игру, представитель *GPI*, Рон Чаймовиц не долго спорил, и только сказал, что многого от этого парни всё равно не выиграют. А идея была такая - будущая игра больше не будет распространяться бесплатно через интернет. Она будет продаваться на CD-дисках, за 9,95 долларов, но получив часть игры, там же на диске покупатель получит предложение купить код разблокировки, но только уже за 50 долларов, чтобы открыть остальные уровни. В результате *id*, почти не имея прямых денег с продажи *Quake* через розницу, всё же воспользуется *GPI* для распространения, но лишит её существенной части прибыли переместив её в свою пользу.

Хотя Кармак колебался в своём мнении, вся остальная компания была за проведение такого жесткого эксперимента. Сделка состоялась. Рон Чаймовиц прочитал об этой подводнойmine контракта только из чужих публикаций. Майк Уилсон! Собака! Этот парень, что он о себе возомнил, он даже не умеет культурно вести бизнес на таком уровне! Но *id* имели полное юридическое право пойти на

такой шаг, хотя раньше подобный вариант просто не приходил никому в голову. *GTI* не имела никакого способа повлиять на разворачивающиеся события.

На начало 1996 года *id* была не только в состоянии войны с *GTI*. Но она была ещё и в состоянии войны внутри себя. Решение Кармака отказаться от дизайна Ромеро словно взрывом повысило напряжение в стенах компании. Ломались все элементы, чтобы получить на выходе проверенный *Doom*-стиль. А конечный продукт должен был появиться уже в марте месяце. У Кармака было ощущение, что он один толкает этот поезд вперёд, и он решил ещё подбросить дров в топку, чтобы увеличить давление. Мало того, что он вытащил свой стол в коридор, чтобы контролировать перемещение сотрудником вне кабинетов, он решил вообще избавиться от стен.

Уже некоторое время было ясно, что необходимо удвоить рабочее пространство компании, и в целях расширения они арендовали для *id* ещё одно помещение. Для его присоединения требовалась перепланировка, и в ней Кармак увидел возможность воплотить свою идею единого зала. Были снесены стены, вместо них получилось единое рабочее пространство, и это пространство разделить низенькими бортиками. Это помещение прозвали комнатой войн.

Они не представляли во что ввязались. Когда начали крушить стены, всё вокруг стало усыпанным обломками стен и гипсовой пылью от разрушенной штукатурки. Тогда парни уселись в углу получающегося зала, по несколько человек за один стол. Они сидели так плотно, что во время работы их локти касались друг друга. Получилось так, что Кармак сидел за одним столом рядом с Ромеро. Чтобы все компьютеры были в одной сети, для совместной работы, необходимо было соединить их кабелями. И вот эти кабели были протянуты вверх, там за фальшпотолком они доходили до другого рабочего места и опускались прямо с потолка к нему, затем шли к следующему компьютеру. Усыпанное пылью, опутанное проводами по полу и потолку, создавалось полное впечатление, что они теперь находятся сами внутри огромного компьютера. И надо было передвигаться теперь очень осторожно, чтобы ничего не задеть.

Без личного пространства, работа семь дней в неделю, по восемнадцать часов в день. Любая музыка теперь только в наушниках. Любой, кто мог бы зайти в кабинет, увидел бы просто несколько парней сидящих беззвучно, с надетыми наушниками. Ромеро, любивший послушать во время работы саундтреки к японским видеоиграм, был вынужден теперь их слушать тоже в наушниках. Однажды, в очередной раз сев на своё место и натянув на голову наушники он подумал – “Когда то *id* создавалось по принципу - “Давайте сделаем большую

игру, а заодно и весело проведём время.” А в результате получили – “Заткнись и работай.”

Конкуренция в рядах программистов фирмы росла. Сначала Американ МакГи, который был больше дизайнером, чем программистом, а теперь вот появился и прямой конкурент Ромеро – Тим Уиллитс (Tim Willits). Тим был первым сотрудником который уже имел опыт работы с Doom - он являлся автором одного из модов игры. Тим познакомился с игрой, когда сам учился в



Тим Уиллитс
(Tim Willits)

университете Миннесоты. В то время ему было двадцать-три года, и он фанател от информатики, и всё своё время, пока жил с родителями, посвящал ей. Родителями его были отец, сантехник, и мать – техник радиологии. Поэтому дома шли постоянные технические споры, которые задевали даже его сестру, которая училась в этом же университете на графического дизайнера. Невысокий, рано начавший лысеть, Тим был настолько своеобразным, что в колледже сам

вызвался, одев меховой костюм, изображать на спортивных соревнованиях университетский талисман – сурка по кличке Голди Гоффер.

Как-то раз, рано проснувшись, Тим скачал к себе на компьютер игру Doom, про которую услышал от одногруппников. Он и раньше был не прочь поиграть в компьютерные игры, но никогда не видел ничего столь похожего на виртуальную реальность. Двери, открывающиеся от нажатия кнопок, тоннели, переходы, залы. Тим был поражен этой помещающейся в компьютере, цифровой вселенной. Тогда он начал экспериментировать с редактором уровней, который можно было найти в сети на BBS. Получающиеся у него уровни Тим выкладывал на различные сервера, где они пользовались заслуженной популярностью. И однажды он получил письмо из *id*.

На Тима вышел Американ. Поначалу он посылал парню отдельные задания, а потом, с началом активных работ по Quake, Тим был приглашен уже на постоянную работу. С самых первых дней Уиллитс начал учиться всем премудростям у Ромеро. Ходил за ним следом, выспрашивал, следил за его работой. И в конце концов оказался самым продуктивным дизайнером, который делал уровень за уровнем в предельно короткие сроки. Вскоре Ромеро уже не мог и сам конкурировать с Тимом в скорости, да и Кармак при встрече высказывал своё уважение к этому новичку. А вот Американ хоть и оставался в компании самым близким другом, но чувствовал, как его стремительно обошли на повороте.

Американ, хоть и критиковал перед Кармаком, но в душе восхищался образом Ромеро, который изображал из себя рок-звезду. И сам МакГи, спустя какое-то время стал работать над таким имиджем. Всё началось с того, что их фирма заключила договор с Трендом Рензором из индастрил-рок-группы “Nine Inch Nails”, на создание звуковой дорожки к Quake. А курирующим эту работу, и был назначен Американ. Общаясь с музыкантами он на глазах менял свой внешний вид – отрастил длинные волосы, стал одеваться во всё черное, стал отращивать бороду. Кармак, который сначала одобрял такое внимание работе подрядчика, стал относиться к МакГи всё прохладнее, мотивируя это тем, что работа с музыкантами пошла в ущерб созданию новых игровых уровней. Для Американа это стало началом конца. Американ никогда не чувствовал себя столь одиноким, как в тот период. При этом, по своему жизненному опыту, он внутренне ощущал себя значительно старше этих компьютерных мальчиков.

Получалось так, что стало совершенно ясно, кто сможет с лёгкостью заменить и Ромеро и Американа вместе взятых. Кармак, в один прекрасный день, внезапно объявил, что уровни Тима являются образцом, и он рад готовящуюся демо-версию Quake составить только из них. Остальные в недоумении переглянулись. Для Ромеро это было буквально оскорблением. Да и вообще в истории не было никогда такой явной сортировки по симпатиям. Но все молчали. И получилось так, что Ромеро сам отошел от проекта.

- Что? – первоначально воскликнул он – Я тут дизайнер игры!

Но Кармак перебил его:

- Это моё решение.

Ромеро мгновенно сориентировался и решил не обострять ситуацию.

- Что ж, могу пожелать Тиму только удачи.

Этот момент оказался важной вехой в истории *id*, потому что на глазах у всех в команде произошла смена эстафеты.

Это происходило поздней январской ночью, когда Ромеро поднял трубку телефона, в своём особняке в Тудоре, и позвонил Тому, другу и бывшему коллеге, и с которым они без обид расстались много месяцев назад. Насколько Ромеро знал, Том был не очень-то счастлив в *Apogee*. Том находился сейчас в точно такой же ситуации, что и когда-то работая в *id* – не мог реализовать свои идеи. К этому времени *Apogee* создала своё программистское представительство назвав его *3DRealms*, и которое ориентировалась на игры, являвшиеся, как минимум, родственниками игр от *id*. Например *3DRealms* создала с нуля и выпустила такую

игру как Duke Nukem 3D, в чем-то являющуюся пародией на тот же Doom. В этой игре действие разворачивалось на Земле, где главному герою приходилось защищать Землю от инопланетных захватчиков. При этом битвы проходили на улицах города, в стриптиз-клубах, пип-кинотеатрах, и прочих подобных заведениях. Кармак терпеть не мог эту игру, называя её за работу её движка – “жевательной резинкой”, но в среде геймеров эта игра тоже получила хорошее распространение. И некоторые даже высказывали мысль, что она является “убийцей Quake”. Том однако оказался в совсем другом проекте под названием Gray, и этот проект так и не мог никак оторваться от уровня земли. В общем, звонок от Ромеро пришелся как никогда кстати.

“Чувак”, произнес Ромеро в трубку, “прикинь, со мной в id поступили так же, как и с тобой.” Он объяснил, как подталкивал Кармака создать что-то новое, более творческое, но тот только упирается в свой стиль Doom, а тех, кто недоволен, убирает со сцены. Ромеро даже предлагал разделить компанию на две части, чтобы одновременно заниматься двумя проектами, и пришел с этой мыслью к Кармаку, но это было равносильно стучаться лбом в глухую стену. “После завершения Quake я собираюсь уйти. Что ты думаешь о создании нашей новой, своей компании? Это будет компания, в которой мы будем делать именно то, что мы сами захотим. Любой дизайн, любые идеи. Хотел бы ты быть в компании, где диктуют правила именно дизайнеры?”

“Это,”-ответил Том, “и есть моя мечта.”

[idsoftware.com]

Логин: johnc

Реальное имя: John Carmack

Каталог: /raid/nardo/johnc Shell: /bin/csh

Тут находится план работы на каждый день.

Знаком “*” отмечаем то, что нужно сделать. Даже если эта задача выполнена, но в чём то не нравится решение, то оставляем этот же знак.

Если только точно уверены, что дело сделано, то изменяем знак на “+”.

Джон Кармак

===== 18 февраля =====

* Зеркальный разворот страниц. Дерьмово.

* Расширить возможности консоли.

* Увеличить скорость плавания.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

- * Создать протокол направления повреждений.
- * Цвет вспышки при попадании в броню.
- * Панель смерти.
- * Тонкая настройка гранат.
- * Задержка работы пистолета.
- * Отправка команды на сервер при завершении игры.
- + Дополнить разворот окна во весь экран.
- + Отцентрировать изображение ключа.
- + Режим 15. Дерьмово.
- + Изменить изображение боезапаса на панели.
- + Возможность перезапуска после зависания.
- + Следы крови после респауна?
- + -1 значение боезапаса по ракетам.
- + Сделать надписи ярче.

Такой журнал Кармак придумал, когда все программисты сидели в одном кабинете, чтобы все знали на каком этапе сейчас находится создание Quake, и что работа по нему действительно движется. Поэтому он решил завести такой план, чтобы он хранился на сетевом ресурсе, и каждый программист мог его открыть, посмотреть состояние задач, и если дело сделано, то поставить отметку о выполнении работ. Но, разумеется, этот план не должен был попасть в общий доступ. А поклонники ждали хоть какой-то информации уже почти год. И, как сокрушался Кармак, всё это заварилось из-за болтливости Ромеро, который выдавал в интернете желаемое за действительное.

Наконец, после нескольких бессонных ночей проведённых за компьютерами вместе с Майклом Абрашем, ему наконец удалось найти причину этих чертовых синих дыр в рендеренной графике. Всё сошлось как надо. Кармак мог теперь подолгу разгуливать в нарисованном мире, и мир оставался цельным. Игра обрела твёрдость и надёжность. 24 февраля 1996 года пробная версия Quake, с демо-уровнем для DeathMatch была выложена на сервер. Основной задачей этого действия было проверить работу ядра игры на различных компьютерах. Да и геймеры уже все изощлись в ожидании новой информации. В связи с этим встречались даже различные спекуляции - в интернете появились отдельные сайты посвященные ещё не выпущенной игре. Вот теперь их желание исполнилось.

После испытания, однако, далеко не все отзывы были лестными. Многие игроки жаловались на ватность игры, на темноту уровней, и вообще общую непохожесть на уже привычный мир Doom. Критика была небезосновательной. Некоторыми функциями Doom действительно пришлось пожертвовать, ради

получения единого комплекса. “В целом неплохо,” – писал о тестовой версии один игрок, “но ещё есть шероховатости (много), которые необходимо исправить, чтобы всё стало вообще новой, качественной игрой.”

Удрученная множеством претензий команда взялась устранять по списку большинство обнаруженных недостатков. Только через шестнадцать месяцев после начала работ над игрой, пришло время дизайнерам и художникам взяться основательно за свою работу и продемонстрировать варианты комплектов для прохождения. Уровни от Ромеро были насквозь фэнтезийными, уровни от Американа пропитаны научной фантастикой, у Сэнди были загадочные готические уровни-головоломки. Были предложения сделать что-то в привычном ключе черного юмора, например зомби отрывающих от себя куски и кидающих в игрока, но всё это обсуждалось вяло, и у игры не было общей идеи. А процесс пора бы было уже и заканчивать.

Кое-как придумали такую историю: “В 4 часа утра у вас раздаётся телефонный звонок. В 5-30 вы должны быть собраны и готовы выступить по приказу. Командир поясняет - Это всё чёртовы Телепортационные Врата. Мы их задумывали для быстрой доставки своих людей и грузов, но неизвестный враг, под кодовым названием Quake использует наши же врата для переправки своих эскадронов смерти на наши базы, где убивает, захватывает и уничтожает всё на своём пути. Мы не знаем кто он и откуда. Наши ученые считают, что это нападение на наш мир из иного измерения. Говорят, что Quake готовят у себя полноценную армию, чтобы вторгнуться на нашу территорию, и уничтожить землян.”

Получалась ерунда, это понимали все. Но кроме серых прямоугольных Телепортационных Врат в голову ничего не приходило. Quake вообще сделал из ребят тихих полуночников, которые молча сидели за своими компьютерами, прерывая тишину только ударами в чувства по клавиатуре, или кулаками в стену. Из-за проходящей перестройки их офис был разбомблен, всё покрыто серым слоем пыли, и по всему помещению росли серые гипсокартонные перегородки. К слову в эти перегородки хорошо втыкались брошенные как сюрискен, компьютерные платы. Даже внимание прессы не могло поднять общее настроение. Когда очередной журнал обратился к ребятам за интервью, то все просто проспало оговоренную фотосессию на три часа. И Кармак показывал потом Ромеро и Адриану обложку журнала с заголовком “Эгоисты из id Software.” Текст в статье завершался фразой – “Надеемся, что такое поведение в

фирме вызвано тем, что ребята все силы отдали к выпуску новой игры – Quake - игры, которую мы все так ждём.”

К июню, после бесчисленных дней и ночей, наконец наступил этап, когда к выходу стала готова первая, условно-бесплатная часть игры. Но общий настрой в компании совершенно не напоминал того предчувствия, какое было в моменты публикации Wolfenstein 3-D или того же Doom. В час, когда Ромеро явился к загрузке игры, 22 июня 1996 года, он был один. Он прошел через “Зал славы id”, с его пластиковым дробовиком, маской Фредди Крюгера, разными наградами компании. Вот теперь всё и пришло к тому, что рядом нет ни Кармака, ни Адриана, ни Кевина.

Ромеро подключился к игровому чату, который был битком набит фанатами. И тогда Ромеро решил укрыться от этой тоски с такими же геймерами, как и он. Он позвонил Марку Флетчеру (Mark Fletcher), который фанател от Doom, и стал приятелем Ромеро. Джону хотелось, чтобы сейчас рядом оказался человек, такой же как и он, любитель игр. В 17-00 Ромеро нажал на компьютере кнопку ввода, и Quake унесся в мир. Это было странным, что рядом не оказалось никого из тех, кто создавал эту игру. Но это и понятно. Они не были геймерами. Они были просто классными программистами. Они даже вообще перестали играть. Собственно после этого и пошли в команде все разногласия.

“Хорошо”, сказал Кармак. “Мы больше не можем оттягивать этот вопрос.” Вскоре после выхода Quake, Кармак, Кевин и Адриан сидели за обедом в приятном мексиканском ресторанчике “Tia’s”. “Время вышло. С Ромеро нам больше не попути, и это очевидно показывают последние события. Пора нам расстаться.”

Эта фраза принесла Адриану буквально физическую боль. Потому что он понимал, что в любом случае эта фраза означает плохой исход. Или они потеряют Ромеро, или уйдёт из компании Кармак. Середины быть не могло. Кевин согласился. Конечно и ему и Адриану, известно, что Ромеро это тот, кто стоял у самых истоков компании, кто когда-то был организатором всего процесса и его движущей силой, но теперь альтернативы не было.

Пропасть между Кармаком и Ромеро слишком широка, чтобы с ней можно было что-то сделать. Оба имели свои взгляды как делать игры, и какие надо делать игры. Кармак считал, что Ромеро кончился как программист, Ромеро считал, что Кармак перестал быть фанатом игр. Кармак хотел оставаться в тени, Ромеро хотел славы. Два полюса, которые когда то объединяли команду, теперь разрывали её на

части. И хотя Кевин и Адриан не раз сочувствовали Ромеро и были на его стороне, они должны были для себя решить, с каким из Джонов они остаются.

В это же время, не сговариваясь, Ромеро, никого не посвящая, действовал по своему плану. Утром он связался с Роном Чаймовицем, главой *GTI*, для обсуждения дальнейшего его дальнейшего сотрудничества с новой компанией, которую организывают для себя Ромеро и Том Холл. Это будет не просто компания. Это будет Огромная компания. Компания – законодатель мод, как в технологиях, так и в дизайне.

На следующий день, в *id*, Ромеро был вызван в конференц-зал. Когда он туда вошел, в нём уже находились Кармак, Адриан и Кевин. Адриан смотрел в пол. Кевин молчал. Кармак встал “Мы всё ещё недовольны тем, как ты работаешь.”, и он протянул Ромеро бумагу. “Это твоя отставка. Подпиши её.”

Несмотря на то, что Ромеро предполагал подобное, он испытал шок. “Погоди. Может что-то год назад было у меня и не так, но последние семь месяцев я буквально жил на работе, над этим *Quake!*”

“Нет”, ответил Кармак. “Ты не делаешь свою работу. Ты просто отбываешь повинность. Больно за компанию, больно за проект который ты *отравил*. Последние пару лет ты не сделал ничего для компании, чтобы она стала лучше. Ты приносил только негатив. Поэтому последнюю пользу которую ты можешь принести теперь, это уйти. Причем прямо сейчас. Окончательно и бесповоротно.”

Стало тихо. Ромеро молчал. В голове ворочались разные мысли, напоминая ситуации из далёкого прошлого. Стычки с отцом, ссоры с отчимом, который отбирал у него свободу. Вот теперь у него отбирают его компанию. Да, он с Томом Холлом конечно планировал организовывать отдельное дело, но это задумывалось в будущем, ориентировочно через год. Что ж, не всё так и плохо. Займётся этим раньше. Он не проиграл сражение. Он начинает новую жизнь. Ромеро подписал документ, отдал его Кармаку и вышел из зала.

Пока тот шел до двери Кармак в какую-то секунду подумал, а правильно ли он поступает, но тут же вспомнил, что всё уже давно двигалось к этому. Вспомнил, как были задушены из-за бездействия многие вещи, и сколько было потеряно общего времени. Весь путь который шел Ромеро до двери, Кармак смотрел ему вслед, но смотрел не с сожалением, вспоминая прошлое. Он смотрел с облегчением.

Два дня спустя на сайте *id* Ромеро разместил своё первое и последнее заявление:

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

“Я решил покинуть id. Я собираюсь организовать новую компанию, чтобы создавать новые игры. Я никого не беру из id с собой”.

На следующий день там же разместил своё сообщение и Кармак: “Ромеро теперь держит свой путь. Я не буду делать таких грандиозных заявлений о наших будущих проектах. Впредь я буду сообщать только о том, что мы реально создали. Но на этот раз скажу, что мы прекращаем этот старый Детматч. И начинаем новый.”

Часть тринадцатая

DeathMatch

В тёмной комнате, с пульсирующими кроваво-красными отблесками на стенах, Стиви "Killcreek" Кейси сидела перед компьютером. Её тело нервно подёргивалось словно она коснулась оголенных проводов находящихся под напряжением, и не собиралась их отпустить. "Вот так!", воскликнула она, когда прыгнув в мерцающее молниями окно телепортации, вывалилась прямо за противником. "Телефраггер", как назвала она сама подобные случаи.

Это был январь 1997 года, неофициальный Суперкубок по он-лайн играм. Вместе с остальными участниками, Стиви в этот момент ютилась в общежитии Университета Канзаса. Стиви была жгучей брюнеткой с короткими волосами, отроду двадцати лет. Шла уже вторая бессонная ночь, с тех пор, как к её команде "Импульс-9", приехали их главные соперники - "Безжалостные ублюдки", из штата Мичиган. Такие соревнования были частичкой растущей международной субкультуры игровых кланов – организованных групп игроков, которые играли и жили в Quake. Как и у многих сотен тысяч других игровых наркоманов, чаще всего сражения осуществлялись теперь через интернет. Но в этот раз в Лоуренсе, штат Канзас, они решили встретиться в реальности, лицом к лицу.

Сама игра была красивым кровавым кошмаром. Несмотря на большие внутренние проблемы в *id* на этапе разработки этой игры, эта игра получила четыре звезды из четырёх по рейтингу *USA Today* и была охарактеризована как игра с прорывной технологией использования графики на персональных компьютерах. *Computer Gaming World* дал десять баллов из десяти возможных, высказав своё мнение об игре назвав её "восхитительно безжалостной". И описывая "...программистский подвиг, который осуществляет ваше полное погружение, словно ты сам находишься в том бою." *Entertainment Weekly* выразилась как – "Это прекрасный способ упиваться массовыми смертоубийствами и при этом быть абсолютно уверенным, что не попадешь за это в тюрьму. Неудивительно, что она понравилась даже тем людям, которых считали тихонями." Даже актёр Робин Уильямс похвалил эту игру на телевизионном шоу Дэвида Леттермана.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Хотя геймеры могли побегать и в одиночку по запутанным лабиринтам игры, основным кайфом теперь стали сетевые битвы. Это была первая игра, которая позволяла играть в шутер через интернет, и при этом в одном сражении могло быть до шестнадцати человек, как в пейнтболе, только тут участники конкурировали друг с другом на арене смертельной битвы. Люди вступали в кланы, чтобы биться за их честь, сражаться, убивать и умирать. Это был “футбол с оружием”, как метко назвал в сети игру один из участников с ником “Dr. Rigormortis”. Люди приносили друг к другу свои компьютеры, чтобы объединить их в сеть и устроить сражение. Те, кто предпочитали сражаться в одиночку, или не имели возможности встретиться с друзьями, играли через интернет. Такие сетевые вечеринки (Lan-parties), зародились ещё во время появления Doom, и были новым явлением современного социального общения молодежи.

Через несколько дней после выхода в свет Quake, фанаты игры, общающиеся между собой через форумы и чаты, начали стихийно стягиваться в неформальные сетевые команды. Первыми командами были “Breakfast Club”, “Revolting Cocks”, “Импульс-9”, “Безжалостные ублюдки”. К августу было около двадцати кланов, с количеством игроков в каждом до двадцати человек. Через два месяца их уже было около тысячи. А группа девушек, которые называли себя “Клан Вдов”, создали в интернете даже веб-страничку поддержки своего клана. Это был рассвет Киберспорта.

Для коммерсантов не заняло много времени сообразить, что на этом явлении можно заработать, и очень неплохо. Первоначально встречи назывались “Экстремальными играми разума”. С этой целью стали появляться компьютерные галереи-арены в Нью-Йорке, Чикаго, Сиднее. С мощными компьютерами, с гигантскими телевизионными панелями, транслирующими самые горячие эпизоды сражений. А дальше – проведение мировых чемпионатов, коллективные битвы между кланами с трансляцией матчей на телеэкраны. Пиво, призы, болельщики. Производители компьютерного железа стали использовать эту ситуацию, по аналогии с рекламой спортивных товаров у профессиональных спортсменов. И идея носить футболки с логотипами любимых производителей компьютерных комплектующих вовсе уже и не казалась сумасшедшей. Так один из игроков клана “Реквием тьмы”, за деньги, разместил на своём сайте рекламу новой модели джойстика от любимого производителя. Игрок “Треш”, победитель турнира “Судный день”, получил приз от спонсора игры, которым была компания *Microsoft*. Дети, которые на линейке физкультуры в школе стояли в последних рядах, становились Майклами Джорданами на виртуальных полях

киберспорта. Майклами Джорданами, чья известность идёт впереди них, как например лидер “Безжалостных ублюдков” под ником “_fo0k”.

Двадцатисемилетний молодой человек, с крошечной бородкой, привел свой клан к вершине Лиги Кланов Кольца. Сравнимых успехов удалось за всё время добиться только ещё одному клану, Импульс-9. С самого знакомства с Quake, _fo0k начал свой путь чемпиона с подвала дома своих родителей. Это было тёмное помещение, вообще без окон, заваленное сломанными джойстиком и опутанное различными проводами. Единственным украшением на стене была фигура Иисуса Христа на чёрном бархате. И то она присутствовала здесь, потому что по какой-то фантазии нос Христа напоминал ствол дробовика. Как раз как одно из вооружений в Quake.

Видеоигры врезались в сознание _fo0k с того самого момента, как он первый раз в жизни увидел игру Space Invaders. “Я проводил за ней столько времени, что они буквально выжжены на моей сетчатке”, говорил иногда он. В то время _fo0k был просто Клинт Ричардс, обычный, достаточно смыслённый мальчишка, который любил фантастику, и свою приставку Atari 2600. Просмотрев Звёздные войны несколько десятков раз он поставил для себя целью жизни “летать на другие планеты и сражаться с инопланетянами.” Он был очень упорным в своей цели. Попробовав многое в молодости, он нашел то, что могло бы дать ощущение исполнения мечты - это был Quake.

Используя ник _fo0k и высокоскоростной модем для подключения к глобальной сети, он основал свою команду “Безжалостные ублюдки”, которую собрал из маньяков-думеров. Постепенно они сдружились. Надо признать, что из-за такого образа жизни некоторые из его друзей так и остались знакомыми только виртуально. Да они и сами были такими же гиками, как и он. Как только появлялось время, он тотчас же подключался к сети. Вот и теперь, последний раз, когда он отрывался от экрана, чтобы посмотреть который час, было шесть утра.

Несмотря на дружбу, со многими товарищами он общался в лучшем случае по телефону. А ещё лучше, предпочитая максимальную анонимность, разговаривал только в чате входа в игру. В любое время дня и ночи он мог подключиться к интернету и окунуться в новое сражение. Он и сам говорил – “Тут мой настоящий дом. В реальности я только существую. Хожу на работу, общаюсь с коллегами, но всё это проходит словно в тумане. И только здесь, вернувшись домой и моча противников, я начинаю жить своей настоящей жизнью.”

Хотя он и был известен в интернет своим остроумием и результатами в играх, он и сам понимал, что для простого обывателя все они не более, чем

“играющие мальчишки”. “Иногда мне кажется, что я тут просто теряю своё время, но так классно хоть пять минут побыть богом. Каждый хочет, чтобы о нём помнили. Я очень хорошо играю в компьютерные игры. Может таким меня и запомнят. Иногда думаю, что когда-нибудь в будущем, на очередных Олимпийских играх, рядом с могучими и накачанными тяжелоатлетами всё же будут стоять и хиленькие ребята с большими головами – чемпионы компьютерного спорта.”

_fo0k был не единственным известным фанатом игр от *id*. Вторым известным участником была уже упомянутая воительница из команды Импульс-9, легендарная Стиви Кейси. Стиви была из того варианта девушек, которые своим фактом крушат вдребезги стандартный образ компьютерного фаната – мальчика-заморыша. Выросшая в маленьком городке Олаз, штат Канзас, в семье социального работника и учительницы, она росла очень настойчивой и уверенной в себе девушкой. В раннем возрасте она увлеклась толканием ядра, и весьма преуспела в этом спорте занимая первые места в женском зачёте. Это очень растроивало пап многих молодых парней, которых она была при наличии повода. В средней школе Стиви была выбрана Спортсменом года, а ввиду большой её популярности и избрана в президенты школьного молодёжного клуба. Она была столь яркой активисткой, что даже попала на встречу в Белом Доме, которая проводилась между президентом Клинтоном и активистами молодежных движений. Стиви была уверена, что её будущий путь, это политика.

После того, как она поступила в Канзасский Университет, её дела пошли ещё больше в гору. Она стала круглой отличницей по юриспруденции, выбрана председателем студенческого клуба и участником привилегированного клуба Mensa. Вот тут-то Quake и вошел в её жизнь. Стиви попробовала играть, как и большинство девушек оказавшихся в этой игре – вслед за своими парнями. Для Стиви это был Том “Entropy” Кизми (Tom “Entropy” Kizmey). Но в отличие от остальных подруг появляющихся в игре, она была не просто “живым ботом”, а и конкурентом в войне. Она играла жестко, агрессивно, напористо. Quake был более продвинутым для сетевых игр, чем тот же Doom, и давал более широкое поле для действий. Творчески используя возможности игры, Кейси скоро оказалась в верхней планке клана своего парня. А позже, в составе “Импульс-9”, столкнулась в сражении и с “Безжалостными ублюдками”.

Когда на экране пошел обратный отсчёт Стиви поправила наушники и нервно сжала мышь. “Ты в порядке, милая?” – спросил её через компьютер её бойфренд, сидящий рядом, за своим компьютером. В кривом отражении экрана

он напоминал смешного гидроцефала. Стиви в реале шутя толкнула его в бок, и ответила так же текстом “Всё в порядке, дорогой.” Дальше по коридору, в комнате “Безжалостных ублюдков”, _fook сделал последнюю затяжку сигареты и потянулся к клавиатуре. “Ну что ж братья, погнали.”

Когда битва стихла, Стиви и её клан “Импульс-9” обошли по фрагам этих “Ублюдков”. Откинувшись на спинку стула Стиви стянула наушники. Так классно чувствовать себя победителем. Она сильная, она сильнейшая, она круче всех-всех игроков в мире. Даже наверно круче их всех любимого гуру – Джона Ромеро. Да, никакой она не юрист, никакой не политик. Она геймер! И она отправляется в Даллас!

Едиственное место, которое не было затронуто Quake DeathMatch в 1997 году, в штате Техас, это была сама *id Software*. Никто не кричал, не матерился, не ломал о стены клавиатуры. После завершения ремонта Комната Битв стала разделена невысокими стенками и превратилась в небольшие кабинетики, кубиклы, для индивидуального программирования. Биллиардный стол был продан, настольный футбол выкинут на свалку. Всё было тихо и пристойно. И каждый в компании знал, почему так. Потому что Аса программирования, Богатой персоны, Хирурга смертельных битв - Джона Ромеро, больше здесь не было.

Американ МакГи почувствовал отсутствие Ромеро ещё до того, как увидел на его рабочем месте пустой стул. Ромеро, даже с его проблемами, был мостиком между владельцами компании и наемными работниками. Кармак не учитывал одного - он не просто уволил Джона Ромеро. Так невесело размышлял Американ. Из компании, вместе с ним, ушла главная составляющая любой фирмы компьютерных игр – удовольствие от работы.

Американ был не единственным, кто чувствовал себя хреново. Эксперимент скрещивания розничной и условно-бесплатной продажи игры полностью провалился. В теории, *id* задумывали избавиться от потерь на промежуточное звено, или минимизировать эти потери. Пользователь должен был купить за символическую цену диск с игрой, затем набрать указанный в коробке телефонный номер, и после оплаты остальной части стоимости получить пароль на открытие всех остальных уровней игры. Но геймеры, не теряя времени, стали обмениваться между собой паролями, и разблокировать игру совершенно бесплатно. Хуже того, отчаянная попытка остановить этот процесс, путем

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

остановки розничных продаж, убила продажу дисков с игрой вообще. На складах застряло порядка 150 000 дисков.

Майк Уилсон, человек ответственный за розничные продажи, требовал увеличить роялти с продаж, и винил во всём *GPI* и самого Рона Чаймовица, в том, что они не смогли организовать правильную логистику и маркетинг. Сам же Рон видел в свершившемся действии планомерный результат неумной жадности *id*. Той самой, которая выражалась в излишней изобретательности ребяташек, с идеей отнять выручку у продавцов и положить её себе в карман напрямую. Сам Рон не очень сильно переживал за случившееся, потому что он всё же успел выпустить игру до праздника, и это сыграло роль в первой, неплохой волне продаж. Ну а в остальном – неприятно, конечно, но не смертельно. Было продано порядка 250 тысяч копий. Это, конечно, не нереальный вал с *Doom-II*, но тоже достаточно прибыльно. А что до дальнейшей работы, не будут *id* с ним иметь дело? – Не очень-то и хотелось. Скатертью дорога.

Майк и его друг Джей Уилбур, думали иначе. То, что не удалось с *Quake*, можно восполнить выпустив продолжение – *Quake II*. А для этого надо расширить *id* превратив её в полноценную империю, империю продаж. Нам не нужно *GPI*, говорил Джей, нам не нужно *Activision*. Мы можем всю их работу делать самостоятельно. Надо только набрать дополнительно персонал. Мы сможем сами продавать, и не важно где, где захотим, тут или там. Мы можем стать полностью автономной и самодостаточной компанией, которая проводит полный цикл при выпуске своего продукта.

Кевин и Адриан были не против попробовать. Но окончательное решение зависело полностью от Кармака. Пусть они вместе и представляли большую часть владельцев компании, ни у кого не оставалось иллюзий, кто же тут на самом деле главный. И было ясно, что именно движки от Кармака являются движущей силой фирмы. С уходом Ромеро уже никто не мог повлиять на мнение осавшегося лидера. А вот как раз последнее, что сейчас хотел бы Джон, это превращать компанию в империю. Это была давняя мечта Ромеро, но никак не его. Несмотря на вечные сражения Джона с консерватизмом своей матери, он видел, как и он сам становится консерватором и врагом всего нового. Пока он остаётся в компании, сказал Кармак Адриану и Кевину, *id* останется небольшой фирмой. Поэтому контракт с *Activision* необходимо оставить для распространения их следующей игры.

С уходом Ромеро Кармак стал чувствовать себя намного счастливее. Нет больше этой ненужной рекламы. Нет ночных, запойных детматчей, нет яда

отравляющего компанию изнутри. Теперь, когда другие ребята начали работать над созданием Quake-II, на старом движке, он, Джон, может полностью, со спокойной душой, погрузиться в чистую науку, - в разработку системы следующего поколения.

Перво-наперво необходимо было изучить стремительно появляющиеся контроллеры обработки графики. Раньше только игровые автоматы были внутри себя, на уровне “железа”, заточены под вывод графики на экран, и именно для своей, конкретной, игры. Однако со стремительным ростом популярности таких игр, как Doom и Quake, многие производители электроники решили попробовать себя в создании графических ускорителей нацеленных на домашнего покупателя. Это было сделано путем создания отдельных электронных плат, которые вставлялись в качестве дополнения в слоты расширения домашних компьютеров. Один из таких производителей, 3Dfx, убеждал Кармака сделать порт игры с учётом специального языка программирования графики – OpenGL, с которым могли работать его дебютные контроллеры Voodoo 3D, которые только что пошли в серию. Кармак выполнил эту просьбу в течение выходных, и по старинке загрузил новый вариант с OpenGL, для тестирования, в интернет.

Хардкорные фанаты игр замеры и сравнили результаты, и оказалось, что вариант с OpenGL дает на 20 процентов лучшие результаты. Картинка получалась ощутимо быстрее и глаже. И те, кто попробовали вариант с ускорителем, отказались когда-либо возвращаться на “программную” графику. Они были готовы потратить несколько сотен долларов на покупку дополнительной платы в компьютер, чем отступить назад. Другие фирмы прознав про положительный результат эксперимента Кармака, так же стали активно использовать в своих играх OpenGL и хардварное ускорение 3D-графики. Так произошел ещё один шаг в развитии 3D-реальности. Этот успех подстегнул Кармака к запуску следующего проекта, который получил название QuakeWorld. Эту дополнение он написал и выложил в сеть для оптимизации сетевого обмена в отличие от первоначального варианта игры, и вместе с переписанным ядром под OpenGL, вместе они сделали сетевую игру приятной как никогда.

Но даже напряженная работа Кармака и его технологические успехи не могли спасти компанию от последствий потрясений при создании Quake. Начался массовый уход сотрудников. Первым подал заявление на увольнение Джей Уилбур. Он так объяснил свой уход – “Мой четырехлетний сын спросил меня, почему все папы водят своих сыновей на бейсбол, а ты меня ни разу?” Следующим вернулся в родные пенаты Майкрософта Майкл Абраш. Сэнди

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Петерсон, после того как неоднократно поспорил с руководством о дизайне уровней в Quake, заявил об увольнении и был отпущен. Майк Уилсон, отвечающий за продажи, а так же Шон Грин, бессменный тестер технологии и фанат Детматчей, подали на увольнение и сообщили, что они уходят в новую компанию, которую создаёт Ромеро.

Игровое сообщество уже оправилось от шока раскола в любимой компании, и теперь интернет пестрел самыми разными слухами и сплетнями, что же послужило причиной разлада, и томительным ожиданием, что же будет дальше. Так продолжалось, пока Кармак не был вынужден написать открытое письмо в сообщество интернет.

“Многие считают ошибкой раскол внутри id. Но наша компания сейчас, после ухода Ромеро, сильна как никогда. Ромеро был уволен из id, потому что просто не хотел нормально работать... Я считаю, что три программиста, три художника, и три дизайнера, являются идеальной командой для создания лучших и современных игр... Мы сворачиваем наш издательский бизнес, так как мы являемся в первую очередь разработчиками. Так было всегда. И как раз одним из пунктов разногласий с Ромеро было то, что он хотел империю, а я всегда хотел просто делать хорошие программы. И вот теперь все счастливы.”

Ромеро нажал самую верхнюю позолоченную кнопку в кабине лифта высокого здания Техасского Торгового центра, находящегося в самом центре Далласа. В этом здании находились офисы банкиров, юристов, нефтяных магнатов. И вот теперь двадцатидевятилетний геймер поднимался на самый верх этого пятидесяти-пяти этажного небоскрёба. Ромеро был сюда вызван поздним вечером своим агентом по недвижимости, который настойчиво предлагал посмотреть новое предложение для постройки офиса. Агент настаивал, что Джон обязательно должен посмотреть этот удивительный пентхауз в удивительном здании. Сам Ромеро был уже настроен скептически. Он занимался основанием своей собственной компании, и пересмотрел с десятков предложений, но ни одно его не устраивало. А на карту было поставлено всё.

Ромеро начинал всё с нуля. Надо конечно учесть, что при уходе из id ему был выделен солидный капитал, который Форбс оценивал, примерно, в 10 миллионов долларов, но эти деньги были получены Ромеро с учетом отсутствия в будущем каких либо дополнительных отчислений или роялти с продаж Doom и Quake. Но гораздо более важным было то, что у Ромеро была Миссия. После нескольких лет ощущения, что он находится под гнётом Кармака, теперь он мог

строить свою компанию по тем принципам, которые сам он считал правильными. И игры создавать, так же, согласно своим задумкам и мечтам. Да и не только игры, но и саму свою жизнь. Всё то, чего по его мнению, он был лишен в *id Software*.

“*id Software* купалась в долларах, а нам приходилось сидеть среди серых стен, как заключенным,” – сетовал Ромеро. “Это всё идеи Кармака. – ...Мне ничего не надо для программирования, только стул и компьютер...” “Хорошо, что теперь у меня есть деньги, и я могу заказать себе действительно классный офис.” Новый офис будет не только местом для работы. Он будет тем местом, куда можно привести и своих друзей, детей, где всем будет весело и интересно. Это будет сердце империи. Империи по созданию лучших игр будущего.

Когда двери лифта распахнулись предъявив пространство пентхауса, у Ромеро появилось ощущение, что он попал на Луну. Пространство было двухэтажным. Общая площадь более двух тысяч квадратных метров. Сквозь арочный прозрачный потолок, казалось, можно дотронуться руками до звёзд. Внизу, насколько хватало глаз расстился город, уходя за горизонт, и переливаясь огнями фонарей и автомобильных фар. Да, место конечно требовало ремонта и оформления. Ромеро тут же представил себе одну комнату наполненную мягкими подушками, для отдыха, другую – уставленную игровыми автоматами, этакое казино, третью комнату – для “Дерьмовых перерывов”, - комнату, где можно было ломать и крушить всё, что попадётся под руку.

Но, по словам агента, с помещением были и проблемы. Пространство было настолько солнечным и с большим количеством прозрачных стен и потолков, что в ясные дни его было чрезвычайно трудно охлаждать. Кроме того, оно было весьма дорогим, более двухсот пятидесяти долларов за квадратный метр в месяц. Или в сумме в месяц – 550 000 долларов. Именно по этим причинам оно не понравилось арендаторам нижних этажей, таким как *Paine Webber, Texas Commerce Bank*, и *Petroleum Club*, и пентхауз пустовал. “Но не для меня”, - ответил Ромеро, сияя взглядом. Я не видел ничего лучше, чем здесь. И тут будет моя новая компания по созданию игр. А назову я её – “*Dream Design*” (Дизайн мечты).

Он сразу же пригласил к себе старого друга, Тома Холла, и они занялись организацией своей компании. Больше никто, ни издатели, ни технологии, и даже сам Кармак, не будут им мешать воплощать свои мечты! В самом деле, можно просто получить по официальной лицензии новейший движок от *Quake*, и вокруг него сделать любую игру, которая только пригрезится в собственных мечтах. У него будет три главных дизайнера, которые будут работать одновременно над тремя различными играми, различных жанров. В помощь каждому дизайнеру я

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

найму столько людей, сколько он пожелает, чтобы процесс создания шел максимально быстро. Это будет не обычная компания по созданию игр. Это будет игровая империя. И тут будет только одно правило, и Ромеро гордо и с благоговением произнес – “Дизайн – это закон!”. Здесь не будет такого, что кто-то из программистов будет вставлять палки в колёса, мол это невозможно реализовать. Как захочет дизайнер, какой он будет видеть будущую игру, такой она и будет сделана! И игры эти будут с охренительным дизайном!

Условия выставленные Ромеро издателям были достаточно дерзкие - 3 миллиона долларов за одну игру, и 40 процентов со всех последующих продаж. А так же сохранение всех прав на выпущенную игру в дальнейшем. А ещё права на портирование игры на другие платформы. Руководители издательств напряглись, но не отступили. На дворе стоял Золотой век компьютерных игр и их создателей. Сид Мейер, программист легендарной серии стратегий *Civilization*, основал свою компанию под названием *Firaxis*. Уилл Райт(Will Wright), автор серии симуляторов города – *SimCity*, создал свою компанию *Maxis*. У Ричарда Герриота это была *Origin*. Его бывший сотрудник, Крис Робертс(Chris Roberts) отделился и создал свою компанию *Digital Anvil*. После успеха *Wolfenstein*, *Doom*, и *Quake*, Ромеро так же представлял из себя образ гениального создателя, который и дальше будет выпускать СуперИгры. К издателям на переговоры летали вдвоём с Томом Холлом. Там нанимали для себя лимузины, селились в лучших отелях, а ели в самых вкусных ресторанах города. У обоих кружилась голова от свободы и открывающихся возможностей.

Ромеро решил, что возьмётся за шутер, Том заинтересовался ролевой стратегией, и для баланса было бы хорошо найти ещё одного хорошего дизайнера. Таким человеком стал Тодд Портер(Todd Porter). Он до этого руководил одной из игровых студий Далласа, под названием *7th Level*. Ромеро знал Тодда ещё со времён *Softdisk*. Тодд выглядел энергичным, спортивным, но главное, он был геймер. Он был настоящий геймер-ветеран, который всю жизнь застал ещё времена расцвета *Apple II*. Тридцати шести лет отроду, когда-то в детстве Тодд мечтал стать министром или бизнесменом, и даже откладывал деньги на свою будущую учебу. Но будучи очень верующим человеком, Тодд постепенно узнал, что как раз к вере то, и политика, и бизнес, имеют очень далёкое, если не сказать, противоположное, отношение. Ему не хотелось испачкать свои отношения с Богом. И тогда Тодд забросил свои первоначальные мечты, пошел в магазин, и на накопленные деньги купил себе компьютер.

Когда его родители развелись, Тодд был готов заниматься чем угодно, чтобы заработать себе на жизнь. Он даже в какой-то момент подрабатывал танцором в экзотических танцах, где прикрывался прозвищем “Проповедник”. С деньгами ситуация постепенно наладилась. Уровень программирования постепенно повышался. И в какой-то момент Тодду удалось выйти на Ричарда Герриота и тот взял его в свою компанию в Остине. Потом было увольнение по собственному желанию, переезд в Даллас, где вместе с другом Джерри Флаерти (Jerry O’Flaherty) они основали *7th Level*. Не всё пошло гладко. Из компании пришлось уйти, но мечта создавать свои собственные, большие игры оставалась. Подвисшее состояние так и продолжалось, пока на Тодда не вышел Ромеро, и не сделал тому предложение - стать в его фирме одним из трёх ведущих дизайнеров. Ромеро чувствовал, что это именно тот человек, который нужен. А к тому же Тодд привел за собой и Джерри, которому нашлась должность руководителя отдела художников. Воодушевлённые мечтами, они вчетвером заскочили в ближайший Макдональдс, где на салфетках стали набрасывать схему будущей организации.

Теперь им нужно было название. Дизайн Мечты как-то не звучало. Надо было что-то, научное, энергичное, фантастическое, интеллектуальное. И Том предложил слово “Ion(Ион)”. Друзья попробовали слово на слух. Да, “... Оставайтесь с нами, и вы окажетесь в самом центре ионного шторма! ”. На том и порешили, что название компании будет *Ion Storm*.

В канун Рождества уже была подписана сделка с компанией *Eidos Interactive*. *Eidos* была корпорацией, которая делала основной бизнес на добыче золота в песках африканского континента, но в среде компьютеров эта компания была известна и изданием серии игр *Tomb Rider*, с сексуальной девушкой в главной роли, которая воплощала в себе женский вариант знаменитого Индианы Джонса. И эта компания не собиралась останавливаться на достигнутом. Сделка была заключена на условиях Ромеро, и включала в себя три игры, по 3 000 000 долларов за каждую. Плюс ещё по 2 миллиона за версию для игровых консолей. А так же фирма резервировала для себя и следующие три игры от *Ion Storm*, таким образом доводя контракт до 6 игр. Общий финансовый объём сделки получился в 100 миллионов долларов.

Имея теперь деньги, Ромеро, Том и Тодд стали набрасывать эскизы своей Игры Мечты. Том остановился на идее создания серии космических комедийных, приключенческих игр, с общим названием *Anachronox*. Тодд объявил, что он горит желанием создания игры со стратегической основой, о борьбе землян со слизнями, которые собираются поработить нашу планету. И название для этой

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

игры будет Doppelganger. Ромеро же выложил свою идею эпического шутера, сюжет и название для которого он придумал ещё во времена совместных с Кармаком игр в Подземелья и Драконы. Это было оружие, ради которого он рискнул всем, и которое привело в будущем к сделке с Дьяволом. И это название – Дайкатана (Daikatana). Тогда оно привело к Концу света, но теперь оно же его и спасёт.

В Дайкатана игрок предстанет в облике Хиро Миамото(Hiro Miyamoto), японского студента биохимии. Проживать он будет в двадцать пятом веке, и сутью игры станет уничтожение злобного учёного Кейдж Мишима(Kage Mishima), который украл Дайкатану (большой меч, по японски) – волшебный клинок предков Миамото. Данный меч дает возможность путешествовать во времени, чтобы в корне уничтожить различную нечисть, типа создателя вируса СПИДа. И столкнувшись с мстостью Миамото, Мишима будет убегать в первобытную Японию, оттуда в Древнюю Грецию, потом в тёмные времена Норвегии, следом в постапокалиптический Сан-Франциско, всюду стараясь уйти от преследования. Для дополнительной драмы в игру так же будут введены – помощник главного злодея Шафтлайк Джонсон(Shaftlike Johnson) и подруга главного героя, очаровательная и умная Микико.

В Дайкатана были вмещены все самые большие амбиции Ромеро. Каждый кусочек игры необходимо было создавать с нуля. Прорисовывать характер каждого персонажа, и взаимодействие между ними. В дополнении к сложности создания искусственного интеллекта противников, потребуется создание более сотни локаций с заполнением их, уникальными для каждой локации, монстрами. По примерным прикидкам общий объём работ над игрой был примерно равен созданию около четырёх игр типа Quake. У Ромеро ушли бы годы, возмись он делать такую игру в одиночку. Поэтому для создания Дайкатана (игра так и была названа) были нужны помощники.

Например, Майк Уилсон мог помочь Ромеро с маркетингом, применяя свои оригинальные ходы, которые ему не позволяли делать в *id*. Старый приятель Шон Грин, неунывающий партнёр по многочасовым баталиям в Детматч, поможет ему с тестированием уровней. Но главную ставку Ромеро сделал на интернет и мастеров создания модов для Doom и Quake. После размещения в сети объявления о конкурсе работ, *Ion Storm* оказался завален поделками уровней, и модификациями этих игр. Ромеро выбирал себе фаворитов, полагая, что таким людям будет уже не представлять сложности создание новых уровней, или программирование очередного монстра. Он размышлял, что всё будет как когда-

то в прошлом у него самого - ребята будут питаться гамбургерами, забывая про сон и школу, создавать новые и новые части игры, чтобы в конце концов увидеть весь результат своего труда целиком. Ну и пусть эти ребята никогда раньше не занимались большими проектами! Главное это страсть! А всё остальное придёт с опытом.

К началу 1997 года, помимо нескольких хардкорных геймеров, с задатками дизайнеров, которые заодно планировались и тестерами для будущего Детматч, в офисе *Ion Storm* появились: Брайан Эйсерлох(Brian Eiserloh), который достиг больших успехов в колледже по созданию уровней *Doom* и принятый на работу потому что вместе со своим резюме прислал написанную им самим средневековую историю. Уилл Локонто(Will Loconto) который бросил эстрадную деятельность со своей музыкальной группой, и стал звукорежиссером *Ion Storm*. Сверре Квернмо(Sverre Kvernmo), звезда норвежского *Doom*-сообщества и мастер по созданию своих уровней. А к тому же он вызвался быть консультантом, когда будут делаться уровни по Норвежскому эпосу. Позже Сверре рассказывал, - “Мы все были очарованы на собеседованиях обаянием Ромеро.”

Мало что могло поразить Стиви Кейси. В колледже у неё была масса поклонников. Её парень был мастером сетевых арен. Во время паломничества в Даллас ей удалось обыграть самого Ромеро. Правда сначала он выиграл сражение, но Стиви тут же потребовала матч-реванш, и вышла из него победителем. Ромеро в качестве признания своего проигрыша сначала посвятил ей страницу в интернет, а потом пригласил её в *Ion Storm* на работу.

Не только Стиви и другие геймеры были отличительной чертой компании от других подобных фирм. Журналисты в своих обзорах и интервью отмечали, что в *Ion Storm*, как в истинно-геймерской фирме, Детматч в рабочее время не только не запрещён, но даже скорее приветствуется. В любой момент дня Ромеро и десяток других коллег могли спуститься в игровой зал, и начать сражаться, при этом рыча, матерясь и грохоча кулаками по стенам. Как-то в интервью рекрутинговому агентству из Нью-Йорка, Майк сказал, что у их компания, “...как шоколадная фабрика Вилли Вонка, но только в варианте игр.” В комплексе были и кинотеатр, и комната с игровыми автоматами, и зал, где несколько компьютеров были соединены между собой для проведения сетевых баталий. Журнал *Time* озвучил имя Джона Ромеро в списке пятидесяти человек “кибер-элиты”. А журнал *Fortune* зачислил *Ion Storm* в список двадцати пяти “Крутых компаний” страны.

При встречах с представителями *Eidos*, эти представители были всегда щедро одариваемы шампанским. При появлении в фирме Тодд демонстрировал все залы компании, рабочие места. Выполняя роль пресс-атташе *Ion Storm*, Майк, со всех сторон пропагандировал руководителей фирмы, подавая их не менее, чем “Ливерпульскую четвёрку, только в играх”. Была даже идея сделать фотографию, где они вчетвером пересекают *Abby Road*, по аналогии с обложкой *Beatles*. Но за кулисами все знали, что главным героем, который стоит за всем этим, был именно Джон Ромеро. Именно он позиционировал *Ion Storm*, как место полной свободы и мечты, в отличие от *id Software*, где было постоянное давление. И речь шла не только о сравнении этих двух компаний. Шло противостояние двух систем, “дизайн” против “техники”, “искусство” против “науки”, Дионис против Аполлона. “*id* является сугубо технической компанией,” - говорил Майк Уилсон, “В то время как мы весь приоритет отдаём художественному вкусу. В *id*, когда заканчивалась работа над 3-D движком, не оставалось времени на дизайнерские решения. Мы не думаем, что это сбалансированный подход.”

Ромеро подтверждал его слова – “Когда я уходил из *id* настроение было у всех очень подавленное. Блокировались все планы по расширению компании. А теперь и вообще некому противостоять Кармаку в любых спорах. Я же хочу, чтобы ничто не стояло на пути творческого процесса. Сколько нужно людей, для воплощения задуманного, столько и необходимо привлекать к работе. Вот поэтому я и ушел.” В интервью *The Times* Лондона, Ромеро добавил – “Через пару лет *Ion Storm* взойдёт на вершину игровых компаний”, а потом добавил, “и когда это произойдёт, будет здорово.”

Кармак как раз шел со стоянки около их черного “Люкс 666”, где размещалась его фирма, когда услышал сильный удар. Джон обернулся и увидел, как в его тёмно-вишнёвую *Ferrari F40* врежется старый пикап. Не успел он отреагировать, как пикап выскочил на шоссе и растворился в плотном потоке автомобилей. Кармак осмотрел ущерб. Он был очень большой. Пострадала верхняя часть автомобиля и вентиляционные воздухозаборники. “Слова не могут передать то, что я сейчас чувствую.”, - написал он в сообщении, “Если кто-то увидит в Далласе или его окрестностях высокого белого мужчину, у которого на пикапе теперь есть следы красной краски и карбона, врежьте этому ублюдку как следует.” Среди тех, кто получил это сообщение был и Ромеро. Который сразу же перепостил данную информацию в интернет под названием “F40 получает пинок.” И в копию поставил знакомый адрес “*Carma*.”

Это была уже не первая мелкая пакость от Ромеро. Каждый день кто-то в офисе слышал, как он, за глаза, поливает грязью свою бывшую компанию. Вдвойне это было неприятно знать, потому что все знали, что и сам Ромеро был когда-то частью этой компании. Хуже того. Перед лицом общественности Ромеро изо всех сил перетягивал лично на себя все прошлые успехи *id*, касающиеся *Doom* и *Quake*. Даже в официальном пресс-релизе в отношении себя он вставил такие фразы “Ответственный за программирование, дизайн и управление [в *id*]... вся творческая составляющая [*id*]... .. человек ответственный за создание таких блокбастеров как *Doom* и *Quake*...” Ну а журналисты потом радостно тиражировали эту позицию во всевозможных журналах и телепередачах.

Информация об подобных комментариях конечно попадала в *id*, и активно там обсуждалась, но все знали подобную сторону Ромеро и относились к этому как к неизбежному злу, закрывая глаза. Внутри компании стало постоянным явлением ругань и перемывание костей Ромеро и его новой фирме *Ion Storm*. Американ разместил план по созданию контринформации в СМИ по поводу Ромеро. Кевин и Адриан каждый день божились, что смешают Ромеро с дерьмом. Но всё это в основном оставалось на словах. А вот кто неожиданно поднял знамя на борьбу с Ромеро, так это оказался новый помощник Кармака и новый приятель, Пол Стивд (Paul Steed).



Пол был полной противоположностью общего представления о компьютерных гиках. Физически крепкий, широкоплечий, весь разукрашенный татуировками. Пол был брошен отцом в подростковом возрасте, и провел свою юность живя на восточном побережье страны. Он был одним из первых, кто заинтересовался домашними компьютерами и их возможностями, но вскоре же к ним и охладел. “Вы можете не спать всю ночь напролёт по разным причинам. Например писать интересную программу. А можете провести жаркую ночь с девчонками. Для меня в этом выборе победили девчонки.” – Так он отзывался о своей жизни. Хотя Пол был очень талантлив, но вот характер у него был весьма вспыльчивый. Даже из армейской школы он был исключен за драку с сокурсниками прямо в учебном классе. Он окончательно отошел от чистого программирования, и устроился в *Origin* работать художником. Работа в *id* для него была мечтой, и он с радостью принял предложение о переводе. Но он не догадывался, что попадет прямо в разгар сражения.

Так получилось, что Пол был не сильно в курсе глобальности конфликта между Ромеро и Кармаком. Да, Пол знал, что Ромеро один из соучредителей *id*, но не более, поэтому позволял Джону время от времени заскакивать к себе в кабинет, в гости, поболтать по старой дружбе. Эти визиты очень не нравились коллегам, и особенно Кевину и Адриану, которые возмущались такой двуличностью, словно и не Ромеро при каждом удобном случае в прессе не упускает возможности полить *id* грязью. “Что этот придурок сюда таскается?” – в конце концов коллеги припёрли Пола к стене. Пол выслушал их жалобы, и краткий курс истории *id*, и заявил – “На хер тогда Ромеро. А почему бы и нам не прогуляться к нему в гости?”.

На следующий день Пол, Адриан и Кевин нанесли “дружеский” визит на территорию *Ion Storm*. Пока не был готов новый офис, работники ютились на временной территории недалеко от центра Далласа. Ромеро был удивлен увидев их, но всё же быстро сориентировался и провёл гостей по своей фирме познакомив с новыми сотрудниками. На одном рабочем месте Пол сумел заметить, что художник использует для отработки анимации персонажа уже устаревший софт. Вернувшись к себе он тут же выложил в сеть своё глубокое сомнение в компетентности работников *Ion Storm*, если они используют при разработке уже устаревшее программное обеспечение. Так разгорелась очередная фаза войны между двумя командами. Сотрудники *id* и *Ion* стали ежедневно обмениваться колкими фразами и подначками. Однажды Ромеро, хвастовства ради, выслал Полу по почте проект задней стороны коробки для будущей игры *Daikatana*, которая “готовится к выходу” Пол переслал Адриану письмо, и после его благословения ответил: “Чувак отвянь от меня, ты задолбал. Или я просто надеру тебе задницу, как во времена старого доброго *Doom*.”

Какое-то время всё затихло. Хотя при любом служебном общении или случайных встречах среди бывших коллег, и их новых сотрудников, желчь хлестала через край. Следующий шаг, как ни странно, сделал Кармак. Он это назвал “метод манипуляции настроением”. Теперь, когда вроде как все страсти остыли, он решил нанести свой удар. В качестве площадки для этого, он выбрал немного ни мало – журнал *Times*. В нём он дал очень развёрнутое интервью на две страницы, в котором “не забыл упомянуть”, что, вопреки мнению распространяемому везде его бывшим партнёром Ромеро, тот не сам ушел из *id*, а был выгнан оттуда. “Потому что после того, как к нему пришли деньги и слава, больше стимулов для качественной работы у него не осталось.” Он издевался над амбициями Ромеро к богатству и славе со всех сторон. Не забыл упомянуть и

вылетевшую однажды фразу “...я хочу себе самую большую Феррари”. А под конец интервью сказал, что он уверен, что ни о каком выходе новой игры Daikatana к Рождеству, не может быть и речи.

Ромеро отпарировал в другом издательстве, что “...id слишком мала, слишком тупа, и слишком ограничена в своих делах, чтобы хоть как-то помешать Ion Storm.” Перестрелка становилась всё более и более ожесточённой по мере приближения знакового события года - Electronic Entertainment Expo. Это была ежегодная массовая экспозиция всех представителей игровой видеоиндустрии, где создатели демонстрировали свои самые лучшие, самые свежие разработки и игры. В *id* все были абсолютно уверены, что демонстрация их последней разработки - Quake II, не просто затмит Daikatana, а просто расплющит её в всмятку.

Работы над Quake II начали ещё с сентября 1996 года, и теперь это была самая сбалансированная по содержанию, самая технологически продвинутая в программном плане, игра от *id Software*. Идея этой игры пришла после просмотра фильма 1961 года выпуска, с названием “Пушки острова Наварон”, где действие происходит во время Второй Мировой войны. Главные герои фильма – группа десантников-диверсантов союзных войск, заброшены на вражеский скалистый остров, чтобы перед началом важной операции уничтожить береговую батарею фашистов, и тем самым обеспечить проход своих кораблей в стратегически важную акваторию Средиземного моря. Это был прекрасный сюжет. Ребята решили свою будущую игру сделать не просто стрелялкой, а внести повествование и глобальные цели в ход самой игры. Такого в прошлом у *id* ещё не встречалось. В Quake II, игрок будет морским пехотинцем заброшенным на планету враждебных Строггов. Именно на ней Строгги, из тел землян, а так же их отдельных частей, делают армию киборгов для высадки на Землю через Врата телепортации. Чтобы остановить это наступление игрок должен будет уничтожить главное оружие пришельцев - Большую Пушку.

А применение новейших технологий внесёт реализма в этот фантастический сюжет. Да, на первый взгляд текстуры не сильно изменились по сравнению с Quake, но главные изменения таились внутри программы – в ней появился гигантский плюс - игра может использовать для своей работы как обычный компьютер, так и снабженный любым аппаратным графическим ускорителем. А вот в этом случае игрок получает более качественные текстуры, более высокое графическое разрешение, реальное изображение воды, и кинематографические ощущения.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Под руководством Кевина Клоуда, который был самым дипломатичным из “старых” владельцев *id Software*, компания перестроилась на жёсткую, военную внутреннюю культуру. С затяжными сетевыми сражениями, вялотекущей Шреппортской деятельностью, которая напоминала болото, и которая так нравилась Ромеро, Тому, Джею, Майку, было покончено. Ей на смену пришел строгий распорядок, и консервативное распределение обязанностей внутри фирмы. Также этому способствовали новые руководители направлений - управляющий директор Том Холленсхед (Todd Hollenshead), налоговый консультант Артур Андерсен (Arthur Andersen), и ставший ведущим дизайнером Тим Уиллитс.

Кармак, даже как-то в нехарактерной для него манере, писал в блоге компании – “Я даже не знаю, смогу ли я передать, насколько хорошо идут дела внутри компании.” Это он разместил 16 июня 1997 года, как раз накануне Electronic Entertainment Expo, или как её ещё называют – Е3. “...Может быть, что-то у нас и выглядит странно при взгляде со стороны, но наша работа говорит сама за себя. При мыслях о том, чего мы достигли, мне теперь хочется ни с того ни с сего улыбаться (чёрт, это может быть просто от недосыпа :) (так в оригинале) У нас тут обалденнейшая команда, мы работаем в чётком графике (о нет!) и выдаём прекрасный результат. Ждите нас и будьте внимательны!”

Конференция Е3 в Атланте в 1997 году была не просто посвящена играм - она сама представляла собой гигантскую игру. Если войти внутрь, то вокруг вас будет звучать рок. Катаются и выделывают различные трюки скейтбордисты. Возле стоек с играми позируют девушки – актрисы, модели, стриптизёрши, которые одеты (скорее раздеты) под стать игровым главным героям, и которые заставляют трепетать сердца всех геймеров. Была тут и Лара Крофт, героиня сериала *Tomb Rider*. Но и она не могла конкурировать в популярности с длинноволосым парнем, который гулял по залам, а вслед за ним все геймеры склонялись в поклоне или падали на колени.

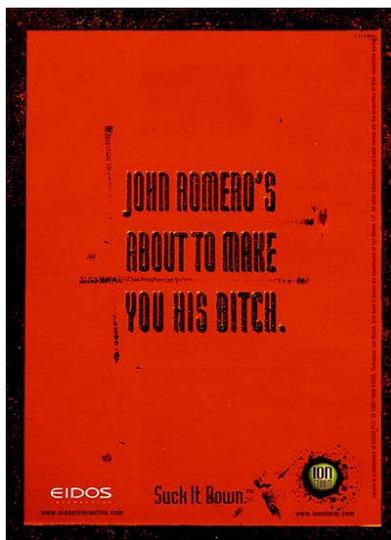
“Мы недостойны, мы недостойны, мы недостойны” – доносилось со всех сторон до Ромеро, который дошел до того, что стал приравнять себя к Богу. Ромеро впервые услышав такое упоминание только скромно улыбнулся краем рта, но это было отнюдь не шуткой. Пресса и фанаты в нём видели реального Бога, рок-звезду мирового масштаба. Он был везде – на экранах телепередач, на обложках самых главных журналов Америки - *Computer Gaming World*, *The Wall Street Journal*, *Fortune*. Ярко цветущий, божественный.

Теперь гуляя по залам он время от времени он надевал на себя корону и ниспадающий атласный плащ, чтобы максимально соответствовать выбранному образу. В павильоне *Ion Storm*, среди рекламных панно, был и снимок Ромеро сидящего на средневековом троне, который он прикупил себе за девять тысяч долларов. В небольших разговорах с фанатами возле стоек с чужими играми он бросал фразы вроде такой “Если в этой игре вы реально хотите проламывать черепа большим мальчикам, то лучше оружия чем Panther XL вам не найти.”

В этот период жизни Ромеро выглядел наверно презентабельно как никогда. Облегающие футболки от ведущих дизайнеров, чёрные джинсы. Волосы он отрастил до такой длины, что они стали ему доходить до середины спины. Его грива стала настолько известна, что в одном из интервью его спросили, не сложно ли ему ухаживать за такими волосами, и не затрудняет ли это его, как мужчину? “Я регулярно нахожу время ухаживать за своими волосами, мыть их. После этого я наклоняю голову вниз, и при помощи расчёски и фена сушу их постепенно опускаясь всё ниже. Только такая сушка позволяет им оставаться гладкими, и не топорщиться или пытаться завиться в кольца.”

Гуляя по калейдоскопу E3, Ромеро подходил к шумным и ярким стендам и демонстрациям, и насвистывал и постукивал в такт синтезаторным ритмам, но мысленно весь он был там, где демонстрировалась его Дайкатана. Производство её началось в марте 1997 года, а датой выпуска было обозначено Рождество 1997 года, и это означало, что игра уже должна быть выполнена по крайней мере

наполовину. И первоначально Ромеро считал, что всё вполне реально. Он вдобавок к дизайнерам собрал ещё большую команду художников из восьми человек, особенно в сравнении с *id*, где над этим было занято всего два специалиста. Кармак уже как-то высказался, что он не уверен в результативности такой большой команды, но это его личное мнение. Но сейчас Ромеро знал, что кроме его рок-н-рольного имиджа от Майка Уилсона, гиперболического людского доверия, и мультимиллионов полученных от *Eidos*, у *Ion Storm* за душой больше ничего не было. И всё больше людей начинали замечать в происходящем что-то неладное.



Та самая, скандальная,
обложка журнала
 (“Джон Ромеро сделает тебя
своей шлюхой”)

Ранее в этом году, по инициативе того же Майка Уилсона, они решили дать в общество

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

рекламный слоган, что-то аналогичное, как когда то происходило с DeathMatch. Но когда Майк показал Ромеро примерный текст речёвки, Ромеро усомнился – “Ты уверен, что это прокатит?”. “Да ладно, Джон, не ссы, всё будет супер.” - ответил Майк.

Ромеро согласился, и вскоре во всех крупных журналах появилась крупная, агрессивная реклама. На ярко красном фоне текст гласил: “Джон Ромеро сделает тебя своей шлюхой.” Эффект от этого слогана получился прямо противоположный от задуманного. Получилось так, что основная масса геймеров оказалась всё же достаточно консервативной в данных вопросах, а может просто слоган промахнулся с аудиторией, но факт остаётся фактом, что после этой рекламы количество лестных отзывов об *Ion Storm*, и о самом Ромеро, в частности, резко пошло на убыль. Но надо отдать должное, что геймеры были готовы простить подобные заявления, если игра по выходу окажется действительно настолько революционной для всей планеты, как сообщалось во всех пресс-релизах, и как её подавал сам Джон. Ему готовы были дать шанс исправиться. Вет в активе уже были и Волчье логово, и Doom, и Quake. И всем очень хотелось верить, что так же будет и сейчас. И что на Е3 удастся заглянуть в этот кусочек фантастики.

Дайкатана демонстрировалась на большом экране, напротив стенда с Tomb Rider. Специально созданная для выставки демка показывала события происходящие на уровне “Норвегия”. Для привыкших к тёмным, мрачным казематам Doom и Quake, игрокам было непривычно видеть большое, светлое, открытое пространство, покрытое толстым одеялом снега. Действие происходило на окраине небольшого, старинного посёлка, а вдалеке виднелись башни местного замка. Геймеры были заинтересованны, но особого свехвосторга не наблюдалось. И подойдя к стенду *id* Ромеро понял почему.

Ему пришлось продираться сквозь толпу, чтобы рассмотреть вблизи Демо-версию Quake II. На его лицо упал желтый отблеск, и после этого челюсть Ромеро отвалилась вниз. Разноцветное освещение!!! Он не мог поверить, что видит это. События игры происходили на военном уровне, и выстрел по боеприпасам сваленным в углу вызвал их взрыв. Ярко желтая вспышка возникла посередине экрана, а её свет отразился от нарисованных, металлических стен. Это было невероятно. Ромеро стоял пораженный, как это происходило когда-то давно, ещё в *Softdisk*, с “Опасным Дейвом и нарушенными авторскими правами.”

“Твою же ж мать...”, - только и смог прошептать Ромеро. Кармак его уделал снова. Ромеро глядел на экран и понимал, что в данный момент Quake II –

это лучшее, что возможно на компьютере. Улучшенный движок Кармака имел возможность использовать для форсирования обчёта графики процессорные мощности и встроенные алгоритмы специализированных графических плат. Кармак превзошел самого себя. Полноцветное освещение разом вдохнуло реальность в происходящее на экране. Ромеро понимал – игра от Кармака, увы, вне конкуренции. Разница между его игрой и игрой от *id*, была как между детской аппликацией, и телевизором, подумалось Ромеро. Дайкатане в этом сравнении путь только один, в задницу.

Согласно лицензионному договору между *Ion Storm* и *id*, первая, конечно, может получить новый движок. Но никто не думал, что прыжок между версиями окажется столь велик. Теперь получалось, что все наработки по Дайкатане можно отправлять на слом, и начинать делать всё заново, но уже на движке Quake II. Но была и ещё одна проблема. Согласно договора с *id*, новый движок может попасть к лицензиату, только после того, как основной продукт окажется на прилавках магазинов. А это значит, что про Рождество можно забыть. Придётся продолжать делать Дайкатану на старой технологии, потом накинуть ещё месяц и только тогда он получит новый движок Quake II. И снова Кармак вмешивается в его жизнь!

Очередной новостью будоражащей игровые форумы была новость, что Кармак выставляет в качестве главного приза на ближайшем DeathMatch-шоу свой ярко-вишнёвый Ferrari-328. “Я купил первый свой Ferrari после успеха *Wolfenstein 3-D*”, заявил Джон, “После *Doom* и *Quake* у меня прибавилось их ещё три. Четыре Феррари для одного меня – это слишком. И я не хочу её продавать, мариновать в гараже, возвращать изготовителю, или отправлять на аукцион. Я хочу её передать вам, любители игр, потому что именно благодаря вам это всё стало возможным. Король сетевых сражений получит для себя поистине королевский приз.”

Более двух тысяч геймеров участвовали в отборочных турах, подключаясь к баталиям через интернет. И вот на самой выставке E3 их прибыло шестнадцать человек. Лучших сетевых бойцов, которые будут бороться за главный приз. Тут был и Том “Entropy” Кизми, с которым мы уже встречались в битвах с Импульс-9 в общежитии университета Канзаса, тут же был и Деннис Фонг (Dennis “Thresh” Fong), победитель первого официального чемпионата в “Судный день”, проводимый при поддержке Майкрософт. Они сидели прямо перед автомобилем Кармака, на котором висел номерной знак “idТЕК1”, и в чьих боках отражались вспышки фотокамер. А над головой у них располагался большой экран, куда

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

выводились в прямом эфире изображения с их мониторов. И вот сейчас Треш откровенно любовался отражением Феррари в своём мониторе, потому что он только что закончил игру со счётом 13:1 в свою пользу.

Кармак вышел на сцену, и вручил Трешу ключи от автомобиля. “И как же ты собираешься доставить его домой?” – негромко спросил он. “Пока не знаю, придётся нанимать для транспортировки какой-нибудь грузовик.” Тогда Кармак вышел, вернулся через полчаса, и передал Трешу ещё пять тысяч долларов на транспортировочные расходы.

Когда шоу закончилось и толпа разошлась, Ромеро бесцельно блуждал между рядами в надежде увидеть хоть кого-то из старой гвардии *id*. Да, они были конкурентами, и даже ругались. Но разве из-за этого они перестали быть друзьями? Ромеро увидел группу бывших коллег склонившимися возле нескольких компьютерных мониторов. Он подошел. Они поговорили о празднике, поболтали о жизни, и в какой-то момент Ромеро предложил им самим сразиться в DeathMatch. Через несколько минут Ромеро вынес всех и остался один на один с Кармаком. Они были как спортсмены на ринге вышедшие друг против друга в решающей поединке. Всё было как много лет назад. Соревнования в Супербрата Марио, в Шривпорте, в Доме у озера, когда они были полны идей и открывающихся возможностей. Они играли друг против друга в F-Zero, гонки хOVERов, в Висконсине, спасаясь от холодов и мечтая о том времени, когда смогут себе позволить такие автомобили по-настоящему. Они играли в Doom, тот самый, первый, который и принёс им настоящую славу и богатство в будущем. И вот теперь они сражались в Quake, игру, которая разлучила их. И получалось так, что за все долгие месяцы её разработки они даже ни разу не сыграли друг с другом.

Прогремела серия взрывов ракет, и только начавшись битва сразу закончилась. Ромеро под ником “Хирург” разнёс на куски игрока с ником “Движок Кармак”(Engine John). Этот матч закончился, а впереди предстоит ещё более сложный, когда на арену выйдут и испробуют силы друг против друга Quake II и Дайкатана. Этот мир конкуренции постоянно преподносит нам какие-то сюрпризы.

Часть четырнадцатая.

Силикон Аламо

Брат Джейк стоял за стойкой бара “Horny Toad Cantina”, расположенного в Меските, и смешивал очередную “Охрененно большую пушку”. Рецепт для BFG он придумал сам, в честь своего самого любимого оружия в Doom. Одна часть Rurplemintz, немецкого мятного шнапса, одна часть Midori (японский дынный, ярко-зелёный ликёр), и капельку синего Кюрасао. Это самое меньшее, что он мог сделать для своих посетителей, потому что именно напротив его бара находился вход в офис *id*. Кислотно-зелёный коктейль стал символом Далласа, города эпохи игровой “золотой лихорадки”. К лету 1997 года, Даллас стал для геймеров, чем-то вроде Сиэтла для поклонников Nirvana в начале 90-х, - местом религиозного паломничества. В течение пяти лет с момента приезда сюда двух Джонов, с автоматом “Рас-Ман” в кузове грузовика, игровое сообщество разработчиков здесь успело вырасти в три раза. Они обогнали в темпах роста даже Остин, где находилась штаб-квартира *Origin*. Журнал *Time* назвал это явление приходом в Техас “ковбоев нового времени”. *Wired* обозвал их “Детьми Doom.”, *Boston Globe* – окрестили происходящее явление, как появление “Нового Голливуда”. Иногда ещё мелькало название “Silicon Alamo”, по аналогии с Лос-Аламос, где когда-то объединились самые известные физики для создания первой атомной бомбы. Потому что именно тут родился и процветал новый, самый популярный жанр компьютерных игр – шутеры от первого лица. Помимо Doom, Quake, и детища Скота Миллера, Duke Nukem 3D, тут же создавались новые и новые игры этого жанра. Какие то были выдающимися, какие то похуже.

Так и воплотилась в жизнь идея, с которой *id* уезжали когда то из *Softdisk* – сделать и доказать возможность использования персонального компьютера в качестве основы для компьютерных игр. Из 3,7 миллиардов игровых пользователей на планете, более половины – 1,7 миллиарда, играли в игры именно на ПК. *USA Today* заявила, что именно компьютерный бум помог промышленности преодолеть экономический кризис и выйти на новый уровень.

С учётом перспективы дальнейшего развития *id*, и появления *Ion Storm*, в Далласе росли компании, которые в большей или меньшей степени использовали их наработки. Таким примером была компания *Rogue and Ritual*, которая

специализировалась на создании пакетов дополнительных уровней для Quake и аддонов для него же. *Ensemble Studios*, в которую перешел бывший коллега по *id*, Сэнди Петерсон, и которая знаменита тем, что создала превосходную, знаменитую и сейчас, стратегию “Эпоха империй”(Age of Empires). *Terminal Reality*, основанная бывшими работниками *Apogee*, и которая произвела революцию в жанре симуляторов полётов создав свой Flight Simulator Engine, на основе которого и появился знаменитый симулятор от Майкрософт. *Cyberathlete Professional League* (Лига профессиональных киберспортсменов), - которые занимались тем, чтобы превратить сетевые сражения и соревнования в общемировые состязания уровня классического спорта, типа NHL.

Id очень много сделала для всего этого, так как в большинстве случаев сторонними компаниями использовались полностью или частично наработки по Кармаковским графическим движкам. Лицензии на готовый движок приобрела не только *Ion Storm*, чистые продажи лицензии другим компаниям принесли в 1997 году около 250 тыс. долларов, да ещё шли и роялти с продажи игр на основе этого движка. И хотя *id* была на волне успеха, то тут, то там появлялись фразы о рождении очередного “убийцы Quake”, которые сбросят королеву с Олимпа. Например Duke Nukem уже получил свою порцию постоянных поклонников. Компания Valve, из Сиэтла, которую основали бывшие сотрудники Майкрософт, и которые так же приобрели для себя версию лицензии на Quake Engine, продемонстрировала демку своей игры - Half-Life, которая вызвала положительную реакцию публики. Игра Unreal, от компании *Epic* из Северной Каролины. Она была создана Скоттом Миллером и тоже подавала большие надежды. Ну и конечно, активно рекламируемая Ромеро, Дайкатана. С учётом всех этих компаний, а надо прибавить ещё и *id* с Quake II, будущий год намечался просто термоядерным по битве этих шутеров за сердца игроков. Кто победит? Чьи компании смогут взлететь и удержаться наверху популярности, и не погибнут во внутренних раздорах?

Шла гонка. Кармак мчался за рулём своей Феррари F40, и в эту секунду с дымом из под колёс тормозил в конце скоростного участка, Порше 911 остался у него позади, и всё это ярким солнечным днём в городке Эннис, штат Техас. Кармак предложил владельцам местного ипподрома сдавать его в аренду автолюбителям для проведения частных гонок. Это было выгодное предложение для всех. И для владельцев ипподрома, и для владельцев частных спортивных автомобилей, которые могли размять сотни лошадей своих болидов. Это был не

единственный трек, который удалось использовать для гонок. Например, и в самом Меските Кармак намекнул мэру города в нелётные дни арендовать за оплату взлётные полосы местного аэродрома. Мэру идея понравилась. Да он и в принципе знал Кармака и хорошо относился к нему, особенно после того, как тот спонсировал для местной полиции несколько десятков тысяч долларов, в том числе и на современные бронежилеты. Так что его идея заслуживала рассмотрения.

Гонки были не единственным происходящим событием. Несмотря на очевидный интерес публики ЕЗ к Quake II, напряжение внутри *id Software* росло. При этом Кармак был очень доволен произошедшими в компании переменами и теперешним распорядком работы. Так же он считал выпуск качественной игры достаточной мотивацией для работников фирмы, но в реальности многих работников сильно не устраивали новые порядки и некоторые были уже на грани самоувольнения. Поначалу шутеры от других компаний не вызывали ничего кроме насмешки, так же дело обстояло и с чужими играми созданными на движке Quake. Но когда в двери постучался Half-Life и стал расходиться тысячными тиражами, все посчитали, что это конец.

Id изнутри стала аналогом атмосферы в Q-II - по военному четкая, строгая, серьёзная. А для некоторых именно интересная работа и юмор были ключевыми поводами когда-то для перехода сюда. Теперь всё это ушло. Ушло даже не в переносном, а именно в буквальном смысле, ушло в виде ушедшего Ромеро, Майка, Джея, Шона. Внутренние распри начавшиеся в момент обсуждения Ромеро, продолжились и после его ухода, и теперь они перекинулись на всех остальных сотрудников. Американ во всём винил Кармака, который закрылся в своём кабинете, и своей социальной пассивностью только раздувает конфликт.

Ещё одним источником раздора была система динамических бонусов, то есть квартального премирования отличившихся работников. Система получилась нерациональна, очень субъективна, и, как позже признали сами владельцы, сработала как мина замедленного действия. Согласно системе бонусов работники до момента получения квартальной зарплаты даже не догадывались, сколько же они получают премии. Это могло быть в один раз 100.000 долларов, а в другой всего – 20.000\$. Постепенно, глядя на эти перекосы служащие поняли, что для получения премии вовсе не обязательно лезть из кожи вон. Можно просто дискредитировать остальных коллег, чтобы на их фоне выглядеть гораздо презентабельнее. Всё это в достаточно быстрый срок вылилось в подобие офисного детматча.

С уходом Ромеро конкуренция стала только жёстче. Хотя Американ в момент появления в фирме был привилегированным, ввиду дружбы с Кармаком, теперь он стал первым кандидатом на вылет. Кармак начал относиться к нему столь холодно, словно они вообще раньше и не общались. А в глазах Кармака Американ был ещё одним человеком, который имел талант, но не мог себя заставить работать качественно, усидчиво, и последовательно. Человеком, имевшим краткосрочный, и теперь утерянный интерес к главному предназначению фирмы. Так же как это получилось и с Ромеро. И в результате Тим Уиллитс, давний конкурент Американа, стремительно завоёвывал признание вызывая этим только ещё большие распри.

Всё чаще и чаще Кармаку хотелось схватить в охапку свой ноутбук и сбежать с ним в свой номер в отеле. С ним творилось что-то непонятное. Всё, что он хотел делать, это программировать. Это было единственным, что он желал в своей жизни. Сейчас он был полностью уверен, что все проблемы которые преследовали сейчас *id*, были вызваны большим количеством персонала. В своём блоге, в интернете он писал: “Зачастую кажется, что для более быстрого выполнения какой либо работы необходимо набрать побольше людей. Но на практике это неожиданно приводит прямо к противоположному результату. Большее количество людей снижает эффективность команды, появляются проблемы с внутренним обменом информацией, неправильные решения, да и просто беспорядок. Проблему можно решить гораздо проще, уменьшая количество людей и увеличивая их качество, как специалистов. Я всё больше убеждаюсь, что для реальной работы *id* нужны только программисты, и их должно быть не так уж и много.”

С уходом Ромеро сам Кармак стал выглядеть, как и его лучший код – стройный, подтянутый, быстрый и эффективный. И именно такой он видел в идеале и свою компанию. Именно такими и надо делать игры. Никакого разбухания, никакого внутреннего давления. Всё это приводит только к бесконечным задержкам. Он будет к этому стремиться. И он начнёт прямо сегодня, 9 декабря 1997 года.

“О, мой Бог! Quake 2 является лучшей игрой в которую я когда либо играл на компьютере!...Вы хоть раз встречали что о лучше Q2? Я заранее могу предвидеть ответ, и он будет – Нет.” Среди множества восторженных отзывов в интернет один из них был от Ромеро. Он разместил его в своём блоге 11 декабря. Ромеро приобрёл игру в первый же день продаж. На прохождение её ему

потребовалось 48 часов, в течение которых он фактически не отходил от ПК. И после этого он имел все основания для восторга.

При наличии лицензии на Quake-2, Ромеро был уверен, что он сможет реализовать все фантазии связанные в Дайкатана с динамическим освещением. Мало того, он верил, что имея самый лучший движок который существует на данный момент, он сможет создать самую лучшую в мире игру из когда-либо созданных. В итоге получалась идеальная форма сотрудничества – программирование от Кармака, дизайн и идея – от Ромеро. Это было именно то, чего так и не удалось добиться работая в id. Ну а теперь и сам Кармак не сможет ему помешать.

Но так думал только он. “Развёрнутые войска” *Ion Storm* недовольно ворчали. Началось всё с этого “сучьей рекламы”, в апреле 1997. Просто было всем видно, что на E3 компания вышла с явно сырой, сделанной на костыликах поделкой. Ромеро же, как всем казалось, был больше всего заинтересован играть в игры и давать интервью прессе, расписывая во всё более ярких красках будущий результат работы. А вот как раз про свою работу об организации процесса создания игры он полностью забыл. Время шло, а казалось, что видимый срок создания игры не сокращается, а только всё более и более увеличивается.

В отличие от самого Ромеро никому в компании не нравилась идея перехода на ядро Quake-2. А если говорить прямо - то её просто ненавидели. Словно Ромеро не понимал, какой объём работы необходимо снова проделать, чтобы с нуля переписать программу следуя его 400-страничному сценарию игры. Или хотя бы создать самое необходимое. Он хотел иметь в игре шестьдесят-четыре монстра! Четыре временных зоны со своими сюжетами! Это была игра в четыре раза больше уже вышедшего Quake-2! Они не успевали к марту 1998 даже если отказаться от смены ядра. Что же тут говорить если ещё и начинать всё с нуля?

Они были не единственными, кто был недоволен ситуацией. Руководство головной компании *Eidos* было очень озабочено, что потенциальные покупатели будут “скучать” во время Рождественских каникул. Но *Eidos* были готовы ещё подождать, ради получения обещанного результата. Ромеро их уверил, что отставание составляет всего несколько месяцев. “Надо побольше рабочих рук” и всё будет в порядке, вот формула успеха. В компании работало уже около восьмидесяти человек и она продолжала увеличиваться. “Смотрите сколько у нас работников! Теперь-то точно все проблемы позади. Вон, что сделали в id всего тринадцать человек! И на сколько больше у нас.” В *Eidos* поверили в очередной раз. Они знали, что лучше когда на всём процессе создания продукта этим управляет

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

один человек и не стали вмешиваться. Было очень необходимо в кратчайшие сроки заполнить полки магазинов своими товарами. И в *Eidos* готовы ждать ради получения результата.

Менее чем год назад взятые на производство трёх игр, 13 миллионов долларов стремительно таяли прямо на глазах. Восемьдесят сотрудников означали постоянные выплаты восьмидесяти зарплат. Каждому из них требовалось по два самых современных компьютера, а это уже 160 офисных рабочих мест. На каждое рабочее место, они убеждали, был необходим как минимум монитор размером в двадцать один дюйм (по тем временам – верх мечтаний. прим. переводчика). Реконструкция помещений офиса съела отдельно два миллиона. И казалось, что тратам не будет конца. Надо было что-то менять. У Майка Уилсона, маркетингового кудесника *Ion Storm*, был план.

Начиная со времени работы в *id Software* у Майка была своя голубая мечта – создать свою торговую компанию. И он убедил в этой мечте и Ромеро, и других участников верхушки *Ion Storm*. Они даже придумали как будет называться это отдельное подразделение компании – “*Ion-Strike*” (Ионовый удар). И создадут это подразделение сразу, как только выполнят текущий заказ от *Eidos*. Но разведав поглубже информацию, Майк не мог поверить, что Ромеро не рассказывал ему, что заключил договор на распространение не только на три первых игры, а и на три последующих. Это означало, что *Ion* получил 13 миллионов за первый комплект игр, и когда они будут выпущены, *Eidos* посмотрит и решит, сколько выделять на финансирование следующего комплекта. Соответственно, чем быстрее будет выполнен договор, тем быстрее они получат вторую сумму от *Eidos*, или будут ближе к созданию своего отдела продаж *Ion Strike*. Поэтому, всё буквально было по поговорке – “время-деньги”.

Для начала в этом плане надо было приобрести игру *Dominion*, которую начал делать Тодд Портер ещё работая в *7-Level*. Когда он уходил, по юридическим законам игра осталась там. Майк уговорил Тодда, что эта игра прекрасно подойдёт для *Ion Storm*, и всё, что необходимо, это выкупить её у *7-level* за 1,6 миллиона долларов. Затем, быстренько, за недель шесть, довести её до продажного вида и отдать в *Eidos*. Затем перейдём к *Doppelganger*. С этой игрой всё было сложнее. Пока всё, что было сделано в её создании, это упоминание в договоре.



Спектр Уоррен
(Warren Evan Spector)

В сентябре Ромеро улыбнулась ещё одна удача. Он услышал, что легендарный Спектр Уоррен хочет сменить работу. В свои сорок лет Уоррен считался ветераном отрасли. Сын стоматолога и учителя литературы, которые проживали в Нью-Йорке, он вырос в культурной и интеллигентной семье. В конце 70-х, он получил докторскую степень по радиоэлектронике в Техасском Университете, филиал которого располагался в городе Остин. Во время учёбы Уоррен пропитался духом этого города, города научной фантастики и компьютерных игр того времени. И это, по окончании учёбы, естественным образом привело его в *Origin*. Игры для него были не местом для развлечения, они для него были чем-то вроде альтернативной реальности, в которой можно жить.

“Такого никогда не было в истории человечества, чтобы вы могли переместиться в другой мир.”, - говорил он. “Мы застряли тут, в нашем сегодня. Но хороший баланс истории и технического воплощения позволяет всё исправить. Эта единственная возможность позволяет простым людям путешествовать в другие миры. Я не жил в первую мировую войну, и тем более не был в ней лётчиком боевого биплана. Я никогда не окажусь на космическом корабле в глубоком космосе. Никогда не буду международным секретным шпионом. Но играя в компьютерные игры я оказываюсь там. В том мире.”

В то время, как *id* популяризировал, по его мнению, бессмысленные стрелялки, Уоррен работал над более литературными играми от первого лица. Он их называл “моделированием полного погружения”. Такие его произведения, как *Ultima Underworld*, *Thief* и *System Shock*, заставляли игрока больше работать интеллектом и думать о скрытности, чем только тренировать палец на мышке. Ромеро решил, что Уоррен будет идеальной кандидатурой, и сделал ему предложение о работе. Уоррен Спектр сразу же приступил к реализации своей собственной идеи научно-фантастической, контртеррористической игры, которая будет осуществлять предельно полное, максимально реалистичное погружение в создаваемую атмосферу. Игра будет носить название “*Deus Ex*”. Когда ответственный за связи с общественностью, представитель *Ion Storm* попытался оспорить это решение, Уоррен четко и резко дал понять правила будущего взаимодействия. Он жестко определил, “Я никогда не упомяну вашего популярного “пошел на хрен”, и не собираюсь делать кого-то чьей-то “сучкой”, и тем более сам быть ею. Я буду просто самостоятельной частью компании, которая будет выпускать качественный продукт. Вы сможете сами в этом убедиться.”

Майк Уилсон двигался по своему собственному плану. На выставке компьютерных игр в Англии, в сентябре, он самостоятельно договорился о личной встрече с представителями руководства *Eidos*. При этом он начал рассказывать про то, что пора-бы подумать о следующих трёх играх, поразмыслить об их названиях. А вот ещё хорошо-бы вспомнить, что можно заключить следующий договор по аналогии с *GTI* и распространением *Quake*. Представители *Eidos* даже не стали вести обсуждение. Кто вообще такой этот Майк, и про какие ещё три игры может идти речь? Пока не видно и близко к завершению ни одной игры из первой тройки. Сделки не получилось.

Тодд Портер рассказывал потом, что сразу после этой встречи он получил звонок от одного из директоров *Eidos*, с угрозой задушить этого Уилсона за ту чепуху, которую тот нёс. Тодд передал этот разговор Ромеро и Тому, но те никак на это известие не прореагировали. Они были слишком погружены в свои игры и не хотели видеть ничего вокруг. Тогда Тодд решил действовать самостоятельно. Его крайне возмущал тот факт, что Майк, и главный операционный руководитель Боб Райт (Bob Wright), транжирят деньги направо и налево, при этом ни с кем не согласовывая свои действия.

В то время, как Тодд двигался навстречу общей работе, Майк двигался в противоположном направлении. Быстрый и весёлый Майк любил покрутиться среди молодежи фирмы, и пообщаться с ними в неформальной обстановке. Они и пожаловались в частных разговорах, что Тодд, со своим *Dominion*-ом, как заноза в заднице, особенно его приятель - художник по имени Джерри. Это была не просто жалоба. Тут проявлялось столкновение двух культур. В то время, как практически все работники Ромеро были молодыми геймерами начинавшими с *Doom*, у Джерри и Тодда работали в основном люди постарше. Тодд нанял к себе в группу несколько кандидатов наук, а в команде у Ромеро не у всех даже был за плечами колледж. Но запредельным фактом для молодых оказалось, что некоторые “пенсионеры” даже не играли никогда в *Doom*! Команда Ромеро была потрясена, когда кто-то из команды Тодда не признал *Doom*, когда тот остался крутиться на оставленной включённой машине.

После ежедневного выслушивания этих стенаний Майк решил воспользоваться этой ситуацией. На обеде он предложил Тому и Ромеро сходить вместе в кафе, и там заявил, что Тодд не вписывается в их компанию. Его *Dominion* доделывается уже больше шести недель, да и вообще сама игра не слишком впечатляет. Да к тому же, “О, Боже!”, он ходит на работу в деловом костюме. В общем, сообща согласились, что Тодду надо предложить уйти.

На следующей неделе, утром в лифте, Майк надеялся, что Ромеро сообщит Тодду их решение, но Ромеро в ожидаемый момент промолчал. “Послушай, мы не можем вот так сразу выгнать человека. Надо сначала предупредить, поговорить. Поставить какие-то ультиматумы. Дать ему шанс. А то выгонять только из-за того, что пацаны его ненавидят - это глупо.” Майк был огорчен. Ромеро всё вывернул наизнанку. Но Майк ещё не знал полного объёма последствий такого поворота. Через месяц его самого внезапно вызвали на собрание владельцев. На совещании Тодд выступил от лица владельцев *Ion*, что руководство *Eidos* регулярно звонит всему руководству *Ion Storm* о том, что с Уилсоном невозможно работать, и с требованием уволить Майка. Кроме того, были обнаружены и другие замечания. Без ведома основных руководителей фирмы, Майк приобрёл за служебные деньги себе автомобиль БМВ. Кроме того, он полностью сосредоточился на создании, так желаемого им, собственного подразделения по продажам, что перестал заниматься чем-либо серьёзным вообще. *Ion Storm* не будет продавать игры! И если Майка, кроме этого ничего не интересует, то он может уходить. И тот ушел.

С выводом Майка “за экран”, Ромеро полностью смог сосредоточиться над главным - работой над своей игрой. Получив в феврале 1998 года код от *Quake-2*, ему больше ничего не мешало двинуться напрямую к заветной цели – переработке Дайкатана и выпуску её на рынок. Но открыв код нового ядра он бросил на него взгляд и замер. “Боже мой. Что сделал Кармак.”

“У тебя есть аспирин?” – спросил Кармак своего приятеля, с которым он сейчас входил в двери казино в Лас-Вегас. “У тебя болит голова?”. “Нет, но скоро будет.”

Это было 8 февраля 1998 года. Кармак собирался погонять свой мозг в варианте просчёта карт в игру Блэк-джек. Это стало чем-то вроде его нового увлечения. “Имея неплохие знания в статистике и теории вероятности, и не веря в карму, судьбу, и прочие карточные приметы, единственное, что меня может заинтересовать в казино, это Блэк-джек.” – написал он незадолго до этого в своём блоге. “Эту игру можно использовать в режиме проверки внутренней самодисциплины. Достаточно несложно понять механизм расчёта игровых карт, но самое сложное, это вести себя как робот, держа в уме все действия и не позволяя себе отвлекаться ни на какие эмоции.” Для выработки нужных навыков Кармак подошел к вопросу своим обычным способом – прочёл несколько книг по

этой теме, и написал компьютерную программу для моделирования игры и раздаваемых в игре карт.

Его практический опыт в реальном казино видимо оказался весьма успешным, поскольку после этой поездки он пожертвовал двадцать тысяч долларов Фонду Открытого программного обеспечения, организации, которой он симпатизировал и которая являлась воплощением Хакерской этики. “Если кому-то интересно, то сообщаю, что я не собираюсь зарабатывать этим бизнесом [блэк-джек] себе на жизнь.” – писал Кармак после поездки. “Поэтому меня не очень расстроит, если что-то помешает так развлекаться.” Кармаку всё это было интересно только с точки зрения проверить самого себя. И в следующую поездку к нему подошли трое крепких мужчин в костюмах и настойчиво предложили – “Мы были бы очень признательны, если бы вы развлеклись чем-нибудь другим в казино, кроме блэк-джек.”

Остальные за столом очень удивились таким гостям:

- Что им не нравится?

- Они думают, что я считая карты. – Ответил Кармак.

- Они думают, что вы просчитываете все ходы в игре?

- Да, что-то в этом роде.

- Разве такое вообще возможно?

- Да. Я программист. – Закончил Кармак и двинулся к выходу.

Но Джон не только развлекался в казино в 1998 году. Его давнее стремление к монашескому уединению однажды привело его и в небольшую, безвестную гостиницу во Флориде. Хоть продажи Quake II и шли очень бодро, обстановка в офисе сохранялась чрезвычайно напряженная. Постоянно муссировались жалобы, крики, стенания, и обиды друг на друга. Весь этот перешедший в реал детматч, чрезвычайно действовал на нервы. Это состояние отражено в одном из тайных уровней Quake-2 который написал Тим Уиллитс. В этом уровне есть помещение, где по стенам развешены портреты работников *id* участвующие в создании игры. К портретам сделана простенькая анимация так или иначе характеризующая каждого персонажа. Если подойти к портрету Кармака, то портрет быстренько “слиняет” от вас под пол.

И вот сейчас Кармак как раз и исчез на неделю в этой неизвестной гостинице. Никто не хлопал дверьми, никто не звонил по телефону. На полу валялись коробки от пиццы. И только когда пересыхало в горле, Кармак в очередной раз выходил в вестибюль заправиться новой порцией Диет-колы.

Единственное, с чем он делил своё уединение был специальный ноутбук "Dolch" на базе современного Pentium-II. У ноутбука была особенность в виде возможности подключения стандартных PCI-карт расширения. И именно в этот момент в него была воткнута новейшая карта Evans & Sutherland, которая была новейшим OpenGL- ускорителем. Он и приехал сюда с целью сосредоточиться для начала работ по Trinity, как он назвал следующее поколение своего движка. В то время как все в офисе, в Мескине, занимались созданием новых дополнений к Quake-2, он своё занятие обозначил в интернете так:

Name: John Carmack

Description: Programmer

Project: Quake 2

Last Updated: 02/1998 03:06:55 (Central Standard Time)

Ок. Пора обновить информацию. Мои исследования в течение этой недели проходят очень хорошо. Единственное зачем я покидаю свой отель, это чтобы купить ещё диет-колы. Это конечно не идёт мне на пользу, но гораздо меньше мне идёт на пользу сидение в офисе. И я считаю, что мои недельные исследовательские экскурсии раз в квартал, не принесут очень уж больших неприятностей нашей фирме.

Я не готов рассказывать о том, над чем я сейчас работаю. В моих исследованиях ещё в Quake-2, было уже много тупиковых вариантов: Дерево лучей, порталы и.т.д. прежде чем сформироваться в окончательном варианте, который вам всем известен. И поэтому я совершенно не уверен, что то, над чем я сейчас работаю, не окажется очередным тупиком, поэтому не хочу давать бессмысленных анонсов.

Я очень взволнован открывающимися перспективами.

Многие разработчики игр заняты только в создании конечного продукта, который можно передать пользователям. Я уважаю такую работу, но моя мотивация отличается от них.

Для меня движущей энергией является гордость, которая меня охватывает при создании чего-то реально выдающегося в своей области. Для меня наиболее запоминающимся является не конечный продукт, а пути исследований и решений в процессе его создания. Да, я не помню тонкостей всего прошлого своего кода, но я отлично помню путь своей идеи к использованию CRTS бесконечного цикла в плавной прокрутке экрана в Кине (хотя всё, что там реально пригодилось, это понимание структуры параллельных массивов, которые я разобрал ещё во времена ассемблера на Apple-II). Одно знание строится на другом знании.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Я завершаю категоричный (так в оригинале) этап в своей жизни, который принёс мне гигантское количество опыта.

В начале этого пути у меня были только знания полученные ещё в школьную пору на Apple-II. Но эти ресурсы были очень скудны, и мне пришлось двигаться вперёд, чтобы развиваться дальше. Для современных программистов ситуация намного лучше. Есть дешёвые компакт-диски со справочниками, есть вообще бесплатные операционные системы Linux, интернет. У вас есть всё, чтобы уверенно двигаться вперёд с любого уровня знаний написания кода.

Мои первые шесть месяцев работы на PC в Softdisk принесли мне огромный опыт. В то время я часто советовался с парой программистов, которые были сильнее меня (Ромеро и Лейн). И конечно мне помогли книги. Мне пришлось прочесть множество литературы, но я совершенно не жалею о том прекрасном времени.

Два года спустя, под конец работы с Doom и различными игровыми консолями, я стремительно развивался сразу по многим направлениям. Тут были и графика, и компьютерные сети, и работа с Unix, компиляторами, освоение RISC-процессоров и кросс-платформенной архитектуры.

Первый год создания Quake вышел вообще поразительным, благодаря работе с моим учителем и помощником Майклом Абрашем. Это вероятно удивит многих программистов, которые получили образование по своей непосредственной специальности, но как же мало я знал о реальной работе с 3D! Ещё на этапе создания Doom (чёрт) я постоянно сталкивался с проблемами отсечения полигонов стен (все косяки пришли при переходе на использование полярных координат). Quake заставил меня понять и разобраться, как же всё это должно быть в правильном варианте. Да и добавить к этой науке немало и от себя.

Последние шесть месяцев работы над Quake я вспоминаю со страданием. Мне пришлось многое упростить, чтобы как можно скорее получить конечный продукт. Но всё время, которое я с ним занимался, всё было потрачено не зря.

Разработка Quake-2 была уже в умеренном темпе обучения. (Применение OpenGL для работы с ускорителями, QuakeWorld - работа с сетью, освещение, улучшение инструментов для программирования, использование Win32, и.т.д) но это тоже принесло с собой знания, и дало время разложить по полочкам имеющиеся, чтобы подготовиться к созданию реально революционного, идеально выполненного, продукта.

Я думаю новый движок Trinity будет не менее удачен, чем был в своё время Quake. Сейчас я занят попыткой осмыслить очень глубинные уровни понимания по некоторым внутриигровым процессам. И это двигает меня сразу в несколько новейших областей (не графика), и заставляет их понять так же хорошо, как это было и со всеми

остальными, изученными ранее. И в конечном счёте, я уверен, что новая игра так же станет игрой-убийцей. :)

Хорошее настроение было недолгим. Как и Ромеро в *Ion Storm*, Кармак в *id* обнаружил, что никакой сплочённой, небольшой, но дружной команды не было. Вместо них была атмосфера горечи, взаимных обид и напряжения. Температура отношений между Тимом, Американом, и другими дизайнерами уровней достигла точки кипения. Адриан и Кевин сражались с Полом Стидом. Они и раньше не были особо дружны, но теперь отказывались вообще работать вместе. Кармак определился. Проблему можно решить организовав работу с новым движком Тринити, и над последующей игрой *Quake III-DeathMatch*, таким образом, чтобы дизайнеры и программисты могли работать в полной изоляции друг от друга.

Идея была принята очень прохладно. Адриан в открытую заявил, что за годы работы ему уже порядком поднадоели одни и те же морские пехотинцы бегающие со своими винтовками наперевес. Год за годом одно и то же. Надо придумать хоть что-нибудь другое. На его стороне был и Американ. Пол так же примкнул к ним. Надо уже обновлять и название, и стиль, и персонажей. И он даже уже составил документ, в котором описал сценарий новой игры и её историю. Кармак оборвал это выступление своим любимым выражением, что сюжет – не главное. Даже Кевин, который был самым гибким и дипломатичным в команде, как вспоминает Кармак, и тот заявил, что если опять будет *Quake*, то тогда ему придётся искать другого руководителя проекта. Всё это было Кармаку как подножка. Ему была нужна, очень нужна *Quake III*, как вершина его работы за все прошлые годы.

Для Американа это стало началом конца. Вскоре он был вызван на совещание руководителей, и там ему было объявлено, что он уволен, как не справляющийся со своими обязанностями. Внутри себя Кармак считал, что свою миссию Американ выполнил, и теперь двигается прямо по пути Ромеро. Сам же Американ потребовал объяснения, и под конец заявил, что так получилось, потому что никогда в компании он не был с кем-либо дружен. А позже всем обосновывал эту историю тем, что всё началось с увольнения Ромеро. Именно с того времени разрушился идеальный баланс в фирме.

Американ был не единственным имевшим подобное мнение. Хотя Пол Стид никогда не работал с Ромеро напрямую, он тоже считал, что увольнение Ромеро было ужасной ошибкой. “Ромеро – хаос. Кармак – армейский порядок. И

именно вместе они являлись уникальным сочетанием. Убрали одного от другого, и что осталось?”

Изумрудно зелёные двери лифта Техасского Торгового Центра открылись, выпустив на самый верхний этаж здания. В феврале 1998 года Ромеро приехал посмотреть, как заканчивается создание его “фабрики Вилли Вонка”. Тут было всё, о чём он мечтал. Игровая комната со старинными игровыми автоматами. Настольный футбол. Биллиардный стол. Помещение для сетевых баталий, с компьютерами укомплектованными 21-дюймовыми мониторами. Блок из двенадцати включенных телеэкранов мерцал сейчас клипами MTV. Стены офиса были отделаны гофрированным металлом и напоминали лабиринты, которые словно доставили сюда прямо из игр. Кухня была переполнена конфетами, чипсами и печеньем. А на втором этаже были окна, которые задевали облака. Ромеро осмотрел всё это с благоговением. Святое дерьмо. Здесь было всё, чтобы делать самые лучшие игры.

Игры были нужны срочно, и чем быстрее, тем лучше, потому что расходы росли как снежный ком. Офисный ремонт обошелся уже в 2,5 миллиона долларов. Выкуп Доминиона – 3 миллиона, и давно прошли шесть недель, за которые он должен был быть закончен. 13 миллионов от *Eidos* испарились бесследно. *Eidos* высылала суммы теперь ежемесячно, и требовала отчётности по их расходам. Зарплата более чем ста сотрудникам, аренда, другие коммунальные расходы, всё это уносило 1,2 миллиона каждый месяц.

Но была и другая проблема. Большая проблема кода движка Quake II от Кармака. Движок оказался совершенно иной, чем ожидалось. Всё это время программисты *Ion* работали над Дайкатана, беря за основу ту аксиому, что после получения нового движка, их работа будет легко под него переделана и игра будет близка к завершению. Но оказалось, что Кармак изменил коренные структуры кода, что рушило все планы по выпуску игры разом. Это было сделано совершенно не для того, чтобы погубить Ромеро. Это было выполнено только по одной, но крайне важной для Кармака причине – при создании всего нового надо постоянно стремиться к идеалу.

“Это займёт некоторое время”, - сообщил Ромеро руководству *Eidos*. “Новый код от id очень отличается от старого, и поэтому при переделке уровней под него мы точно не успеваем к марту 1999.” Ромеро считал, что по самым оптимистичным расчётам на переделку потребуется несколько месяцев. Другие работники не были так уверены даже в этих сроках, и призывали забыть о

конкуренции с *id* и его Quake II, и выпустить на рынок просто неплохую игру на старом фундаменте. “Ты всё равно не сможешь идти в ногу с Кармаком”. Но, тем более после такого заявления, для Ромеро победить *id* перешло в вопрос принципа.

Уже в том же месяце, через несколько дней, Ромеро анонсировал прессе информацию, что после выхода первой игры, уже планируется работа и над второй частью, которая будет, соответственно называться Daikatana-II. Тем временем его совладельцы, Тодд Портер и его друг Джерри О’Флахерти, придумали план по запуску в стенах этой же фирмы, издательства по производству комиксов, с работой которого были немного знакомы. Этой работой по совместительству должны были заняться художники Джерри, чтобы начать приносить хоть какую-то текущую прибыль и уменьшить катастрофические расходы. Уже был разработан план, и в прессу дана информация о выходе первых выпусков комиксов, когда юристы *Eidos* прознали про такое отклонение от договора. “Вы, ребята, лучше бы поскорее заканчивали свои игры. Почему мы должны платить за производство комиксов, если так и не получили от вас ни одной игры?”

Даже стеклянный потолок в главном рабочем зале стал проблемой. Это был световой кошмар. Конечно среди работников *Ion* не было вампиров, но никто так не ненавидит свет, как программисты. Потому что нет ничего хуже, чем яркие блики на экранах мониторов. Работать было просто невозможно. Были срочно наняты архитекторы, которые должны были придумать светозащитные козырьки прикрывавшие рабочие места программистов. Но результат оказался слабым. Тогда сами работники принесли тёмную ткань и просто натягивали её над кабинками. Они были готовы сидеть в полной темноте, только бы укрыться от слепящего солнца. Теперь, чтобы попасть в их кубики необходимо было раздвигать чёрные шторы. Это напоминало кучку фотолабораторий и образовывало смешное зрелище – под ярким, открытым, райским куполом стеклянного потолка размещалось стойбище чёрных индейских вигвамов.

К весне 1998 года обстановка становилась близкой к цвету ткани, то есть чёрной. Несмотря на работу по 12 часов в сутки, шесть дней в неделю, стало ясно, что работе нет ни конца ни края. Проект полностью вышел из-под контроля. Один парень выпустил несколько пакетов уровней, которые технически не подходили к создаваемой игре. Художник создал рисунки текстур с разрешением, которое не переварила бы в динамике ни одна видеокарта. Компания стала разваливаться на враждующие группировки. Ромеро, и самые преданные ему

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

коллеги пытались брать шефство над главными смутьянами, чтобы образумить их. Один из студентов впал в истерику прямо за своим столом, и начал бросаться на окружающих. Пришлось его потом уволить.

Больше всего о состоянии дел беспокоились Тодд Портер и Джерри О’Флахерти. Они постепенно, но уверенно обособливались от всех остальных. На совещаниях стали выдавать критические замечания по Дайкатане. При том, что их Доминион, вопреки названию, еле волочил ноги, и, к сожалению точно уже не мог стать визитной карточкой выпущенной *Ion Storm*.

Вскоре количество инцидентов переросло в их качество. 13 марта 1998 года Сверре, Уилл, и ещё шесть человек команды Ромеро, попросили Боба Райта, операционного директора фирмы, которого они считали союзником, присоединиться к ним на обеде. У них был ультиматум для Ромеро. Или он увольняет Тодда и Джерри, или увольняются они. Боб правда посетовал, что сначала положено писать претензию и давать срок на исправление ...

Информация об этом разговоре просочилась к Тому Холлу. А ещё он узнал, что Боб говорил остальным, что он готов их финансировать, если они захотят открыть своё собственное дело. Том решил сразу обсудить эту информацию с Ромеро. Но того, по несчастии, не было в офисе. Именно в это время он находился в роддоме, вместе со своей женой Бет, которая родила ему их первого ребёнка, дочку Лилию. У Ромеро было что-то вроде подъёма в личной жизни. Ещё, незадолго до этого времени, ему удалось убедить свою первую жену, Келли, переехать с детьми в Техас, чтобы они вместе могли участвовать в их воспитании. Рождение дочери было радостным событием в этот день. А судьба уже готовила другое известие.



Джерри Флаерти и Тодд Портер

“Да он охренел!” – заорал Ромеро, когда Том сообщил ему последние новости. “Боб поимел мою команду и собрался с нею уйти?”

Боба уволили на следующий день. Но это не спасло компанию от внутреннего разрушения. На очередном Е3, состоявшемся в последнюю неделю мая, демонстрация выглядела совсем уж неконкурентоспособно. Рядом уже вовсю крутился Unreal, демонстрировалась розничная версия Half-Life, как главные конкуренты в сравнении с Quake III Arena. Когда на следующей неделе Доминион появился на полках магазинов, его продажи с треском провалились. В фаворе оказалась другая стратегия - StarCraft, вышедшая месяцем раньше, и завоевавшая на многие годы симпатию и интерес игроков. По сравнению с нею Доминион



Dominion был не так уж и плох, и очень походил на ранние, рабочие версии StarCraft. Но, возможно, всё решил поспешный выпуск в продажу.

конечно не смотрелся. Мало того. Он стал ещё одним из признаков по которым даже простым обывателям стало ясно, что в фабрике грёз Ромеро не всё в порядке. Сообщество, которое выросло на играх, связанных с Ромеро, стремительно редело.

На игровых сайтах, таких как *Evil Avatar*, *Shugashack*, *Blue's News*, и *Daily Radar*, на форумах, игроки напропалую высмеивали *Ion Storm*. Каждый из них пестрел обсуждениями – “Всё только разговоры, игр так и нет...Причины по которым я не куплю Дайкатана...”. На эту тему был нарисован и выложен даже комикс – Длинноволосый парень

толкает речь – “Привет. Я здесь, чтобы рассказать тебе о великом - о Дайкатана. Ты знаешь про такие игры как Quake, как Doom? Ты не знаешь Doom? Это всё сделал я! Да, я! Дизайн – это закон!”. На следующем кадре видно, что вся эта речь происходит на улице перед продавцом хот-догов, чтобы получить бутерброд бесплатно. И продавец говорит в ответ – “Хорошая попытка, Джон. Но нет игры, - не будет и еды.”

В сети появились и ещё одни слухи о смерти Ромеро. Была даже опубликована его фотография, где он лежит в морге, с пулевым отверстием во лбу. Геймеры шутили, что он покончил с собой не выдержав конкуренции с Quake от Кармака. Но когда *Dallas Observer* выдала информацию, что факт смерти подтвердили в *Ion Storm*, а потом сразу же извинилась в ошибке, геймеры были в бешенстве. Они ещё не забыли той издевательской рекламы со “шлюхой”, и теперь считали это шоу ещё одним рекламным трюком *Ion Storm*. И было не важно, что, как потом выяснилось, первоначально утка была запущена журналом *Texas Monthly* вместе со статьёй об *Ion Storm*.

Самый большой удар нанёс пользователь с ником “Bitch X” , который разместил у себя на сайте внутреннюю переписку с *Eidos*, которую сам получил как-то проникнув в электронную почту. По этой информации выходило, что компания *Eidos* думает о том, как спасти развивающуюся ситуацию с *Ion Storm*. Эти переговоры идут уже с мая. Они хотят выкупить 19 процентов акций владения *Ion Storm*, в обмен на погашение долга в 15 миллионов. А так же, для возмещения ущерба, роялти Джона с будущих продаж будет снижена с 40 до 25 процентов.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Заодно на компанию в суд подал и уволенный Боб Райтли. В обращении он утверждал, что его уволили преднамеренно, что б не выплачивать премиальные с будущих продаж игры. Это дело ещё долго муссировалось по разным СМИ. Откуда “Bitch X” получал новости неизвестно, но он в течение нескольких недель выкладывал на сайт копии многих внутренних писем организации. Один парень уволившийся от них, писал своим бывшим коллегам,- “Если я, находясь снаружи компании знаю больше чем, когда я работал в самой компании, то значит ребята, у вас где-то пробоина. Смотрите, не окажитесь на борту Титаника.”

Никто не признавался в утечке с его почты. Ромеро напрасно пытался отследить по текстам корреспонденции, какие же из писем становятся общедоступными. Работники волновались всё больше. Ущерб от слухов уже был нанесён, и подозрения переливались через край. То тут, то там рождались домыслы, что скоро всех уволят, чтобы не платить деньги вырученные с продажи игр. А в ещё большую депрессию Ромеро вогнал разговор с Ки Кимбеллом. Парнем, который когда-то основал DWANGO, и именно с которым, как представителем этого сервиса, и началось общение Ромеро. Теперь Ки тоже работал в *Ion Storm*.

Они столкнулись в коридоре. “Ты охренел, чувак?” – заявил Ромеро. “Ты почему не на рабочем месте? Игра должна быть сделана как можно скорее. И это уже не шутки.” Ки ответил, что он обеспокоен состоянием бизнеса. Он видел финансовые отчёты по прошлым периодам *Ion Storm*. А ещё говорят, что *Eidos* собирается закрыть компанию. Тут Ромеро взорвался “Ходят слухи! Ходят слухи! Ходят слухи! Ходят слухи! Ходят слухи! Хренъ всё это! Ты не знаешь бизнеса! Не надо лезть туда, где как свинья в апельсинах! Ты не знаешь контракта с *Eidos*! Ты ничего не знаешь, а лезешь куда тебя не просят! И потом рассказываешь всем остальным, что ты нарыл.” Но Ки не отступал с расспросами. И Ромеро его уволил прямо тут же.

Дальше - больше. Сотрудники выходили за двери и не возвращались. Сделка с *Eidos* разваливалась, и в основном причиной этому был хаос творящийся внутри этих стен. С провалом Доминиона Тодд посчитал бессмысленным переключиться на работу с *Doppelganger*, и по собственному желанию взял на себя всё управление, чтобы хоть как-то удержать *Ion Storm* на плаву. Ромеро был не против. Тогда Тодд заказал аудит, чтобы получить единую финансовую картину предприятия, и минимизировать убытки. Тодд понимал, что его агрессивный стиль управления может оттолкнуть людей, но он же и понимал, что срочно должен вернуть компанию в форму, и выпустить наконец Дайкатана. Но

предложение не прошло. Ромеро отказался сокращать игру. Сотрудники, в ответ на громкие крики Тодда становились только более озлобленными. Они говорили – “Да даже если тут вспыхнет пожар, мы не будем рисковать собой, что б чего-то спасти”. На что Тодд парировал – “Я скорее поверю, что вы же сами этот пожар и устроите.”

Так с этим пожаром и получилось. 18 ноября Ромеро был приглашен Стиви Кейси на ужин. Там же присутствовали и ещё несколько верных людей. Стиви, кстати, была одной из верных работников, и обеспечивала Джону утешение, и перспективу, в трудные времена. “Мы услышали весть,” – начала она, “что завтра вся команда занимающаяся Дайкатана, покинет тебя.” Ромеро воспринял эту новость вызывающе – “Уходят? Ну и пусть уходят куда захотят.”

На следующий день действительно Джон и Том Холл были вызваны в конференц-зал, где их уже ждала вся команда Дайкатана. “Мы не можем продолжать работу в таких условиях” – начал Уилл Локонто. “Мы не думаем, что эту игру вообще теперь имеет смысл доделывать. Поэтому мы уходим, и открываем свою собственную фирму.” Ромеро молча встал, ушел наверх и прошел вокруг “вигвамов”, и сел за найденный стол, который одиноко стоял под прямыми лучами солнца. “Полное дерьмо.” – думал он. “Зачем я нанял этих людей? Зачем я вообще нанял столько людей? Это же всё стоит денег. И надо-то было я, Том, и ещё несколько человек, которые твёрдо верят в создаваемое, и вместе стремятся к единой цели. Как всё было просто в прошлом, до того, как мы стали бизнесменами. Когда мы были просто пацанами.”

Часть пятнадцатая

Закат Doom

RebDoomer не был кем-то особенным. Как и большинство геймеров, он любил развлекаться за компьютером предпочитая шутеры от первого лица, особенно Doom и Quake. Он часто сидел допоздна в интернете зависая в сетевых битвах. Найдя информацию на форумах, он сам сделал несколько модов карт в том числе и специфические, имитирующие ледовую арену и боксёрский ринг, на которых можно было соревноваться в “кулачном” бою с другими игроками. Теперь он пытался их продать. “Всем подъём!” – напечатал он в чате. “Привет фанатам Дум-а! У меня тут есть несколько обалденных карт для Doom II. Ни кто не хочет потратить немного со своей кредитки для развлечения?”

В реальной жизни он был очень одинок. В школе у него не получалось общаться, и это приводило его в постоянное напряжение. Его напрягали задиры-одноклассники, чужие розыгрыши, и общее ощущение, что он был тут изгоем. Он начал вести личный дневник, в котором описывал различные способы ужасной мести одноклассникам, которые придумывал будучи в одиночестве. Наконец в один из дней он притащил в подвал своего дома видеокамеру, установил её на штатив, а сам сел в кресло напротив, а в руки прихватил бутылку виски “Джек Дэниелс”. Другую руку занимал настоящий дробовик. Глядя в камеру он записал своё обращение, что сейчас хорошенько заправится, и с дробовиком наперевес пойдёт в школу. “Всё будет как в настоящем, грёбаном Doom. Бах, бах, бах, бах! Мой дробовик так похож на ствол из этой игры.”

Утром 20 апреля 1999 года Эрик “RebDoomer” Харрис, и его лучший друг Дилан “VoDKa” Клеболд, прихватив с собой самодельные бомбы, гранаты, и несколько ружей и автоматов приехали в школу “Коломбина”, в штате Колорадо, где устроили кровавую бойню. Результатом стали 15 трупов, в их число вошли и сами убийцы. Это событие всколыхнуло всю страну. Политики, учителя, сами дети пытались понять, как такое могло произойти? Зачем это было сделано? И главное – кто же во всём этом виноват?

В 17-15 вечера, 21 апреля 1999 года журналист Стив Хислип(Steve Heaslip), и по совместительству редактор игрового новостного сайта *Blue's News*, написал сообщение: “Некоторые наши читатели при внимательном просмотре

полицейских репортажей, могли заметить многократно мелькающие логотипы Doom на заднем плане, в моменты, когда съёмка ведётся у убийц дома. Пока что никто не называет никаких связей между этим логотипом и свершившимся происшествием. Но слишком часто происходит напоминание – Играли в Doom, читали про Doom, представляли, как же это будет похоже на Doom. И не пройдёт много времени, что эта взаимосвязь придёт в голову и будет озвучена.”

В течение следующих нескольких недель Doom стал символом насилия насаждаемого медийными развлечениями в подростковые умы. Об этом кричали все средства массовой информации. Центр Симона Визенталя (Simon Wiesenthal) опубликовал доклад, в котором дотошно рассматривалось, как Эрик Харрис “готовился” в Doom к реальным убийствам. Не имея реальных фактов, пошла волна слухов, что убийцами был даже якобы сделан самостоятельный мод к игре, который представлял из себя модель школы Колумбина. *Washington Post* описала мир Doom, как тёмное и опасное место. *Newsday* высказалась, что эта игра может прожечь насквозь душу ребёнка. Телеведущий Дэвид Гроссман, бывший морской пехотинец, на одном из телешоу назвал игру “тренажером для убийства”, который используется для подготовки в американской армии. Даже президент Билл Клинтон, процитировав Гроссмана, от себя добавил – “Doom, это игра, которой были одержимы подростки устроившие кровавый кошмар в Литлтоне. И именно игры планомерно делают из наших детей активных участников насилия.”

Снова жестокие игры, чёрные одежды, хеви-метал и кровавые фильмы стали предметом гонения. Мэр Денвера отменил концерт Мерлина Мэнсона по той причине, что именно его фанатами были убийцы Харрис и Клеболд. В школе была разогнана группа “Чёрные плащи”, активными участниками которой были эти убийцы. Из Диснеевских мультфильмов, и из Диснейлендов было вырезано и изъято всё, что хоть как-то могло быть отнесено к насилию. Удивительно, что никто не вспомнил, как шесть лет назад сенатор Джозеф Либерман уже предлагал взяться за борьбу против насилия в масс-медиа.

В новом заявлении, от 28 апреля, Джозеф Либерман вновь призвал всех выйти на борьбу с кровавыми компьютерными играми. Правительство страны должно повлиять на производителей медиапродукции с целью избавить всех нас от засилья видео-убийств, виртуального оружия, игр ультраправого характера, фильмов, которые романтизируют убийства, и прививают нашим детям, что убийство - это круто.... Такие произведения, как игра Doom от которой фанатели

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

эти школьные маньяки, и по мотивам которой они даже сняли любительский фильм.”

Абсолютно находясь не в теме, не проявив и капли здравомыслия, а большинство даже ни разу не видело игру, политики, актёры, сенаторы делали свои личные выводы, и распространяли их по всем каналам. Элен Гудман, в своей журнальной колонке вопрошала – “Как к обычным, “нормальным” мальчикам, могла попасть программа для виртуальной подготовки спецназа с целью тренировки их жестокости и военной десенсибилизации?” Она же даже не задумывалась над пониманием того, что говорила. Военные использовали игру всего лишь для отработки взаимодействия в бою между солдатами своего подразделения. Ни о какой “тренировке жестокости”, не могло быть и речи.

Передача “Доброе утро Америка” пригласила на интервью приятелей Харриса и Клеболда, и совместно просматривая стали демонстрировать на экран “прогулки” по уровням, созданным Харрисом. «Вот тут тренировался Эрик Харрис.», заговорщицки произносил репортёр. “Внимательно следите, мы входим в тайну его мира”. Там были нарисованы прикованные тела свисающие вдоль стен. Подразумевалось, что сам Харрис в своём сумасшествии рисовал эти картины. На самом деле это были обычные текстуры из базовой части игры. “Мы словно движемся внутри сплошного кошмара”, мрачным голосом продолжал вещать ведущий. “А тебе не казалось странным, что твой приятель до такой степени любит всю эту кровь и насилие?” Приятель ответил - “Не-а”. Да просто те, кто задавали в эфире такие вопросы ни разу в жизни не играли в компьютерные игры.

Это были всего лишь игры. Тот народ, который реально играл в них, те прекрасно понимали, что всё это понарошку. Просто антураж на сцене спектакля и не более. От видеоигр никто никогда не получал боли. Но как только люди сталкивались с реальной жестокостью, так сразу начинали привязывать желаемое к действительному. Вот, что писал Джерард Джонс в своей книге “Убивая монстров” и задавал вопросы: нужны ли детям выдуманные миры, супергерои и придуманное насилие?

Как отметил Джонс, а он начал свои исследования ещё в 1965 году, его исследования показали, что дети после просмотра кино, где избивали куклу-игрушку клоуна, позже сами избивали игрушку клоуна даже более агрессивно, чем те дети, которые эту видеоленту не видели. Вроде бы напрашивается прямой вывод – просмотр насилия в средствах массовой информации повышает уровень агрессии у детей. Но в действительности всё оказалось сложнее. Даже дети

активно избивавшие надувного клоуна, не бежали в ближайший цирк и не начинали колотить ногами живых артистов. Джонс утверждал, что вместо того, чтобы обвинять СМИ в насилии, крайне необходимо понимать, какую роль играет это панарошное, игровое, насилие в жизни детей. “Это - развивающее познание в безопасном и контролируемом контексте, того, что слишком опасно, невозможно или запрещено... [И оно] является важным инструментом изучения и принятия пределов реальности. Игра с гневом является ценным способом уменьшения его силы, и получения над ним контроля в будущем. Разрушение и гнев обыгрываемые в нашем внутреннем воображении, являются жизненно важной психологической компенсацией на нашем пути к превращению в по настоящему доброго человека.”

Исследования проводимые в 1980 году так же показали положительный эффект от видеоигр. Отчёты в Журнале Американской Детской Психиатрии аргументированно доказывают, что зачастую агрессия в играх не усиливает, а снижает реальную агрессию подростка. Исследования в Англии показали, что геймеры способны гораздо лучше сосредотачиваться, чем другие люди, а так же имеют гораздо более точную координацию движений и мелкую моторику. И то и другое давало общую картину очень напоминающую состояние тренированных спортсменов профессионального уровня. Получается, что психологические навыки, которые были приобретены в виртуальном мире, перенесли на действия в реальный мир. Финские врачи при помощи компьютерных игр научились лечить дислексию, и это лечение дало очень высокий результат.

И несмотря на все эти исследования общественность продолжала искать источник насилия в играх. “Насилие в кино, в музыке, в видеоиграх тревожит нас”, говорил доктор Стюарт Фисчев, основатель Лаборатории медиа-психологии в Калифорнийском государственном университете в Лос-Анжелесе. В конце 1999 года, в своём обращении к Американской ассоциации психологов он сказал: “Два явления происходящих одновременно не являются однозначно связанными.... Но они заставляют провести более глубокое исследование, дабы хоть как-то предотвратить или уменьшить повторение резни подобной произошедшей в Колумбине.”

В конце концов, было выдано заключение, что убийцы могли вдохновиться чем угодно: Белым аистом, фильмом “Таксист”, или книгой “Над пропастью во ржи”. Да мало ли сцен насилия даже в самой Библии? Однако после Колумбины мало кто имел смелость защитить видеоигры от нападок. Джон Кейт, журналист “Rolling Stone”, и техническое сообщество *Slashdot*, написали несколько эссе в

которых критиковали СМИ как стадное явление, в их нападках на геймеров и нердов. “Это какая-то истерия.”, писали они. “Гораздо важнее проблема, как дети смогли получить доступ к реальному оружию и взрывчатке, а не к сайтам и видеоиграм.” “Конечно это является предметами самообороны,”- пишет *Time*, “но всё это очень размыто. Насилие всегда было проблемой Соединенных штатов. И есть масса причин, по которым нет смысла принимать законы с ограничениями и притеснениями игровых ресурсов. Создатели игр являются всего лишь создателями контента на который есть спрос. И куда мы будем его покупать для себя и для наших детей, они будут это создавать.”

Политики, однако, не особо прислушивались к мнению простых людей. Сэм Браунбек (Sam Brownback), республиканец из Канзаса, в зале сената сказал речь – “Вы только посмотрите на Quake! Он создан той же компанией, что создала Doom! По сюжету вы сталкиваетесь с различными монстрами. За каждое убийство вы получаете очки. За эти очки вы увеличиваете силу своего оружия. Оно становится всё мощнее и мощнее, оно становится автоматическим, потом самонаводящимся. Самые опытные игроки являются настоящими профессионалами убийства. Кровопролитие становится наградой!”

К июню 1999 года Белый Дом созрел. Во время пресс-конференции в Rose Garden, президент Билл Клинтон с суровым лицом поднял над головой один из игровых компьютерных журналов. “Тут больше удовольствия, чем пристрелить соседскую кошку” – процитировал он рекламу с одной из страниц. “Мы должны дважды подумать о том, что же нам предлагает реклама так называемых шутеров. Вот ещё пример – ...Возьмите ваши пушки, вооружитесь до зубов и хладнокровно убиваете всех на своём пути...” – процитировал он другой абзац.

При этом он распорядился провести федеральное расследование по поводу влияния подобной агрессивной рекламы на продажи, и попадание таких рекламных продуктов под внимание детей. Утверждение, что такие игры созданы взрослыми и для взрослых звучало неубедительно. Три дня спустя Сенаторы Либерман и Джон Макклеин объявили решение, впервые в двадцатом веке ввести государственную систему рейтинга для всех видов медиапродукции. После принятия законопроекта розничные продавцы продавшие товар покупателю, который не соответствует указанному на продукте рейтингу, попадает под штраф в десять тысяч долларов. Никто в игровой индустрии не был против рейтингов. Кроме того, они уже существовали на добровольной основе после решения *Entertainment Software*. Но теперь позиция правительства была громкой и чёткой –

ввести государственный контроль содержания жестокости в любой медиапродукции и особенно в видеоиграх.

Дело происходило в 1:34 утра, на следующий день после происшествия в Коломбине. Кармак сидел в тёмном кабинете. За окном была ночь, и только мигающий курсор в ожидании продолжения ввода, заменял мерцание звёзд. Кармак обдумывал каждое слово в своём тексте. Было очень важно правильно передать информацию. Кармак знал, что всё зависит от точности определения. “Некоторые из вас уже знают эту информацию, получив её окружным путём.”

Кармак говорил о реакции игрового сообщества на объявление о подготовке к выходу следующей игры от *id*. Quake III Arena будет в первую очередь выпущен для Apple Macintosh, а не для Windows. Хотя в игровом мире более распространена вторая операционная система. В то же время Кармак обратил внимание на анализ плюсов и минусов Макинтош, и старался избежать полемики. Внеся правку он оттолкнулся от стола и вышел в коридор за новой порцией Диет-колы. Перед самой важной частью сообщения нужно было передохнуть. “Эй,” – сказал он полицейским в холле, “вы не хотите перекусить?”

Полицейские были наиболее очевидным признаком того, что в *id* понимали, что произошедшее в Коломбине может хоть и косвенно, но очень опасно отразиться на них. И поэтому полицейские были привлечены для защиты от возможной волны ненависти и нападения населения на офис в состоянии аффекта. Ожидался поток телефонных звонков и писем с оскорблениями. Мисс Донна, - администратор офиса и она же “*id*-мама”, уже не раз поднимала трубку на звонки и выслушивала с другого конца телефонной линии вопросы - Боже, зачем же компания создала такое своё творение? Вскоре возле входных дверей появились и журналисты пытающиеся перехватить этих длинноволосых парней проскакивающих от автомобильной стоянки в чёрный куб своего офиса. Однако после того, как услышали снаружи только один крик протеста, в *id* несколько расслабились по поводу собственной безопасности. Такие крики снаружи частенько доносились и во время обычной жизни компании.

Если более конкретно, то предыдущая претензия к компании была всего за восемь дней до Коломбины - 12 апреля. Тогда родители трёх студентов убитых в школе Падука, штат Калифорния, выставили 130-миллионный иск медийным компаниям, в том числе и *id*, за то что они все вдохновили четырнадцатилетнего Майкла Кернила (Michael Carneal) на совершение убийства. А перед этим парень очень любил играть в Doom и Quake. Ну а если припоминать ещё раньше, то

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

были упрёки в агрессии и после выхода Вольфенштейн в 1992 году, на чужие компьютерные игры наезжали в плане Mortal Kombat, в 1993 году, этих нападков не миновал когда-то и Doom. А можно вспомнить и запрещённый аркадный автомат “Смертельная гонка” в семидесятых, и гонения на Подземелья и Драконы, в восьмидесятых...

Пока это были просто неприятные кому-то игры, то и недоброжелательность была обычными выступлениями противников, и обсуждение в СМИ. Но подряд два очень похожих происшествия, в Падука и Коломбине, резко увеличили волну агрессии. Адвокаты настоятельно советовали владельцам и сотрудникам оставаться спокойными. Сотрудники обязаны молчать, это понимал и Кармак. Но на страницах газет вновь и вновь переваривалось обсуждение и влияние определённых игр на произошедшие трагедии. При этом никто ни разу не поинтересовался, а что же могут сказать в ответ, те самые люди, которые создавали эти игры. И Кармак решил, что он сам молчать не будет.

“Последовательность двух событий подряд, про которые вы все знаете, вовсе не означает, что произошло внезапно что-то значительное, или увеличивается общая тенденция. Это просто вероятность события. Просто шансы. Как и любые жизненные события, они могут быть разложены на математические формулы совпадения. Если у вас есть событие и оно имеет хоть какой-то шанс случиться, то оно обязательно случится. И это может произойти с любой частотой”. Кармак перестал волноваться. Он подумал, что он, по сути, не является защитником любой из сторон. Он просто разговаривает с людьми. Обыкновенными людьми.

Игры *id* были не о реальных убийствах, и Кармак, как никто, знал это. Они были всего лишь продвинутой версией детской игры в “войнушку”. “Детматч – это просто выдуманное слово...”, продолжил он письмо. Doom являлся той же игрой в Ковбоев и Индейцев, только с продвинутыми спецэффектами. Мы делаем игры, которые будут развлекать. Во всех играх, начиная с игровых автоматов Defender или Robotron, что-то расстреливалось или убивалось. Современные достижения графики просто позволяют сделать этот процесс более ярким и интерактивным. Чем сложнее и интереснее игра, чем больше она заставляет вас подпрыгивать, потеть или сосредотачиваться, тем вы же и считаете её лучше. Если игра как раз такая, то откинувшись, вы сами говорите – “Да, это классная игра.” Так вот и мы желаем, чтобы наши игры были интересными, захватывающими, классными.

Были ли продажи подобных игр подросткам? Конечно были! И мы никогда бы не стали создавать игры только из расчёта, что “Данная игра предназначена

для использования игроками от 18 лет и старше”. Это нелепо. Кармак задумался. Начиная со времён *Softdisk*, а наверное и раньше, он не делал игры для какой-то выдуманной аудитории. Он делал игры для себя, чтобы в них было интересно играть ему же самому. Да, получилось так, что кроме них никто раньше не мог сделать ничего подобного Doom, и эта игра понравилась миллионам людей. Кармак отправил напечатанное сообщение и повернулся к своему рабочему компьютеру. Он продолжил заниматься над игрой, которая должна была стать концентратом и вершиной технологии от id – Игрой Quake III Arena. Вот только после последних событий, допустят ли игры его или Ромеро к выходу в свет?

Джон Шунеман крепче сжал в руках шар для боулинга, когда разговор неподалёку перешел на Doom. Отчиму Ромеро уже было за шестьдесят, он был на пенсии, и теперь мог наконец-то позволить себе отдохнуть с этой расслабляющей игрой. Но не сегодня. Люди вокруг, как и миллионы по всей стране говорили только об убийстве в школе. “...Дети сегодня, они развращаются играя в жестокие игры, как этот Doom...” Сердце Шунемемена вновь ёкнуло, когда до него донёсся этот обрывок чужого разговора. Он подошел к группе разговаривающих – “Извините, вы не могли бы поговорить за стенами этого клуба?” – сказал он крутя шар в руках. Он не хотел больше слышать всю эту ерунду об играх его Джонни.

И он был не один. Сам Ромеро не мог выносить этих обсуждений игры, которой скоро исполнится уже шесть лет. Эти обсуждения просто показывали всё невежество современных политиков. Это были просто старые пердуны со своим старым дерьмом. Ромеро устал от постоянно преследовавшего его теперь чувства вины. Да эти подростки были просто умственно-отсталыми, и не надо в этом обвинять мою игру. Игры не виноваты. Виноваты их грёбанные родители.

Уж из собственного опыта Ромеро мог видеть, как влияют родители на характеры своих детей. И теперь, в возрасте тридцати-одного года, имея своих трёх детей, он мог честно сказать, что наоборот, насилие в игры приходит из насилия в детстве и в жизни. Да, чёрт побери, он был тем самым долбанутым ребёнком, который делал эти долбанные игры, в которых было насилие, потому что на себе напрямую испытал его когда-то. И, да, ему нравилось рисовать комиксы с Мелвином, и всячески издеваться над ним и его персонажами. И, да, он сам мог и треснуть в сердцах по компьютеру, и схватить клавиатуру, и запустить её с размаху в стену! Но он никогда! Никогда не путал фантазию и реальный мир. Он даже не знал, как в реальности стрелять из этого, долбанного, дробовика.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

И так как он это твёрдо знал, он понимал, какая же ответственность лежит всегда на родителях детей. Именно поэтому он двумя руками поддерживал введение системы рейтингов для определения уровней жестокости в играх. В конечном счете, ответственность не должна ложиться на создателей игр, или политиков. Именно родители должны определять достаточно ли созрели их дети для общения с Doom. Сам Ромеро уже частенько давал своим детям побегать внутри виртуальных миров, которые специально сам рисовал для этого. Ну а скоро им можно будет попробовать и Doom, веть им уже восемь.

После Колумбины Ромеро перестал общаться с журналистами. И это не потому, что ему так посоветовали адвокаты. Просто он по своему опыту уже знал, что твоё интервью любой журналист может вывернуть наизнанку так, что смысл станет совершенно противоположен первоначально сказанному. И сейчас уж точно любое слово будет повернуто против них. А меньше всего, чего хотел Ромеро, это негативные отзывы в прессе. Он уже и так получил своё, ещё до расстрела в школе.

Целая лавина мусора из журнальных статей накрыла Ромеро после того, как из его компании, в изумрудные двери навсегда вышли восемь ведущих специалистов, которые были заняты над созданием Дайкатана. Всё это произошло несколько месяцев назад, в ноябре 1998 года. Не успел Ромеро оправиться после их ухода, как появилась информация, что вся восьмерка программистов организовала свою компанию, где они начали работать над новой, уже своей компьютерной игрой. В качестве главных героев игры, так и её спонсорами, были участники эпатажной рок-группы KISS. А руководил маркетингом в новой компании Майк Уилсон, что делало эту новость вдвойне неприятной. Ромеро чувствовал, что его подставили все, кому он доверял и на кого так надеялся. И теперь он стал понимать, что же чувствовал Ал Вековиус в *Softdisk*, когда Ромеро и остальные парни внезапно решили сбежать из его фирмы. Вот только теперь на месте Вековиуса оказался сам Ромеро.

Но Ромеро обычно недолго оставался в упадке духа. И на этот раз ему помогли справиться с плохим настроением. И этой помощницей была Стиви Кейси. На протяжении всего кризиса происходящего в компании, именно Кейси была его лучом света. У них оказалось много общего. Оба



Стиви Кейси (Killcreek)
за работой в Ion Storm.

были некомпанейскими в детстве. Оба скрылись от этого в видеоиграх. И, как и Ромеро, Стиви смогла изменить свою жизнь сама. Вдохновленная творческой атмосферой в *Ion Storm*, девушка из маленького городишки, которая была классическим ботаником и синим чулком, полностью сменила имидж. Она похудела, стала ходить в тренажёрный зал, перестала есть мясо, покрасилась в блондинку. Перестала носить мешковатые джинсы и толстовки. За счёт экономии на своей скромной зарплате установила себе грудные имплантаты. И уже через год оказалась в списке моделей журнала Плейбой, куда её пригласили для позирования случайно увидев на одном из интервью фирмы. После бегства из *Ion Storm* Большой восьмерки, Стиви перешла на место дизайнера.

И вот она стала новой подругой Ромеро. Когда оказалось, что *Ion* стремительно падает в штопор, Ромеро пришлось полностью переключиться на дела компании, и результатом такого перераспределения интересов, стал его развод с Бет, хоть это и произошло вскоре после рождения их общей дочери. В очередной раз Ромеро, Богатый человек и Бог программирования, оказался недоволен своей семейной жизнью. Все эти годы он уверял друзей, родных и поклонников, что он крепкий, серьёзный семьянин, но выходило так, что или империя игр, или семья, удерживать оба направления он был неспособен. Его первая жена, Келли, когда-то, уезжая от него с его детьми в Калифорнию, очень точно сказала, что настоящей женой Ромеро всегда были игры. И вот только теперь нашлась женщина, Стиви, которая, разделяла его страсть к играм. Так что можно сказать, что их брак был трёхсторонним.

После перемен в личной жизни, всю свою энергию Ромеро бросил на восстановление компании. Он нанял ещё несколько старых друзей, и попросил помощи у Тома Холла. Хотя Дайкатана и нуждалась всё ещё в капитальном ремонте, но на горизонте хотя бы забрезжило завершение проекта. Конвертация на движок Quake-II была закончена в январе 1999 года. Рекламная компания, для которой была нанята сторонняя фирма, гласила, что “Игра будет выпущена 15 февраля 1999 года”.

У всех появилась надежда, что этот долгострой всё же наконец завершится. Но внезапно в *Dallas observer* появилась критическая статья под названием “Штормовая погода”. В статье рассказывались все внутренние подробности жизни фирмы. История раскрывалась в статье из семи тысяч слов, и повествовала, что фирма “... где дизайнер является королём”, превратилась в ядовитую смесь из примадонн и культов личности. Наиболее шокирующим был очередной вал

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

цитат из внутренней электронной переписки компании. И всё это грязное бельё выносилось на всеобщее обозрение.

В результате компанию снова начало лихорадить. Были вытащены на свет и история с БМВ Майкла Уилсона, и вся деловая и не очень переписка с *Eidos*. Интернет-сайты цитировали наперебой выдержки из статьи, смакуя и упиваясь воспоминаниями, как бывший Хирург смертельных битв собирался сделать всех своими сучками. Ромеро судорожно пытался определить источник сплетен. Он требовал блокировки основных сайтов замеченных в подобном перемывании костей. Он даже подал в суд на газету за клевету, требуя, чтобы она выдала свой источник информации. А оказалось, что просто его партнёр Тодд Портер, случайно разместил свой почтовый ящик в локальной сети таким образом, что к нему снаружи оказался открыт полный доступ. И любой зайдя снаружи в локальную сеть *Ion Storm* мог скопировать всё содержимое почты к себе.

К моменту расстрела в Колумбине дела у Ion и Ромеро снова были хуже некуда - его компания стала всеобщим посмешищем, выход игры снова откладывался, как минимум на пару месяцев, и снова появилась опасность отставания с технологической точки зрения. Просочились слухи, что *id Software* активно разрабатывает новый движок для Quake III-Arena. Когда в марте наконец была выпущена демка с детматч-версией Дайкатана, геймеры уже и не надеялись на игру, и это событие прошло почти никем особо не замеченным.

Мечта о большой компании оказалась слишком большой. Слишком амбициозной, слишком высокой. Всё то, что не раз упоминал Кармак, говоря про большую команду и потерю фокуса, всё оказалось правдой, и даже в утрированном виде. С этим смирилась даже *Eidos*, определив Ромеро, как источник всех проблем. Из компании в очередной раз выделили последний грант в 30 миллионов, чтобы Ромеро завершил все дела, и больше никогда не показывался на их горизонте. Как выразился президент *Eidos*, Роб Дайер к Ромеро – “Заткнись и закончи, в конце концов эту игру.”

id Software оказались в центре внимания на Е3 в Лос-Анжелесе в мае 1999 года, но на этот раз по неприятным причинам. Прошел всего месяц после кровавых событий в Колумбине и Падуке. Компьютерная выставка технологий припала на самый пик обсуждения насилия в фильмах и компьютерных играх. Каждый журналист считал себя обязанным взять хоть одно интервью на эту тему. Ну а первой в списке интервьюируемых, разумеется, стояли разработчики Doom и Quake.

Всё это в сумме не обещало лёгких праздников. Ни одна из компьютерных фирм-разработчиков, не хотела обсуждать эту тему. При открытии выставки слово взял президент ассоциации *Interactive Digital Software*, Дуг Лувенштейн (Doug Lowenstein). Ассоциации, организованной в ответ на закон сенатора Либермана, о вреде насилия, ещё в 1993 году. Он сказал – “Из пяти тысяч игр, которые официально зарегистрированы в Америке, только семь процентов можно отнести к “включающим насилие”. Тем не менее, этот процент растёт. Причём явно не в сторону детского варианта. Но и статистика исследований показывает, что 54 процента пользователей приставок старше 18 лет. Из них 25 процентов старше 36 лет. По компьютерным играм распределение ещё более взрослое – игроков старше 18 лет – 70 процентов, и старше 36 лет – 40 процентов. Все вместе геймеры тратят на игры более 7 миллиардов долларов. Это значительно больше, чем на семейные походы в кинотеатры. Для тех из вас, кто собирается пропагандировать семейные ценности, и видимо где-то пропадали вдали от цивилизации в последние годы, я сообщу, что интерактивные развлечения стали самыми популярными в семьях видами отдыха”.

В ответ на эту речь журналисты бросились к стенду *id Software*, чтобы предъявить моральный иск за Колумбину, но они тут же были остановлены крепкими плечистыми молодыми людьми из охраны. Все страждущие сразу же отправлялись к профессионалам маркетинговой службы *Activision*, издателя *Quake*, которые вежливо и уверенно переводили все интервью в нужное им русло. Под критику попали многие компании. Известная нам компания *Raven* выставила свою новую работу – игру “Солдат удачи”, которую смело можно было относить к “содержащим насилие”. Поэтому свою презентацию им пришлось проводить за закрытыми дверями. А для самих *id* эта выставка была поводом пообщаться с коллегами, и поразмыслить над тем списком проблем с которыми они столкнулись при работе над *Quake III Arena*.

А проблемы начались с того, что Кармак объявил, что весь дизайн игры будет выполнен только ради одного варианта игры – *DeathMatch*. В свете большого успеха игры *Half-Life*, которая совсем недавно волной прошла по всему миру, и, как раз отличалась очень интересным и продуманным сюжетом, такое направление развития можно было отнести к саботажу. Следующим спорным решением было перевести игроков, любителей пострелять по сети, в разряд профессиональной элиты. Так получилось потому, что новая игра поддерживала запуск только на компьютерах снабженных 3D-ускорителями, а они были далеко не у всех и стоили немалых денег.

Сюда же добавились и гонения от журналистов. На основании всего этого, да и после внутриофисных сражений на этапе Quake-II, общий тонус внутри команды был очень низким. До сих пор давали знать о себе распри посеянные между членами команды при сражении Кармака и Ромеро. Успех Half-Life, казалось, принуждал сделать аналогичный, новый грандиозный проект. Но не смотря на это Кармак чётко определил, что всё будет иначе. Для Адриана это стало ещё одним доказательством того, что Ромеро был прав, и Кармак совсем забыл тот драйв, который был в их компании во времена Шривпорта. *Id* полностью стала компанией одного человека. Адриан хотел нового, творческого, оригинального. После объявления новой стратегии он некоторое время ходил по чужим кабинетам, и жаловался на жизнь, но вскоре утих. Он смирился с новым курсом компании, и только одна мысль не давала покоя – на что же надеется Кармак?

Когда пошли работы по новому проекту, то график работы был сформирован так, чтобы отделы не общались друг с другом и ориентировались только на распоряжения руководства. Идея попробовать сделать игру с жестким разделением задач оказалась слишком изоляционистской. Картостроители и художники не общаясь между собой не понимали общей стратегии. Им не хватало того самого неофициального общения, которое ведёт команду к единой цели. Разрозненные крепкие куски не стали частью чего-то целого, а превратились в отдельные, несвязанные части варящиеся в собственном соку.

Разочарование Кармака росло. Он был тут, в компании, он создавал самое лучшее и мощное графическое ядро, он творил новые, никем не открытые технологии. А получалось так, что эти, рождённые им возможности, были никому особо и не нужны. Не нужны ни дизайнерам, ни художникам. Никто не экспериментировал с ними придумывая наилучшее применение. Никто не задавал вопросов, не просил что-то добавить или убрать в ядре игры. Хотя Кармак ни разу не сказал вслух, что ему не хватает Ромеро, было видно, что он тоскует по временам головокружительных экспериментов. Исчезла былая магия целеустремлённой команды.

К февралю 1999 года персонал в компании был в полном комплекте. Не будем говорить, кто и насколько отдавал себя созданию игры, но Кармак считал,

что срочно нужен был лидер. И он нашел такого в лице Грема Девайна (Graeme Devine). Грем был вундеркиндом по программированию игр. В шестнадцать лет он был исключен из школы за то, что всё своё время тратил на программирование игр для своего Атари. Потом он переехал в Соединенные



Штаты, и там основал компанию “Трилобит(Trilobyte)”. Эта компания знаменита созданием игры бестселлера – “Седьмой гость”, которая была выпущена на CD-ROM ещё в начале девяностых. Грем и Кармак уже были знакомы, и как часто бывает у программистов, советовались друг с другом, обмениваясь строчками своего кода. И вот теперь Кармак пригласил Грема помочь ему в завершении создания Quake-III. К этому моменту у Грема не заладилось с “Трилобитом”, и он с радостью принял приглашение поработать в интересной для него команде. Какого же было его удивление, когда он увидел, куда он попал.

Когда он спросил четырнадцать человек, что они думают о проекте, над которым занимаются, он получил четырнадцать разных ответов. В вечер перед его первым выходом в новой роли, трое из его новой команды пригласили его посидеть в кафе и поболтать о жизни. За разговором они начали рассказывать ему “политику компании”. “... Ты думаешь, что у тебя будет власть и свобода выбора? Это не так. У нас уже есть власть, которая сама знает как надо, и никто не может слова сказать поперёк. Тебе не дадут ничего реально решать...”. Они предупредили Грема, что всё совсем не так, как ему рассказывали официально. Грем благодарно, но уверенно ответил – “Всё будет нормально. Не волнуйтесь. Всё изменится.”

Не всё оказалось просто. Грем обнаружил, что бардак внутри *id* сильнее всех ожиданий. Хотя все участники команды чем-то и занимались, единый вектор задачи проследить было очень сложно. Например взять работу над ботами. Они были фундаментальной основой нового проекта. Так называются персонажи управляемые компьютером. Хороший бот должен быть очень органично запрограммирован. Необходимо соблюдать баланс между оптимальным взаимодействием с окружающим миром и игроками, с точки зрения решения игровой задачи, но в то же время бот должен вести себя как можно более реалистично, по максимуму походя на живых участников.

Кармак решил делегировать работу над ботами в другую программистскую студию, чтобы не нанимать новых людей и не отвлекать на эту задачу себя. Время шло, а результата не было. Просто Кармак не учёл, что другие не являются такими же фанатами программирования, кем был он сам. Когда Грем получил промежуточный результат от наёмной компании, то оказалось, что играть с ботами просто невозможно. Они действовали очень неэффективно и абсолютно

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

не по человечески. Они были именно как боты. К марту 1999 года сотрудники начали волноваться.

На конференции разработчиков игр в Сан-Хосе парням удалось попробовать новый продукт под названием Unreal Tournament. Автором этой игры была уже упоминаемая компания *Epic*, автор первой и второй части Unreal. Unreal, когда вышел, отхватил здоровый кусок популярности. В этих играх, как и в Half-Life, ставка была сделана на художественную составляющую. Кинематографическая история разматывалась в них постепенно и раскрывалась по ходу событий. В *Epic*, к этому времени уже оказались и два бывших сотрудника *id* – Джей Уилбурн и Марк Рейн, который помогал *id* с некоторыми бизнес-делами во времена создания Вольфенштейн. И вот новая игра созданная *Epic* тоже была многопользовательским сетевым шутером. Называлась она Unreal Tournament и являлась самым прямым конкурентом Quake III Arena.

Глядя на неё, первой же мыслью приходило, что идея украдена у *id*, настолько они были похожи. Персонал первым делом стал обвинять Кармака, который упоминал несколько раз в сети общую концепцию нового продукта. Ребята подошли с претензией и к разработчикам *Epic*, но получили ответ, что игра была в их планах уже давно, и могут даже быть продемонстрированы старые распечатки внутренней переписки. Конфликт погасили, но общая враждебность между компаниями осталась. После Колумбины обстановка стала ещё более дезорганизованная, а время уже поджимало критически.

Несмотря на положительные отзывы об игре на Е3, коллектив начал распадаться. Два молодых специалиста - хороший дизайнер Джеймс Брендон (Brandon James), и программист Брайан Хук (Brian Hook), впали в тоску и собирались уволиться. Адриан разошелся с женой, на которой женился в период успеха на волне Doom. Кевин, бывший третьим совладельцем компании, как всегда, пытался изо всех сил спасти ситуацию. Он попросил Кармака переехать работать к ним, чтобы наладить совместное общение руководителей. На деле же получилось так, что общая обстановка после этого шага только накалилась. Теперь все остальные сотрудники постоянно гадали - а чем же там занимаются, собравшись вместе за закрытым дверями, владельцы фирмы? А ничем. Никакой коммуникации не получилось. Все трое целыми днями в тишине сидели и занимались своей работой. Только теперь звуковым фоном стала идти тихая музыка из магнитофона, который переехал в кабинет вместе с Кармаком.

К концу проекта Грем уже был не руководителем, а программистом. Он сумел реанимировать ботов, которых первоначально программировала

неизвестная фирма из Нидерландов. Уровни были собраны вместе, в некоей приемлемой комбинации. В ноябре 1999 года некоторые участники команды отправились в рекламное турне договариваться с издателем, и решать коммерческие вопросы, и просто расслабиться. Веселье было прервано, когда они обнаружили, что их конкурент, *Epic*, выпускает свой *Unreal Tournament* всего на неделю, но раньше их, в начале декабря.

Самый главный вопрос висел в воздухе - кто же окажется в лидерах продаж, новая технология от Кармака, или его ближайший конкурент от *Epic*? Обе игры были в направлении чистого он-лайн состязания, без сюжетов и сцен. А может главная удача вообще уйдёт к Ромеро? К Ромеро, который всё, что у него было, все свои амбиции поставил на карту с дизайном. Который сконцентрировался на красивой, оригинальной сюжетной истории своей *Дайкатана*. По этому поводу он сказал в интервью *Forbs* - “Игры ориентированные сугубо на развлечение он-лайн, пока что являются очень небольшой прослойкой в списке выпускаемых продуктов. И люди, которые играют через интернет, так же легко могут найти сайты, где можно будет скачать игру бесплатно.” Закончил журналист своё интервью такими словами – “Кто же выиграет из двух Джонов? Несомненно, у обоих из них грандиозные планы и ожидания, но вскоре мы узнаем, кто выбрал правильную стратегию.”

“АААаарррргггххххх” – закричал Шон Грин и с размаху швырнул свою клавиатуру об пол. Дело происходило ночью на этаже программистов в *Ion Storm*. В помещении было темно, темнел и лежащий внизу за окном город. Одетый в чёрную футболку, давний друг Ромеро сторбился за своим столом, как обезьяна в самом начале фильма “Космическая одиссея-2001” Стенли Кубрика. Из соседнего кубикла посмотреть на истерику Шона выглянул другой программист, но потом привычно повернулся обратно к своему экрану. Шон взлохматил на своей голове волосы и оправдываясь произнёс, заталкивая разлетевшиеся клавиши себе под стол – “Ничего. Зато это очень неплохо помогает снять стресс.”

Шон, как и остальные в команде *Дайкатана* работали в кранч-режиме уже много дней. Выходные-не выходные, уже давно не было разницы. Шон, который имел возможность поработать ещё в *id*, у которого было с чем сравнивать, не мог припомнить настолько затяжной смертельной гонки. Уже не раз и не два ему приходилось спать тут же в своём кубикле, чтобы не отвлекаться на дорогу домой. Один из программистов, Брайан Эйсерлох (Brian “Squirrel” Eiserloh) поставил своеобразный рекорд, отработав без перерыва восемьдесят пять дней из

девяноста, и при этом не разу не выходя за пределы офиса. В нескольких кубиклах можно было увидеть спящие тела. Они лежали скорчившиеся среди фантиков M&M-с и положив голову на пустые коробки из-под пиццы сложенные в качестве подушки. Стиви слегла дома с почечной инфекцией.

Сам Шон решил взять первый за неделю перерыв, чтобы направиться в заброшенную часть города, и оттянуться там на репетиции своей группы Last Chapter, играющей “death-metal”. Но теперь он смотрел на код написанный им за день и понимал, что половину его можно снова оправить на свалку. Опять придётся держаться на кофе и сигаретах. Это была его идея посоветовать Ромеро поставить в коридоре куклу в полный рост, которая будет сжимать битву, напоминая о необходимости работать. К сожалению, не подумал, что это будет относиться и к нему самому.

Что же происходило в *Ion Storm* осенью 1999? Если провести аналогию с кораблём, то судно Ромеро не просто сбилось с курса. Оно крепко сидело застряв на скале, а вокруг было штормовое море. Экипаж корабля в панике бегал по палубам время от времени выпадая за борт. Пошатываясь от удара в статье *Dallas Observer*, разваливаясь после ухода “главной восьмёрки”, качаясь от порывов полемики после событий в Колумбине, компания получила ещё один удар на встрече ЕЗ. Конкуренция среди разработчиков на встрече была огромной. Особенно много было желающих выпустить свой продукт к Рождеству, то есть в декабре. Тодд столкнулся с Ромеро перед началом мероприятия и шепнул на ухо – “На меня вышло руководство *Eidos*, после ЕЗ они хотят встретиться с тобой. Просто убедиться, что всё идёт по плану”.

В мае 1999 на ЕЗ Ромеро был со Стиви, и они были, как всегда, самыми яркими на этом празднике. Ромеро в чёрных джинсах, и сетчатой чёрной рубашке с серебряной цепочкой поверх. Стиви в облегающей голубой рубашке, чёрных брюках, и с притягивающими взгляды светлыми волосами, спадающими на плечи. Вокруг них, несмотря на всю критику, привычно вились фанаты Doom и просто похотливые мальчики заглядывающиеся на Стиви и просящие у них автографы. Когда настала презентация демки Дайкатана, настроение присутствующих испортилось. Игра была настолько неоптимизированная, что действие на экране происходило как в замедленной съёмке. Ромеро же было теперь не до этого. Он, вернувшись в Даллас ворвался в кабинет к Джону Ковано, представителю *Eidos*, который был тут посажен, чтобы контролировать работу *Ion Storm*. “Я увольняюсь”,- заявил Ромеро с порога. “Если Тодду нравится, чтобы контролировали каждый его шаг, и отчитываться как мальчишке, то меня это не

устраивает. Пусть он остаётся, а я увольняюсь”. Ковано сказал, что встреча с *Eidos* всё равно состоится, и она будет с Чарльзом Корнуолле, владельцем *Eidos*, и всё, что потребуется, это молчать и согласно кивать головой.

В июне партнёры: Ромеро, Том Холл, Тодд и Джерри О-Хара вылетели в Лос-Анджелес на встречу с президентом компании. Целью встречи было, по инициативе *Eidos*, обсудить выкуп контрольного пакета акций *Ion Storm* с целью погасить таким способом задолженность между компаниями. Задолженность, которая представляла, не много, не мало - 50 миллионов долларов. Тодд и Джерри быстро поняли, что спорить будет себе дороже, но Ромеро пошел на принцип. “Либо вы слушаете Тодда, либо меня”. Кована спокойным голосом остановил его – “Успокойтесь, Джон. Все прекрасно понимают, что вы являлись символом *Ion Storm*, и вы им и остаётесь. Это никак не влияет на решение”. Но Джерри знал. Всё дело в свободе. Ромеро задумывал свою компанию свободной, где он сможет воплощать свои собственные мечты, и эта свобода прямо сейчас уплывала от Ромеро. Он попробовал как-то смягчить ситуацию – “Джон, если тебя напрягает, кто же будет продолжать руководить проектом, то это не вопрос. Мы с Тоддом можем взять на себя новый проект. Как тебе такой вариант?”. Ромеро это не устраивало – “Я всегда считал, что партнёры должны заниматься одним делом, это дело должно быть интересным, и всем вместе необходимо двигаться вперёд”. Тодд тихо остановил его – “Джон, для меня эта работа, а не развлечение. Посмотри на Джерри. Для него это тоже совсем не забава, из разряда, чем хочу, тем и занимаюсь”. Джерри согласно покачал головой. В этот момент за окном ресторана внезапно несколько раз вспыхнули фотовспышки. Все повернулись туда, но это оказалась уличная фотосессия киноактёров Хизер Грем и Роба Лоу.

В конечном счёте так и получилось, что Тодд и Джерри были оставлены на руководящих постах, а компания частично влилась в *Eidos*, что было по их мнению лучшим решением для создавшейся ситуации. А Ромеро и Том Холл были освобождены от своих обязанностей, и могли делать, что захотят. Они могли бы снова попытаться организовать свою фирму, потому что по-прежнему верили в справедливость фразы “Для игр именно дизайн является законом.” Проблема оказалась в том, как потом признался Ромеро, что дизайнер не принимает во внимание технологии. Дизайнер считает себя не обязанным знать, как всё это работает внутри, но с компьютерными технологиями такой подход не проходит.

В октябре 1999 года было официально сообщено, что компания *Eidos* за 44,8 миллионов долларов покупает 61 процент акций *Ion Storm*. В прессе не давалось

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

никаких комментариев прошедшему. Ромеро теперь полностью мог посвятить себя работе над завершением игры. Несмотря на то, что звуки, монстры, логика игры уже были почти полностью сделаны, программа насчитывала ещё сотни ошибок. Даже максимальная отдача всех оставшихся сотрудников не позволяла всё закончить к обещанной дате выхода 17 декабря 1999 года. Дело в том, что *Eidos* заранее, к этой дате, заказала торжественную вечеринку, хотя Ромеро и убеждал их, что ему нужно ещё время, чтобы закончить.

Так и получилось. Вечеринка прошла, а законченной игры так и не было. Только 21 апреля 2000 года Ромеро почувствовал, что он закончил свою работу. Вечером он сел за домашний компьютер и напечатал в блоге – “Боже мой. Наконец то мы сделали это. А я когда-то ещё думал, что работа полтора года над игрой – это долго... Ничего подобного. Я хочу, чтобы вы не обращали внимания на отзывы и чужие мнения. Я хочу, чтобы вы сами поиграли в эту игру, в игру, которую мы честно хотели сделать самой интересной игрой в однопользовательском варианте.” Ромеро попытался заранее предотвратить сравнения с бывшими коллегами – “...мы разрабатывали Дайкатана не ради конкуренции с Quake III.” И его руки соскользнули с клавиатуры.

Часть шестнадцатая

Постоянный мир

В конце 2000 года Кармак праздновал не только выпуск новой игры. Он праздновал своё бракосочетание. Пару лет назад он получил письмо от одной девушки-фаната являющейся ещё и молодой предпринимательницей по имени Анна Канг. Она предлагала поучаствовать в организации одного, чисто женского, турнира по Quake. Кармак с ходу ответил, что идея интересная, вот только игроков наберётся хорошо если двадцать пять человек. Оказалось - полторы тысячи. А Кармак уважал каждого, кто оказывался прав в спорах с ним. Кто же она такая, эта Анна Канг?

Это оказалась очень интересная женщина во всех смыслах. Она выросла в Азиатском квартале Лос-Анджелеса. Родители её были эмигрантами из какой-то банановой республики. Ей, выросшей в Америке были очень неприятны высказывания типа, “местные азиатки словно белые внутри, но желтые снаружи.” Она вообще была крайне резко настроена против сложившихся предрассудков из разряда “Женщина должна почитать своего мужа, брак с представителем не своей национальности – большой грех.” Она понимала, что капитализм вовсе не означает заведомое зло, а социализм – райские сады. Ей очень импонировала философия писательницы Айны Рэнд(Ayn Rand) и сильнее всего она хотела стать сильной, как её литературный герой Гейл Винанд(Gail Wynand) из романа The Fountainhead. И именно играя в Quake к ней приходило нужное ощущение силы и свирепости.

После проведения женского турнира они с Кармаком продолжили электронную переписку. Ей было очень приятно и интригующе, когда он делился с нею обсуждением своих алгоритмов, своими знаниями и мыслями. И пусть она часто дразнила его называя “мистер Спок”, как героя из “Star Trek”, но вкладывала в это имя, кроме фанатского юмора и уважение к глубокой и щедрой душе. Кармак же был впечатлён её размышлениями об вечных темах поднимаемых Айн Рэнд, о философии, о компьютерных играх. Ему нравился вызов, который она иногда словно бросала ему в спорах.

Начиналось всё как роман меж двух городов. Потом Кармак предложил ей переехать в Даллас, чтобы он мог помогать ей с развитием её бизнеса. На самом

деле он просто искал возможность чаще встречаться. Она переехала, но долго работать совместно с *id Software* не сложилось. А вот отношения с Кармаком стали ещё теснее. Они поженились на Гавайях. На свадьбе присутствовало только небольшое количество приглашенных родственников и близких друзей. Эта поездка и событие, были одни из немногих каникул в его жизни. Но и сюда он приехал со своим ноутбуком. Впереди было много работы.

По мнению Кармака его Quake-III тоже уже был вчерашним днём. Впрочем, он относился так ко всем своим продуктам на момент их выхода к покупателям. Игры уже стремительно штурмовали он-лайн территорию. Самые амбициозные проекты являли собой непрерывные, существующие параллельно с реальным, виртуальные миры. Самой популярной была тема средневековья. EverQuest и Ultima On-Line, от уже знакомого всем Ричарда Гэрриота, собрали уже миллионы своих поклонников, которые проводили своё время в воображаемых мирах и заложили фундамент новому классу игр – MMORPG – Многопользовательские-Он-лайн-РПГ-игры. Эти игры могли поддерживать одновременно тысячи игроков. И игроки жили среди цифровых ландшафтов, проводили там десятки часов в неделю, исследовали, сражались, строили. У некоторых из них вожделенные аксессуары и оружие уже не заработаны в игре, а куплены за реальные деньги у других, более удачливых и предприимчивых игроков.

У Кармака был свой взгляд на подобные миры, именно с точки зрения Хакерской Этики. Эти виртуальные миры были полностью выдуманным ресурсом. Они ничего не стоили в реальном мире, но позволяли создавать предметы, ценности и богатства в цифровом виде, и совершенно независимо от реала. Кармак говорил – “Любой цифровой ресурс позволяет нам сделать богатство из ничего, и так же свободно увеличивать это богатство. В отличие от реальных предметов нашего материального мира, виртуальные объекты имеют свойство копирования. Мир может совершенно свободно становиться всё более и более богатым”.

По возвращении в Даллас он решил обнародовать эти взгляды своей команде. Тем кто остался с ним за все эти годы. “Мы должны сосредоточиться на том, чтобы сделать единый механизм существования виртуального мира. Это должна быть система связывающая всю инфраструктуру внутрисетевого взаимодействия в виде 3D-реальности. Это именно то, о чём уже давно мечтают люди, и именно сейчас это стало возможным.” Вот, что должно стать кульминацией его работы! То, про что говорили в своих произведениях фантасты Уильям Гибсон, Нил Стивенсон и другие. То, что называли ГолоДек,

Киберпространство, Метавселенная, Виртуальный мир. Это явление имело разные имена, но описывалась одна и та же технология, которая должна перевести людей на новый уровень жизни. Придать ей новый смысл и возможности. Это было именно то, к чему они так долго шли.

Кармак замолчал и оглядел конференц-зал. Он ждал реакции. Ответом ему были пустые взгляды.

“Но мы игровая компания.” – сказал Адриан. “Мы делаем игры.” Кармак глубоко вздохнул. Он знал, что несмотря на все его знания, репутацию, работоспособность, он не сможет выполнить задуманное в одиночку. Ему нужен помощник, который тестировал бы его наработки, пробовал их в деле. Ему нужен был рядом человек, который так же пылал идеей, думал о ней настолько, что больше не мог говорить ни о чем другом. Кто бы смотрел на жизнь так же как и сам Кармак. *Кто бы был настолько охрененно крутой, как ещё не видывала Земля. Ему нужен был кто-то, как Ромеро. Если бы была возможность снова начать всё с первой встречи.*

Вопрос же о том, чем будет заниматься сама компания *id Software* оставался открытым. Пусть он занимается Метавселенной, но другие хотели заняться чем-то более приземлённым. Грем Дивайн выступил с предложением сделать новую игру в стиле квеста. Это был вариант многопользовательской сетевой игры противоположной по замыслу всем предыдущим шутерам от первого лица. Адриан и Кевин возбудились от одной только мысли, чтоб делать что-то отличное от, уже до печёнок доставших, стрелялок. И не только они. Общественность уже не раз упрекала *id* в излишней зацикленности на одном сюжете, и вот теперь был шанс изменить это мнение. Как провозгласил Грем – “Всё, никаких больше ракет-лаунчеров!!!” Было решено. Следующей игрой от *id* будет квест.

Но вскоре Кармак возненавидел этот проект. Работа над ним напоминала копание в жидком дерьме трёхлетней давности. Была, правда, ещё одна идея, которая всплывала время от времени в последние годы – создать новый Doom. Кармаку не особо нравилась эта мысль, но, по крайней мере, он её не ненавидел. Ремейки были не новы. Например компания Грея Маттера(Gray Matter), под патронажем *id* уже делала игру “Возвращение в Волчье логово”(Return to Castle Wolfenstein), и по отзывам фанатов, результат мог получиться весьма и весьма неплохой по популярности. А ещё для создания Doom III Кармак мог бы использовать новейшие наработки, включая динамические тени и освещение. Второе поколение программистов в *id*, ребята Тим Уиллитс и Пол Стивд(Paul Steed), которые не участвовали в создании первой части Doom, были не прочь

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

прикоснуться к легенде хотя бы вот таким способом, повторив её через годы. Кармак даже обговорил эту идею с Трендом Рензором, из Nine Inch Nails, который делал озвучку к Quake, и тот подтвердил, что может заняться над аудиодорожкой для нового Doom. Вот только не все были так однозначно “За”.

Кевин, Грем и Адриан были против. “Это как некоторые старые группы пердунов, которые не могут выдать ничего нового, и только переиздают новые альбомы со старыми, затёртыми до дыр песнями.” – Эмоционально прокомментировал идею Адриан. “Какого чёрта мы тратим своё время на одно и то же? Это же означает потратить ещё как минимум два года впустую! Может не будем так разбрасываться своим временем, и всё же попробуем сделать что-то реально новое?”

Пока вопрос висел в воздухе, было решено заняться созданием новых уровней для Quake III, под общим названием - Team Arena. Это было задуманное дополнение к основной игре, после большого количества общих упрёков, что оригинальная игра не очень предназначена для командных боёв. Особенно это проявлялось если сравнивать с Unreal Tournament. Поэтому, как только появилось время, необходимо было устранить этот недочёт. Работа над этим пакетом напоминала работу двигателя на холостом ходу. Все ожидали, каким же будет новое направление движения. Квест ну абсолютно не привлекал Кармака. Он понял, что затягивать нет смысла и надо разобраться с этой дилеммой раз и навсегда.

Кармак зашел посередине ночи в кабинет Пола и сказал –

- Тренд Резнор готов сотрудничать с нами по созданию аудиодорожки для Doom.

- Для Doom? Но мы же занимаемся квестом! – парировал Пол.

- Ну, я решил, что лучше заняться Doom. Ты на борту?

- Чёрт!... Ну, как бы – да.

Так же он подошел и к Тиму. Тим тоже согласился.

На следующий день Джон зашел к Кевину и Адриану:

- Я хочу делать Doom. Пол – тоже. Тим – тоже. Если вы против, то я уйду из компании. - Сказал он и скрылся за дверью.

Кевин и Адриан не могли поверить в такое вероломство. Но вот что они могли противопоставить Кармаку? Чем будет *id* без этого вундеркинда? Они обсудили возможность разделения компании. Прикинули, может стоит просто согласиться без боя? Кармак, бывало, угрожал уйти и раньше. Так, может быть, подумал Адриан, и в этот раз всё не так плохо? Позже он подошел к Джону, и

спросил, чтобы могло предотвратить его уход, но в то же время чтоб компания занималась Новым проектом? Ответ был – “Ничего”. Что ж тогда обсуждать? На следующий день Кармак сел за свой компьютер и рассказал всему миру свой план.

“Вау, Хаммер! Смотрите, Хаммер!..” – Без перерыва восклицал толстый подросток сидящий через несколько столиков, при этом тыкая пальцем в окно и привлекая к себе внимание всего зала. Дело происходило летом 2001 года в небольшом ресторанчике “*Temerararia’s Restaurante and Club*”, хвастающемся своей “лучшей мексиканской кухней во всём Товакони, а то и во всём штате Техас”. Правда надо было учесть, что это был единственный ресторан с мексиканской кухней во всей округе. Городок располагался в тридцати милях к востоку от Далласа. Ромеро и Стиви сбежали сюда несколько месяцев назад, и уже стали постоянными клиентами этого заведения. Для местного населения они представлялись чем-то вроде уровня рок-звёзд, усиливая подобное отношение ещё своим внушительным автомобилем, на котором они катались по округе. После ада создания Дайкатаны, это тихое местечко казалось обретённым раем.

Игра провалилась с оглушительным треском, как с точки зрения геймеров, так и с точки зрения коммерции. Она была продана всего в количестве 41 000 экземпляров. За редким исключением все отзывы об игре в СМИ были негативного характера. *Entertainment Weekly* назвал её “катастрофой сравнимой с Водным миром”, намекая на провалившийся в прокате новый фильм с Кевином Костером. *PC Gamer* высказался как “эта игра не представляет из себя ничего особенного и символизирует собой закат эпохи любительского программирования.” *Computer Gaming World* сказал просто – “Да она протухла.”

Ромеро надеялся, что положительные отзывы появятся в сети после того, как игроки сами попробуют его игру “на зуб”. Но вот у большинства игроков дело даже не доходило до того, чтобы распробовать. Игра начиналась с уровня, на котором игрок появлялся на болоте, в окружении комаров и лягушек управляемых компьютером. Это сразу же раздражало с первых минут и не настраивало на оптимистичный лад. Ромеро наверно был единственным, кто оставил положительный отзыв на игру в сети, пусть и с припиской, что игра достаточно длинная и выматывающая. Он продолжал настаивать на своём мнении об игре даже когда стало явным преимущество другой игры выпущенной под маркой *Ion Storm*. Этой игрой стал *Deus Ex* от Уоррена Спектора. За неё проголосовали сразу множество игровых журналов, как за игру – “Прорыв года”.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Теперь уже не так уж и важен успех или неуспех Дайкатаны. Выпустив игру Deus Ex, компания *Ion Storm* доказала своё право на существование.

В какой-то период это прибавило энтузиазма Ромеро и он взялся за следующую задачу – помочь своему другу, Тому Холлу, закончить его игровой проект, под названием *Anachronox*. Проект был заморожен после ухода из него всей первой команды программистов. Игра задумывалась, как научно-фантастический детектив по расследованию убийств совершаемых инопланетным агрессором. Игра, как и Дайкатана, задумывалась в эпических масштабах – сотни активных героев, арсенал конфигурируемого оружия, логические головоломки помещенные внутрь игры. И вот теперь появилась возможность довести задуманное до конца.

Но завершить игру так и не удалось. *Eidos* выслала список сотрудников попадающих под сокращение в связи с оптимизацией персонала. Ромеро зашел в кабинет финансового директора, взял присланный список и пробежал по нему глазами. В списке были все чьи рабочие места располагались в Далласе. Тут значились и Том, и Кейси, и он сам. Нетронутой осталась только группа Уоррена Спектра, размещающаяся в Остине. Ромеро вернулся к себе, сел на стул, и набрал номер Стиви. “Вот и всё”, произнёс он. “Это случилось.” Ромеро нечасто приходилось быть в одиночестве и прислушиваться к своим ощущениям. Но в этот раз он предельно прочувствовал, что он облажался. Его компания, его мечта о высшем дизайне оказалась мыльным пузырьком. Это было даже... грустно. Но горевал Ромеро недолго. Он позвонил Тому, и они, поговорив, пришли к выводу, что всё не так уж плохо. Просто это напоминает период ухода из *id*, тогда тоже они оказались перед новой дорогой приглашающей их вперёд.

Вскоре Ромеро, Том и Стиви уже определились с дальнейшими действиями. Они решили организовывать новую компанию по созданию игр. Накидали варианты будущих проектов, например это был вариант о десятилетнем мальчике и его приключениях, - нечто отдалённо напоминающее Коммандера Кина. Был вариант нового шутера, или, например, вариант о приключениях певицы Мадонны. А ещё важной мыслью было создание игр для лавинообразно растущего рынка мобильных устройств. Этот рынок уже составлял 6 миллиардов долларов и продолжал стремительно увеличиваться. У Ромеро промелькнула идея использовать уже раскрученный бренд *Quake*, и сделать на его франшизе что-то новенькое и популярное. И они поехали в Мескит обсудить эту идею с Кармаком.

Но *id* не оказалось внутри знакомого черного куба. Выяснилось, что фирма уже год как съехала отсюда в неизвестном направлении. Ромеро пришлось применить всю свою сообразительность и знакомства, чтобы определить новое местоположение офиса *id*. Он оказался ещё более скромным, чем был ранее. Обычный дом напротив торгового центра. Когда Ромеро зашел внутрь, ему показалось, словно и не было этих пяти лет. Пяти лет, в которые уместились его бизнес-мечты, взлёт, творческие идеи. Словно и не было времени Quake, которое их развело на разные стороны баррикад. Кармак как обычно сидел в углу за своим компьютером и занимался отладкой нового движка для реинкарнации Doom. Офис стал изнутри значительно строже, буквально на грани аскетизма, и единственным украшением на стене являлось окно, в которое Кармак мог любоваться своей Феррари стоящей на автостоянке.

- Привет, - сказал Ромеро.

- Привет, - ответил Кармак.

Ромеро издали рассказал о своих делах, и наконец решился и выложил суть встречи

– Как-бы ты отнёсся, если бы мы сделали игру по лицензии Quake. Но хотим использовать не просто движок, а использовать франшизу этой игры? Только теперь уже на основе Постоянного мира.

Постоянный мир – этот термин вошел в современную жизнь вместе с играми MMORPG, и подразумевал под собой непрерывное функционирование виртуальной области вне зависимости от присутствия в нём игроков.

Кармак кивнул – “Конечно. Почему бы и нет.” Он и сам уже думывал о чём-то похожем. Например, снова объединить усилия Ромеро, Адриана, Тома и его самого. Или написать порт Командера Кина на популярную приставку Game Boy. Хотя он понимал, что уже не будет никогда так, как прежде, но, по крайней мере с Ромеро им придётся теперь невольно контактировать.

Но, прислушавшись к себе, Ромеро решил для начала двигаться в другом направлении. Он хотел организовать что-то подобное начальному *id*. Что-то небольшое, тесное, коммунальное. Для начала надо найти дом. Причём не просто дом, а такой дом, чтобы возродить в нём атмосферу Шремпортского Дома у Озера. Стиви быстро перешерстила интернет, и нашла один подходящий под эту идею участок. Они прыгнули в свой Хаммер и поехали за город к указанному адресу. По пути поездок по сельским проселочным дорогам им попадалось много странных достопримечательностей. Заброшенный магазин. Ржавый школьный автобус. Стоящая на краю поля летающая тарелка. Когда они спросили местных жителей

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

по поводу этого космического корабля, то те со смехом ответили, что тарелка появилась однажды утром, никому не нужна, и её уже пытались даже переоборудовать в ларек с хот-догами.

Найденный дом поразил их. Он располагался рядом с мощёной дорогой. Имел на своём участке фонтан, сауну, бассейн с водопадами выполненными в форме павлинов, джакузи. Это был прекрасный выбор, и дом был незамедлительно куплен. Ромеро перевёз сюда свои игровые автоматы, включая Pong, и превратил это местечко в рай для детей. Полные коробки с картриджами игр, всюду хрустальные вазочки с шариками M&M, из больших динамиков звучит музыка. О, это был дом из его детской мечты. Теперь он сам - отец, и может привести сюда своих детей, когда они переедут в этот город. Он даже мог тут поиграть со своим родным отцом, Альфонсом Антонио Ромеро, которому Ромеро купил дом в городе.

Сидя теперь частенько в ресторанчике с мексиканской кухней, Ромеро со Стиви размышляли, как же украсить дорогу ведущую к их дому. Можно на развилке повесить деревянный указатель со стрелкой и подписать – “Кабина смерти.” Или вариант – “Дом с приведениями”. Или плакат с текстом – “Мы не доверяем тем, кого не знаем.” Это как раз сочетается с уже построенной каменной аркой над дорогой, с вывеской “Замок Волчье логово”.

Это всё были глобальные идеи, а основной и ближайшей мечтой была своя компания с названием “Monkeystone Games”. Такая небольшая, личная компания, в которой всем будет весело. Она будет создана для хороших друзей. “Игры от хороших друзей”, так фразу записал Ромеро вернувшись в свой дом.

Для Кармака дни шли за днями. На следующий день после резкого разговора с Кевином и Адрианом он написал – “Это не было запланировано, но раз так получилось, то пусть так и будет. Мы работаем над следующей версией Doom, уделяя особенно большое внимание одиночной игре. Используя новейшие наработки, мы выжмем из графики максимум, на что она способна при существующем развитии. Это всё, что мы можем сказать сейчас. Не надо просить об дополнительных интервью, их не будет. Мы будем рассказывать больше, когда для этого появятся основания. А пока не хотим никого вводить в заблуждение пустыми фантазиями. Изменение планов прошло не так уж и страшно. Правда Кевин и Адриан своим решением уволили Пола Стида. Видимо в отместку за то, что он выступил против них.”

Вскоре после известия о предстоящем выпуске игры Doom III прозвучал слух, что это, возможно, будет последняя игра от Великого Кармака. К этому вели

и увеличение внутренних напряжённых отношений между собственниками компании, так и новое увлечение Кармака, реактивными ракетами. *Настоящими* реактивными ракетами.

В одном из интервью по поводу скорого выхода новой игры разговор случайно зашел про детство. Вспомнились и опыты с взрывчаткой, реактивными модельками и горючим. Правда заодно и про колонию для несовершеннолетних преступников, да и про то, что с детства он был “немного аморальным придурком”. После этого разговора Кармаку стало интересно, а что же сейчас стало с ракетомоделизмом? Джон провёл некоторое время собирая информацию по интернету и выяснил, что на этот счёт всё очень даже активно. Кармак познакомился с инженерами, хакерами, химиками-любителями, и все они были заняты над активным обсуждением и конструированием больших настоящих реактивных ракет. Кармак был заинтригован.

Ради эксперимента он заказал несколько моделей ракет, и вдалеке от своей фирмы запускал их всё увеличивая и увеличивая мощность. Так шла неделя за неделей, и вот уже мощность испытываемых им ракет дошла до впечатляющей цифры. Он начал больше читать про любительское ракетостроение, и обнаружил, что NASA объявило конкурс на создание частного реактивного космического корабля для вывода на орбиту до трёх космонавтов. Приз конкурса “X-Prize” – 10 миллионов долларов. Да, тут было ради чего заняться инженерной практикой.

Вряд ли нашлось для этого увлечения время получше. Несмотря на все инновации применённые в Doom III Кармак чувствовал, что он приблизился к “технологическому порогу в работе графики”. После того, как он сделал технологический скачок в область полной 3-D графики при создании Quake, всё остальное было только оптимизацией найденного решения. Ему снова хотелось атмосферы *Softdisk*. Чтобы кто-то, наподобие Ромеро, учил его новому, и был одновременно ему конкурентом и напарником. И вот теперь он увидел луч света сверкнувший из мира ракет. Ракеты строились не по какой-то фантазии пришедшей в голову, или по велению рынка. Они подчинялись жестким природным законам. Эти законы создавали рамки, за которыми не будет полёта. Как в прошлые времена Кармак вёл битву с технологическими ограничениями персональных компьютеров, так и теперь он горел желанием сразиться с новыми пределами, пределами гравитации.

Кармак купил учебников по ракетостроению на тысячи долларов. Затем он разместил в интернете объявление на сайте любителей ракетостроения, о том, что ищет единомышленников в создании, как он сказал – “вертикального

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

дрегстера”. Когда вокруг него собралась команда, уже неизвестно кто подал идею названия – “Armadillo Aerospace”. Боб Норвуд, записавшийся в эту команду, добровольно поделился в своей автомастерской по техобслуживанию Феррари, местом для конструирования ракет. И вскоре встречи там стали уже еженедельными.

В период работ над Doom III Джон всё больше и больше времени тратил на конструирование ракет. По его дому валялись ракетные запчасти. Сидение в Феррари было испачкано ракетным топливом. Он становился похожим на героя их ранней игры – Коммандера Кина, мальчика, который построил у себя во дворе космический корабль. Кармак, программист, который проводил сотни часов в неделю сторбившись над своим компьютером, теперь целыми днями возился с паяльником, трубками, и паяльной кислотой. На заброшенной автостоянке он тестировал сделанные ракетные двигатели, которые были размером с ведро. Иногда он встречался на конференциях, с сотнями инженеров, которые, как и он, мечтали создать большой космический корабль, чтобы полететь на нём в космос всем вместе. А иногда он брал просто несколько небольших моделей, и выезжал в поле, запускать их в своё удовольствие. Ему было весело. Весело, как когда-то давно, когда он был ребёнком.

Серым ноябрьским днём 2001 года Кармак загрузил в автомобиль ярко-оранжевую Day-Glo, свою новую модель ракеты, и направился на восток от Мескита, в поля, где паслись коровы. Он остановился когда доехал до Сауил-Филд – местечка представлявшего собой площадку с вытоптанной коричневой землёй, которая была местом отдыха любителей радиоуправляемых моделей самолётов, вертолётов и, заодно, ракет. Несколько столиков для пикника, болтающийся на ржавом столбе флаг США. Грязно-зелёное поле, смятые банки от напитков, словно взятые из моделей Doom. “Люди утверждают, что игры копируют реальность, но по моему в реальности есть места, которые скопированы из игр.”

Кармак подъехал к стартовому столу с направляющей штангой выкрашенной в черно-красные цвета. Достал и разложил в ряд свои ракеты и оценил направление ветра. Когда он здесь запускал свои первые модели, то после взлёта ветер уносил их в неизвестном направлении, и больше их никто не видел. С тех пор Кармак трудился над созданием системы с GPS-модулем и радиомодемом для передачи данных с ракеты на ноутбук. Это было очень интересным инженерным занятием, изобрести и настроить систему, которая бы после приземления ракеты определяла своё местонахождение и отправляла эти данные своему хозяину.

Хотя дул холодный ветер, Кармак не собирался отправляться домой. Он получал удовольствие. Он много сам себе что-то говорил и улыбался. Надо было попробовать новый двигатель. Попробовать увеличить его тягу хотя бы в два раза. Правильно настроить все физические параметры, чтобы выжать из него максимум. Джон открутил отработанный двигатель и закрепил новый. Этот должен унести ракету прямо в облака.

Кармак с презрением относился к разным напыщенным фразам и речам, но одно высказывание, его собственное, ему нравилось. Оно звучало так – “В наш информационный век, барьеров больше не существует.” - повторил он её сам себе. “Барьеры появляются если только мы их придумываем себе сами. Если вы горите желанием создать что-то новое и грандиозное, вам не нужны миллионы долларов вложений. Вам надо только пиццу и диет-колу, чтобы забить холодильник, дешевый персональный компьютер для работы, и преданность своей идее. Мы спали на полу. Мы перебирались когда-то для этого через реки.” Джон без предупреждения нажал кнопку старта и ракета, оставляя столб густого дыма, рванула вверх. Ракета взлетала ввысь, оставляя внизу пасущихся на полях коров.

Эпилог

Прошло десять лет с момента встречи двух Джонов. Продажи видеоигр побили рекордную цифру в 10,8 миллиарда долларов официальных сборов на территории США. Возник многомиллиардный рынок игр для сотовых телефонов, превысивший оборот даже музыкальной индустрии.

Растут и геймеры. Это уже не прыщавые подростки. Средний возраст согласно статистике, составляет двадцать восемь лет. Разнообразие игр поражает – от симулятора бейсбола, до политического управления Древним Римом. Тут и Будущая Япония, тут же и сюжеты с Микки Маусом. По статистике 60 процентов американцев, а это 145 миллионов человек, регулярно играют в компьютерные игры. Из них 62 миллиарда – женщины. Даже президент США, по его собственному признанию, время от времени отвлекается от дел государственных, чтобы разложить на экране компьютера пасьянс. А в таких странах, как Япония, Германия, Южная Корея, игры стали уже национальным времяпровождением.

Так как игры основательно и бесповоротно вошли в жизнь общества, нападки на шутеры от первого лица стали снижаться. Сенатор Либерман согласился с мнением производителей игр о том, что ключевую роль в определении доступности игр и их уровне, должны решать именно родители. Другие политики продолжают подливать масла в огонь, и засыпают суды исками о жестокости той или иной медиапродукции. Чаще всего по-прежнему в качестве аргумента пытаются апеллировать к событиям в Колумбине и Падьюке и именно с оглядкой на Doom. Однако Особый судья США заявил – “Это была трагедия. Но подобные трагедии не поддаются рациональному объяснению, и поэтому судебная власть должна трезво принимать этот факт и не заниматься лицемерием.”

Время так же показало конец эпохи роста Силикон Аламо. Даллас, в котором в период расцвета уживались до полудюжины крупных компаний разработчиков игр, включая и *Ion Storm*, и, например, новую компанию Майка Уилсона, теперь закрыл свои двери. Прошло то золотое время, когда молодые бунтовщики могли править компаниями стоимостью в миллионы долларов. Но дух того времени остался. Сейчас даже большие, современные корпорации стараются использовать самые лучшие наработки и опыт *id Software*. Например, к этому опыту можно отнести предрелизовый выпуск сетевых демок новых игр в интернет. В качестве одновременно привлечения внимания к будущему выходу,

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

доказательства, что он скоро произойдёт, и в то же время, как бета-тестирование почти готового продукта. Правда теперь это называется вирусным маркетингом. Появляются новые платформы, например для мобильных игр, что открывает возможность проявить себя новым молодым талантам. Мир всегда будет ждать новых, захватывающих игр.

Что же касается *id*, то решение компании воспользоваться своими прошлыми успехами не принесло ожидаемого результата. Выпущенный пакет сетевых карт для командной игры Quake III- Team Arena, был воспринят очень холодно, и фактически провалился. Фирму даже упрекнули в наглом подражании более успешному Unreal Tournament. Новая версия Командера Кина, под платформу Game Boy Advanced, выпускается, но она разработана совершенно другой компанией и к *id* отношения не имеет. Return to Castle Wolfenstein оказался весьма и весьма успешным, интересным и популярным хитом, но в нём фактически ничего не напоминает своего прародителя. Разве что упаковки с рождественской индейкой на нарисованных столах.

За этот период Кармак стал международной легендой. Его новейшие технологии в создании трёхмерной виртуальной реальности, по отзывам *MIT's Technology Review* (Обозрение Массачусетского Технологического Университета) - "...позволили видеоиграм совершить революцию в вычислительной технике". Филантропия Кармака, то, что он свободно раздаёт исходный код своих программ для общего блага, так до сих пор и остаётся уникальной. На ежегодной конференции разработчиков игр в Сан-Хосе, двадцатидевятилетний Кармак стал третьим, и самым молодым участником, который попал в Зал славы игорного бизнеса (Оскар от игровой индустрии) при Академии интерактивных искусств. Когда Джон вышел на сцену после приветствия Билла Гейтса (в котором тот пошутил, что "... я хочу, чтобы вы знали, что я могу тоже писать код, как и Джон."), то он заслужил столько оваций от всего зала, что это было сравнимо с первым человеком в истории видеоигр – японцем Шигеру Миямото. Это тот человек, который придумал Супербратьев Марио для Нинтендо. Ту самую игру, которую Кармак сумел первым повторить на ПК ещё во времена работы в *Softdisk*.

Самый главный вопрос от всех геймеров к Кармаку был – чем же теперь, после Doom III, будет он заниматься? Сам Кармак ответил, что до сих пор не знает. Учитывая прибыль, регулярно получаемую от лицензий на все предыдущие продукты и технологии, с финансовой точки зрения у него было столько денег, что он в массовом порядке тратил их на благотворительность. Кроме того, после стольких лет работы с компьютерами он фактически постиг дзен своего ремесла.

Глядя на отблеск солнца на стене он сразу представляет, сколько его отображение заняло бы тактов процессора, с учётом рассеянного света от люстры, и не забывая про отражение всего этого в никелированном водопроводном кране. Скорее наоборот, постигнув окружающий мир до такой степени, теперь он стал значительно сильнее ценить природу. “Всё это показывает насколько сложен и очарователен наш мир.” – сказал он, “Мне не надо посещать Гранд-каньон, чтобы увидеть его величие, я вижу это даже в отблеске на кране в моей ванной комнате.”

Теперь он погружается всё глубже в мир своего нового интереса – ракеты. Регулярно участвует в субботних встречах клуба ракетчиков в компании с Бобом Норвудом, в чьём гараже для Феррари они и занимаются. Сейчас их предметом исследований является двигатель для вертикальной посадки на основе перекиси водорода. Они уже испытывают его на ракете выполненной в виде Лунного Посадочного Модуля, хотя жена Анна называет этот двигатель “похожим на старое ведро”. Может быть, дело дойдёт и до завоевания X-Prize, который даётся за запуск ракеты с тремя космонавтами на орбиту, с последующим возвращением на Землю, два раза подряд в пределах четырнадцати суток. Те, кто знает Кармака, говорят, что у него есть весьма неплохие шансы на этот выигрыш.

Джон Ромеро тем временем счастлив в своём собственном доме. Живя со Стиви в пригороде Далласа, на частном участке, он решил вернуться к тому, с чего, по его словам, он и начинал – проектирование и программирование игр. После нескольких попыток, совместно с Томом доделать Анохронокс, или выпустить его по частям, даже при неплохом отношении издателей к этой идее, от неё решили всё же отказаться. Они решили обратить своё внимание на развивающийся рынок мобильной техники. И, разумеется, для мобильной техники тоже нужны игры. Заинтересовавшись этим, новым направлением, Ромеро стал изучать рынок глубже, и стал настолько же фанатом мобильных игр, насколько был когда-то им во времена персональных компьютеров.

Правда они подумали подойти к новому интересу с новым принципом – создание игр с коротким циклом программирования и небольшой командой разработчиков. Начали со скромного проекта под названием *Hyperspace Delivery Boy*, уже от лица своей новой компании *Monkeystone*. Они сделали игру за пару месяцев, в небольшой компании других программистов, прямо у Ромеро дома, засиживаясь за программированием до поздней ночи. Том и Ромеро снова писали игры, как в старые времена. Новым их героем стал Гай Харрингтон, мальчик подрабатывающий межзвёздным курьером, чья работа “...доставлять ценные посылки во все концы вселенной!” После опубликования игры один рецензент

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

написал, что “...пожалуй, это единственная им встреченная игра, которая реально стоит оплаченных денег.” Следующий шаг – новые серии с Коммандером Кином, лицензию на которого они уже приобрели у *id*. Том теперь счастлив, его звёздный мальчик Билли Блэйз снова вернулся к нему.

Для Ромеро весёлый фан с *Monkeystone* был не просто новым начинанием. Для него это был разрыв с прошлым. Вскоре после его тридцать четвёртого дня рождения он как-то попросил Тома помочь ему обстричь свои длинные волосы. Волосы, которые он отращивал с 1991 года. Теперь у него короткая стрижка. Как любит говорить Ромеро – с ней так же удобно и просто управляться, как с маленькой компанией, в отличие от длинных волос, требующих большой и неадекватной заботы. Чтобы всё прошлое не пропадало зря, Ромеро упаковал свою черную гриву и отправил её посылкой в благотворительную компанию *Locks of Love*, которая специализируется на производстве париков для больных детей и инвалидов. Его длинные волосы, это не единственное с чем он решил расстаться. Теперь, живя в мире грузовиков и сельских дорог, ему не часто удавалось воспользоваться своей Феррари, купленной во времена расцвета Doom...

Он любовно сфотографировал её со всех сторон и выставил с этими фотографиями на продажу на e-bay, сопроводив названием “Brutal Luxury”. Назначенная цена была в 65 000 долларов, что достаточно доступно, учитывая, что одних только усовершенствований на автомобиль было установлено примерно на 100 000\$. Чего стоит только турбонаддув, который делает машину “стремительной и разрушительной”, как он сам прокомментировал в описании лота. “Двигаясь по улице вы будете слышать рёв гоночного автомобиля каждый раз, когда нажмёте на газ... Это бывает очень весело... Вы будете владельцем самого удивительного Ferrari Testarossa.” Этот лот был выкуплен за 82 500 долларов.

А другому Феррари удалось выступить миротворцем. Это произошло вечером, после турнира по Quake III в Меските. В последние годы два Джона хоть и жили недалеко, но старались невольно игнорировать друг друга. Теперь всё изменилось. Игры сыграны. Счёты сведены. И есть острая потребность в друге. Кармак был на автостоянке, и пытался запустить двигатель своей Феррари, но тот только стрелял и отказывался заводиться. Под шум своего стартера он увидел подъехавший из темноты ярко-желтый “Хаммер”, из которого, в свете фар, показался Ромеро с буксировочным тросом в руках.

Ещё много дел ждёт их впереди.

От автора

Как и многие мои сверстники я вырос в той же игровой культуре, что и Два Джона. Самый мне запомнившийся подарок на день рождения - мешок жетонов из клуба *Wizards*. Это был местный развлекательный клуб. В нём был постоянный полумрак, а вдоль стен стояли мигающие всеми лампочками игровые автоматы напоминая атмосферу казино. Я тратил в нём фактически все деньги, которые самостоятельно зарабатывал на стрижке газонов. Моё имя значилось вверху призовой таблицы в игре *Crazy Climber*. А после битвы в течение целой ночи над автоматом *Boone's Farm*, я всё же добился от него получения призовой игры под названием *Omega Race*. Я был ребёнком, и мне так мало было для ощущения пьянящей свободы.

С видеоиграми пришли и фантазии, поиски, бунтарство. Однажды мы бросили дымовую шашку в ручей, и когда в небо поднялся трёхметровый столб пламени я побежал оттуда так быстро, как не бегал, наверно, больше никогда в жизни. Мы играли в *Подземелья* и *Драконы*. Мы запускали за городом в небо самодельные ракеты. Моя первая попытка взлома случилась в пиццерии *Chuck E. Cheese*. Там раньше стояли игровые автоматы от Атари, компании Ноллана Бушнела, и вот в дополнение к ним поставили несколько компьютеров. Одна из программ умела произносить механическим голосом текст набранный на экране. Конечно мы сразу стали пытаться заставить её говорить разные ругательства, но в программе стояли на этот счёт блокировки. Тогда я придумал написать текст с изменением - “*phuck the manager*”, когда это получилось я закольцевал программу и стремглав выскочил из пиццерии.

Когда мне было двадцать, я работал в одном из он-лайн сервисов в Нью-Йорке, там впервые и столкнулся с *Doom*. Мне кто-то принёс его на дискетах, и после работы, вечером, я попробовал запустить первый раунд. Очнулся я спустя несколько часов, когда за окном стояла глубокая ночь. Вот это была игра! Уже позже, работая журналистом, я уговорил главного редактора направить меня на написание статьи о субкультуре *Quake*, последней новинке от *id* на то время. Следующее, что я помню, это как спотыкаясь о провода, хожу по комнатам студенческого общежития Канзаса, в тот момент, когда там происходило состязание между командами *Импульс-9* и *Безжалостных ублюдков*. Эти люди жертвовали всем, чтобы переселиться в виртуальное пространство, изменять и создавать альтернативный мир. Это была не просто игра. Это был мир свободы и открытого, честного соперничества. И этот мир и привёл меня к Двум Джонам.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”

Следующие шесть лет я провёл изучая игры, историю игр, и субкультуру геймерства. Для меня было странным, как герои мультимиллионного бизнеса современного мира остаются в тени, что порождает слухи и сплетни об их жизни даже у тех, кто их знает. На мой взгляд история Джона Кармака и Джона Ромеро, это пример классической Американской истории зарождения и развития новой культуры вместе с историей жизни двух молодых, одарённых парней. Рассказывая её я пытался передать читателям уважение и понимание к героям, которого они заслуживают. И я желаю читателям приятно провести время.

Благодарности

BFT (Безумно охрененная благодарность) всем тем, с кем я познакомился путешествуя по Далласу, да и по всей стране, в изучении мира создания компьютерных игр. Ваши воспоминания вдохнули жизнь в мою книгу. Хотел бы особо поблагодарить двух Джонов. Я заранее понятия не имел, как они отнесутся ко всем моим вопросам, но они оставались терпимыми ко мне на протяжении всех наших бессонных ночей. Джон Кармак был щедр своими воспоминаниями в той же степени, что и своим программным кодом. Он даже взял меня позапускать с ним ракеты и прокатиться за рулём его Турбо-Феррари. Так что я знаком теперь с этими сторонами его жизни не понаслышке. Джон Ромеро был готов бесконечно копаться в своих домашних архивах с комиксами, фотографиями, играми, и так далее, и так далее, чтобы продемонстрировать мне очередной раритет. Они вместе со Стиви позволили мне даже пожить на их ранчо. Я благодарен всем своим редакторам журналов, которые верили в меня все эти годы. Я, наверно, даже не достоин таких людей, как мой творческий агент Мери Энн Неаполь, мои редакторы – Джонатан Карп и Тимофи Фаррелл. Помощник Джонатана – Джейк Гринберг. Мой выпускающий редактор Бенджамин Дрейер, и вся команда Random House. А ещё я благодарен своей семье и родным за их помощь и вдохновение.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”



Самая известная фотография. Джон Кармак, Кевин Клоуд, (частично) Адриан Кармак, Джон Ромеро, Том Холл, Джей Уилбур. 1992 год. Период “Spear of Destiny”.



Окончание работы над Doom.

Дэвид Кушнер “Masters of Doom”



На заднем плане, рядом с Кевином, Боб Принс.
(из открытого фотоархива Джона Ромеро)



Ромеро за работой
(из открытого фотоархива Джона Ромеро)



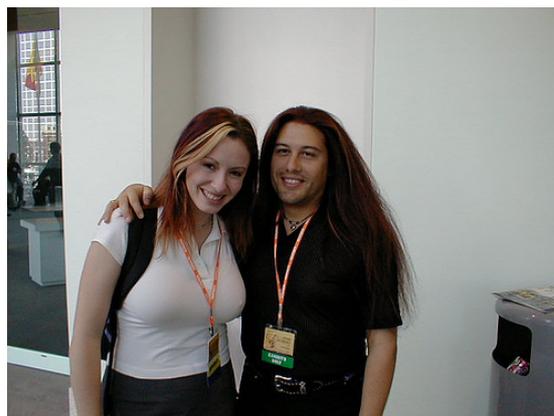
Джон, Кевин, Адриан.
(из открытого фотоархива Джона Ромеро)



Том Холл, Джон Ромеро и Уорен
Спектор
Ion Storm



Ромеро в юности
(из открытого фотоархива Джона
Ромеро)

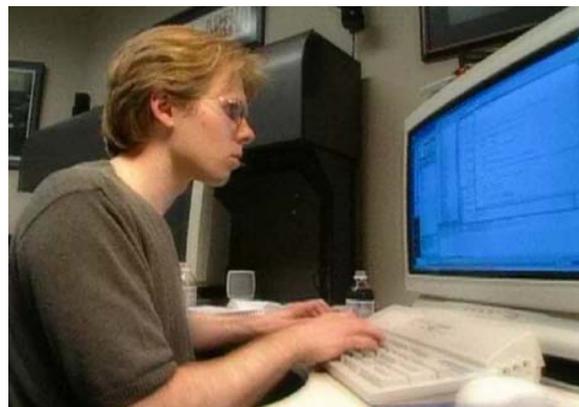


Стиви Кейси и Ромеро
(из открытого фотоархива Джона Ромеро)

Дэвид Кушнер "Masters of Doom"



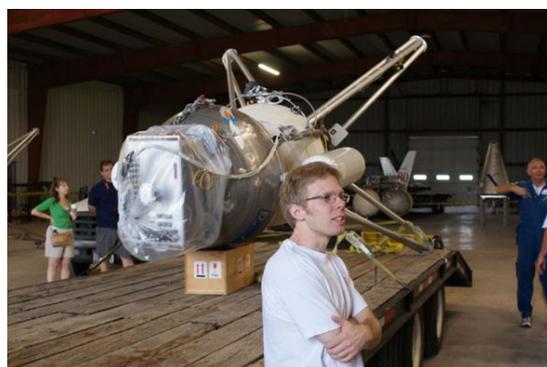
Id software



Джон Кармак за работой



Джон Кармак
"Мастер Игры"



Специалист по ракетам



"Дом у озера" в Шривпорте. Период демки про Марио.