

ДЭВИД КУШНЕР

# ПОВЕЛИТЕЛИ DOOM

КАК ДВА ПАРНЯ  
СОЗДАЛИ КУЛЬТОВЫЙ ШУТЕР  
И РАСКАЧАЛИ ИНДУСТРИЮ  
ВИДЕОИГР

СОДЕРЖИТ  
НЕЦЕНЗУРНУЮ  
БРАНЬ

18+

НОВЫЙ  
ПЕРЕВОД



Легендарные компьютерные игры

Дэвид Кушнер

**Повелители DOOM. Как два  
парня создали культовый шутер  
и раскачали индустрию видеоигр**

«ЭКСМО»

2003

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

## **Кушнер Д.**

Повелители DOOM. Как два парня создали культовый шутер и раскачали индустрию видеоигр / Д. Кушнер — «Эксмо», 2003 — (Легендарные компьютерные игры)

ISBN 978-5-04-106546-1

DOOM – это не просто игра. Это живая легенда. 25 лет назад она покорила десятки миллионов геймеров и изменила индустрию видеоигр навсегда. Как известно, за легендарными вещами всегда стоит не менее легендарная история их создания. В этой книге вас ждет история о том, как начинали свой путь Джон Кармак и Джон Ромеро, создатели культовых шутеров от первого лица, и как они стали рок-звездами игровой индустрии. Вы узнаете, с какими трудностями они сталкивались, чем им приходилось жертвовать, как реагировала общественность, пытаясь запретить первые по-настоящему жестокие игры, и многое другое! Содержит нецензурную брань В формате a4.pdf сохранен издательский макет.

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-106546-1

© Кушнер Д., 2003  
© Эксмо, 2003

# Содержание

Пара слов от команды переводчиков	5
Введение. Два Джона	6
1	8
2	18
3	25
Конец ознакомительного фрагмента.	28

# Дэвид Кушнер

## Повелители DOOM. Как два парня создали культовый шутер и раскачали индустрию видеоигр

*Посвящается моей семье*

### Пара слов от команды переводчиков

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

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

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

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

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

**DOOM – круто.**

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

## Введение. Два Джона

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

Это случилось в апреле 2000 года в недрах делового центра в Далласе. Поводом послужил турнир по компьютерной игре Quake III Arena с призовым фондом в сто тысяч долларов. Организатором мероприятия выступила Профессиональная лига киберспортсменов<sup>1</sup> – организация, которая надеялась стать NFL<sup>2</sup> от мира видеоигр. Работало все по принципу «принеси собственный компьютер». Сотни машин объединялись в сеть в подвале отеля Hyatt для 72 часов безудержного действия. На огромном экране, где транслировались матчи, ракеты стремительно разлетались по цифровым аренам. Космические десантники с сигарами в зубах, грудастые воительницы-доминатрикс и забрызганные кровью клоуны-маньяки охотились друг на друга с ракетницами и плазменными пушками. Правила просты: побеждает тот, кто убьет больше всего противников.

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

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

В результате игры создали уникальное сообщество вне закона, высокотехнологичную Мекку для опытных и энергичных молодых игроков. В этом мире ни один геймер не был более искусным и целеустремленным, чем соавторы DOOM и Quake, Джон Кармак и Джон Ромеро. Или, как их еще называли, Два Джона.

Для нового поколения Кармак и Ромеро олицетворяли американскую мечту: они пришли к успеху своими силами, превратив личные устремления в большой бизнес, новую форму искусства и культурное явление. Полные противоположности друг друга, они оба почитались как составителями списка Fortune 500<sup>3</sup>, так и компьютерными хакерами. Их провозгласили Ленноном и Маккартни от мира видеоигр (хотя они наверняка предпочли бы сравнение с Metallica). Два Джона сбежали из неблагополучных семей, чтобы создавать одни из самых важных игр в истории, пока те самые игры не развели их по разным углам. Но через пару минут, после долгого молчания, они снова предстанут перед фанатами.

---

<sup>1</sup> Cyberathlete Professional League, она же CPL, создана в 1997 году. – Прим. пер.

<sup>2</sup> Национальная футбольная лига – профессиональная лига американского футбола в США. – Прим. пер.

<sup>3</sup> Fortune Global 500 – рейтинг 500 крупнейших мировых компаний с наибольшей выручкой. Список ежегодно составляется журналом Fortune. – Прим. пер.

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

Кармак, которому было 29 лет, вел монашеский образ жизни. Программист-филантроп, в свободное время он создавал мощные ракеты (а также входил в список гениев по версии Билла Гейтса). Его поведение вдохновлялось идеальным порядком компьютерного кода. Ромеро в свои 32 года был дерзким дизайнером, чей образ плохиша сделал его рок-звездой индустрии; он бы рискнул всем, в том числе и репутацией, чтобы реализовать самые смелые идеи. Кармак вскоре после их расставания сказал: «Ромеро хочет себе империю, а я просто хочу писать хорошие программы».

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

# 1

## Рок-звезда

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

В частности, там была Asteroids<sup>4</sup>, которую сам Ромеро называл «самой крутой игрой, что видела планета Земля». Ничто не могло сравниться с тем ощущением, когда ты, нажимая кнопки, уводишь свой корабль от столкновения с летающими камнями, а из автомата гудела тревожная музыка в стиле фильма «Челюсти»: пум, пум, пум, пум, пум, пум. Ромеро имитировал эти звуки так же, как другие дети пародировали знаменитостей. Ради такого удовольствия можно было рискнуть многим: разбиться о метеоры, потерять заработанные за доставку газет деньги, нарваться на гнев отчима. Но какие бы неприятности ни ждали Ромеро, он всегда мог сбежать от них обратно в игры.

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

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

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

Ромеро сделал вид, что прислушался к наказу. Обычно Джон играл в небольшой пиццерии Timothy's в городе, но на этот раз он вместе с друзьями отправился в менее популярное место: Round Table<sup>5</sup>. В честь своего полного имени, Альфонсо Джон Ромеро, он использовал инициалы AJR<sup>6</sup> в таблице рекордов на всех автоматах с Asteroids в городе. За пареньком были не только первые места – Ромеро забивал собой всю десятку лидеров.

– Смотрите и учитесь, – сказал Ромеро своим друзьям, закинул в автомат четвертак<sup>7</sup> и начал игру.

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

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

Отчим Ромеро протащил Джона мимо друзей к пикапу и бросил грязный велик в багажник. Ромеро плохо его спрятал, поэтому отчим заметил «железного коня», возвращаясь домой с работы.

---

<sup>4</sup> Игра для аркадных автоматов, разработанная и изданная компанией Atari в 1979 году. Цель игры состоит в том, чтобы получить как можно больше очков, расстреливая астероиды и летающие тарелки и избегая при этом столкновения с обломками. – *Прим. пер.*

<sup>5</sup> Дословно переводится как «Круглый стол». Крупная сеть пиццерий, основанная в 1959 году. – *Прим. пер.*

<sup>6</sup> В Asteroids, как и во многих других аркадных играх, можно было ввести только три символа в таблице рекордов. – *Прим. пер.*

<sup>7</sup> Как правило, попытка или серия попыток в аркадных играх стоила 25 центов. – *Прим. пер.*

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

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

– Джонни снова играл в автоматы, – сказал отчим. – Знаешь, на что это похоже? Это все равно что родную мать на хуй послать.

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

По словам Джинни, матери Ромеро, он был жизнерадостным ребенком. Джон родился 28 октября 1967 года, на шесть недель раньше срока, и весил два с небольшим килограмма. Его родители, женившиеся всего несколько месяцев назад, переживали тяжелый период. Веселая и доброжелательная Джинни познакомилась с Альфонсо Антонио Ромеро в Тусоне, штат Аризона, еще в юности. Альфонсо был мексиканским американцем в первом поколении и работал на базе военно-воздушных сил, ремонтируя кондиционеры и отопительные системы. После того как Альфонсо и Джинни поженились, они сели в Chrysler 1948 года выпуска с 300 долларами в кармане и отправились в Колорадо с надеждой, что их межрасовые отношения будут процветать в более толерантной обстановке.

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

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

Они отправились к кактусовым холмам в Сагуаро<sup>8</sup>, чтобы поспать под звездами. Однажды вечером отец уехал за продуктами. После этого Джон не видел его два года.

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

Какое-то время их отношения процветали. Распознав любовь Ромеро к аркадным играм, отчим возил его на местные соревнования, и Джон каждый раз выигрывал. Ромеро настолько хорошо играл в Pac-Man, что мог с закрытыми глазами водить круглого желтого колобка по лабиринту из фруктов и точек. Но вскоре отчим заметил, что хобби Ромеро отнимает у мальчика все больше времени.

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

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

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

Ромеро тут же вскочил на велосипед и вместе с ними отправился в компьютерную лабораторию колледжа. Никто не мешал им там тусоваться. В те времена это было обычное дело. Компьютерное подполье не допускало дискриминации по возрасту: задрот однажды – задрот навсегда. И так как ключи от лаборатории часто отдавали студентам, там не было никаких преподавателей, которые могли бы прогнать ребят. Ромеро никогда не видел ничего подобного. Из

---

<sup>8</sup> Национальный парк в округе Пима на юге штата Аризона. – Прим. пер.

вентиляционных отверстий выходил холодный воздух, а студенты толпились вокруг компьютерных терминалов. Все были поглощены игрой, которая состояла только из слов на экране: «Вы стоите в конце дороги перед небольшим кирпичным зданием. Вокруг вас лес. Из здания в направлении оврага вытекает небольшой ручей. Вдалеке видна блестящая белая башня».

Это была *Colossal Cave Adventure*<sup>9</sup>, крайне популярная вещица. Ромеро знал почему: она напоминала компьютерную версию *Dungeons & Dragons*<sup>10</sup>. D &D, как известно, представляла собой ролевою игру, по духу напоминающую «Властелина колец», в которой игрокам были нужны ручка, бумага и воображение. Многие взрослые бездумно считали это развлечение бегством от реальности. Но чтобы понять такого заядлого игрока в D &D, как Ромеро, нужно было постичь суть игры.

Созданная в 1972 году Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном, двумя двадцатилетними приятелями, *Dungeons & Dragons* стала настоящим феноменом андерграунда, особенно в студгородках, благодаря слухам и скандалам. Игра получила легендарный статус, когда студент по имени Джеймс Даллас Эгберт III пропал в канализации под Мичиганским государственным университетом, где, как поговаривали, пытался воспроизвести сюжет игры в жизни. Фильм «Зловещая игра»<sup>11</sup> с Томом Хэнксом был в общих чертах основан на этом происшествии. Со временем D &D выросла в международную индустрию и стала ежегодно приносить 25 миллионов долларов за счет продаж романов, игр, футболок и сборников правил.

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

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

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

---

<sup>9</sup> Старейшая текстовая приключенческая игра, выпущенная в 1975 году и существенно доработанная в 1977-м. – *Прим. пер.*

<sup>10</sup> D&D, она же «Подземелья и драконы», – популярная настольная боевая игра в фэнтези-стилистике. – *Прим. пер.*

<sup>11</sup> Оригинальное название *Mazes and Monsters*, переводится как «Лабиринты и монстры» – фильм 1982 года по мотивам одноименной книги писательницы Роны Джаффе. По сюжету герой Хэнкса по имени Робби настолько сильно увлекся игрой, что перестал понимать, где вымысел, а где реальность. – *Прим. пер.*

Еще сильнее впечатляло, что это была альтернативная реальность, которую мог создать лично он. С семидесятых годов прошлого века в индустрии электронных игр доминировали игровые автоматы вроде Asteroids и домашние консоли типа Atari<sup>12</sup> 2600. Для написания программного обеспечения для этих платформ требовались дорогостоящие системы разработки и корпоративная поддержка. Но игры для компьютеров были другими. Они были доступными. У них были свои инструменты создания, свои порталы в мир игр. И люди, которые держали от них ключи, были не авторитарными монстрами, а своими в доску чуваками. Ромеро понимал, что, несмотря на юный возраст, тоже мог стать своим. Волшебником этой страны Оз мог стать и он.

Каждую субботу в 7:30 утра Ромеро ездил на велосипеде в колледж, где студенты, очарованные его смелостью, показывали ему, как программировать на мейнфреймах компании Hewlett-Packard<sup>13</sup> размером с холодильник. Разработанные в пятидесятые годы, они были первыми гигантами компьютерной индустрии. Их программировали машины, в которые нужно было вставлять перфокарты, где хранился код. Доминирующее положение на рынке занимала компания IBM, выпускавшая как компьютеры, так и оборудование для перфокарт, и ее выручка в 1960-х годах превысила 7 миллиардов долларов. К семидесятым мейнфреймы и их младшие братья, мини-компьютеры, проникли в корпорации, правительственные учреждения и университеты. Но в домах их еще не было.

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

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

Три года спустя, в 1961 году, Стив «Слаг» Расселл с группой других студентов Массачусетского технологического института создал Spacewar на первом мини-компьютере – PDP-1<sup>14</sup>. В этой игре два игрока стреляли ракетами по кораблям друг друга, летая вокруг черной дыры. Десять лет спустя программист и спелеолог-любитель из Бостона Уилл Кроутер создал симулятор спелеолога с текстовым интерфейсом. Когда хакер из Стэнфорда по имени Дон Вудс увидел игру, он связался с Кроутером, чтобы узнать, можно ли ему ее модифицировать, добавив больше фантазийных элементов. Результатом стала Colossal Cave Adventure. Ее появление привело к расцвету текстовых приключений, а студенты и хакеры в компьютерных классах

---

<sup>12</sup> Atari – компания по производству и изданию игр и консолей. Оказала огромное влияние на зарождение игровой индустрии. – *Прим. пер.*

<sup>13</sup> Hewlett-Packard – одна из крупнейших американских компаний в сфере информационных технологий, работавшая с 1939 по 2015 год. 1 ноября 2015 года разделена на две компании: HP Inc. и Hewlett Packard Enterprise. – *Прим. пер.*

<sup>14</sup> Первый компьютер из серии PDP, произведенный Digital Equipment Corporation в 1960 году. – *Прим. пер.*

по всей стране начали играть и модифицировать собственные игры, зачастую основанные на Dungeons & Dragons или сериале «Звездный путь».

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

Новое увлечение Джона совсем не обрадовало родителей. Проблема была в оценках Ромеро: он резко скатился с пятерок и четверок до троек и двоек. Он был умным, но слишком легко отвлекался, и родители думали, что во всем виноваты игры и компьютеры. Хотя на дворе был золотой век видеоигр, в который игры для аркадных автоматов приносили 6 миллиардов долларов ежегодно и даже домашние системы зарабатывали по миллиарду, отчим не верил, что разработка игр может быть настоящим призванием.

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

Стычки с отчимом становились все жестче, а воображение Ромеро и не думало сбавлять обороты. Он начал выплескивать последствия эмоционального и физического насилия в рисунках. В течение многих лет он рос на комиксах-ужасниках в стилистике фильмов категории В<sup>15</sup> от издательства EC Comics<sup>16</sup>, туалетном юморе журнала MAD<sup>17</sup>, героических приключениях Человека-паука и Фантастической Четверки. К одиннадцати годам он уже рисовал собственные комиксы. В одном из них хозяин звал поиграть с мячиком свою собаку по имени Чуи. Бросок мяча оказался слишком сильным, и хозяин попал Чуи в глаз, расколов собаке голову, из которой потекли зеленые мозги. «Конец», – нацарапал Ромеро внизу, добавив эпиграфию: «Бедный старина Чуи».

Однажды на уроке рисования Ромеро сдал в качестве домашнего задания свой комикс «Дичь». В одной из глав он описал и проиллюстрировал «10 различных способов пыток», например: «Всаживайте иголки во все участки тела жертвы и через несколько дней... увидите, как она превращается в кровотокающий кусок мяса» и «Подожгите ноги жертвы, пока она сидит, привязанная к стулу». Другая глава называлась «Как свести няню с ума», где он тоже проиллюстрировал все предложения, включая «Возьмите жутко острый кинжал и притворитесь, будто порезались» и «Засуньте электрический кабель себе в уши и прикиньтесь радиоприемником». Учитель вернул работу, сопроводив ее запиской следующего содержания: «Это отвратительная мерзость. По-моему, тебе стоит нарисовать что-нибудь другое». За свои художественные старания Ромеро получил 4 с плюсом. Но самые серьезные свои усилия он приберег для написания кода.

Через несколько недель после поездки в колледж Сьерра Джон написал свою первую компьютерную игру – текстовое приключение. Поскольку мейнфреймы не могли сохранять данные, код приходилось отпечатывать на покрытых воском перфокартах. Каждая карта представляла собой строку кода, поэтому типичная игра занимала тысячи таких карт. После каждого дня, проведенного в школе, Ромеро привязывал пачку карт к багажнику велосипеда и крутил педали до дома. Когда он возвращался в лабораторию в следующий раз, ему приходи-

---

<sup>15</sup> Малобюджетные коммерческие фильмы, получившие такое название из-за того, что они всегда шли вторыми в двоясных сеансах. – *Прим. пер.*

<sup>16</sup> Оно же *Entertaining Comics*. Американское издательство комиксов, появившееся в 1944 году, специализирующееся на ужасах, криминале, юморе, военных историях и фэнтези и ориентированное на детскую аудиторию. – *Прим. пер.*

<sup>17</sup> Американский сатирический журнал, изначально выпускаемый как книга комиксов. – *Прим. пер.*

лось снова вставлять карты в компьютер, чтобы запустить игру. Однажды по дороге домой из колледжа велосипед Ромеро ударился о кочку. Две сотни карт взлетели в воздух и рассыпались по мокрой земле. Ромеро решил, что пришло время заняться чем-нибудь другим.

Вскоре он встретил новую любовь: компьютер Apple II. Компания Apple стала любимчиком каждого независимого хакера с того момента, как ее компьютер был представлен в 1976 году на заседании Клуба самодельных компьютеров<sup>18</sup>, компании разношерстных калифорнийских технарей. Будучи первыми доступными домашними компьютерами, машины Apple идеально подходили для создания игр. В немалой степени это стало возможным благодаря корням соучредителей компании, Стиву Джобсу и Стивену Возняку, или, как их стали называть позже, Двум Стивам.

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

Воз был в равной степени гением программирования и озорным шутником, известным в районе залива Сан-Франциско как обладатель собственного телефонного номера для шуточных звонков<sup>19</sup>. В компьютерах Воз нашел идеальный способ совместить свое чувство юмора и способности к математике: он создал игру, где на экране появлялось сообщение «Вот дерьмо», когда игрок проигрывал. Джобс нанял Вожа для разработки Breakout, новой игры Atari. Эта алхимия предпринимательского видения Джобса и программистской изобретательности Вожа породила их компанию Apple. Первый компьютер Apple, созданный в 1976 году, был, по сути, прототипом, предназначенным для немногих энтузиастов, и стоил дьявольские 666 долларов и 66 центов. Apple II, выпущенный годом позже, был рассчитан на массовый рынок; у него имелась клавиатура, интерпретатор бейсика<sup>20</sup> и, главное, цветная графика. Жесткого диска у этого компьютера не было, зато в комплект входило два игровых пульта. Он был создан для игр.

Ромеро впервые увидел стильные бежевые Apple II в колледже Сьерра. И если мейн-фрейм мог отображать в лучшем случае белые точки да линии, то монитор Apple II светился разными цветами и отличался высоким разрешением. Весь остаток дня Ромеро бегал по лаборатории, пытаясь разузнать как можно больше об этой новой волшебной шкатулке. Теперь, приходя в колледж, Джон мог играть на Apple II в массу новых разнообразных игр.

Многие из них были подделками аркадных хитов, вроде Asteroids и Space Invaders<sup>21</sup>. Другие обладали чертами настоящих инноваций. Например, Ultima. Ричард Гэрриот, сын астронавта из Техаса, также известный как «Лорд Бритиш», говорил со среднеанглийским акцентом и создал серию графических ролевых игр Ultima, снискавшую огромный успех. Как и в Dungeons & Dragons, игроки могли выбрать, кем стать – волшебником или эльфом. Они сра-

---

<sup>18</sup> Homebrew Computer Club – группа любителей компьютеров, собиравшаяся в Менло-Парк, Калифорния, с 1975 по 1986 год. Клуб сыграл немалую роль в развитии Кремниевой долины, в число его участников входили Стив Джобс и Стивен Возняк. – *Прим. пер.*

<sup>19</sup> Dial-A-Joke – это телефонная служба, которую пользователи могут вызывать для прослушивания ранее записанных анекдотов. Анекдоты записываются на автоответчик. – *Прим. пер.*

<sup>20</sup> Здесь имеется в виду встроенный в командную строку инструмент построчного исполнения пользовательских программ. Старые операционные системы, такие как установленная на Apple II, еще не оснащались графическими интерфейсами, поэтому пользователю таких компьютеров требовалось уметь работать с командной строкой и обладать навыками программирования. – *Прим. пер.*

<sup>21</sup> Аркадная «стрелялка», в которой игрок управляет лазерной пушкой в нижней части экрана, передвигая ее горизонтально и отстреливая инопланетян, надвигающихся сверху. – *Прим. пер.*

жались с драконами и развивали персонажей. Графика была грубой, пейзажи представляли собой блоки цветных квадратов: зеленый блок означал дерево, а коричневый – гору. Игроки никогда не видели, как персонажи нападают на монстров, они просто подходили к дракону и ждали текстового объяснения результатов. Но геймеры закрывали глаза на шероховатости ради настоящего интерактивного рассказа, целого мира, который скрывался за этим.

Ultima также продемонстрировала тягу нового поколения хакеров к предпринимательству. Гэрриот прославился в начале восьмидесятых благодаря собственной работоспособности. Как и многие другие программисты на Apple II, он распространял свои игры на гибких дисках, запечатанных в прозрачные пластиковые пакеты Ziploc<sup>22</sup>, в местных компьютерных магазинах. Кен и Роберта Уильямс, молодая супружеская пара из Северной Калифорнии, также стали одними из первопроходцев распространения игр в зиплоках. Они превратили самодельные графические ролевые игры в компанию Sierra On-Line с ежегодной выручкой в 10 миллионов долларов – рай с джакузи для хиппи-диджерати<sup>23</sup>. Сайлас Уорнер, легенда ростом 205 сантиметров и весом 145 килограммов, основал свою компанию Muse Software и выпустил еще одну из любимых игр Ромеро, мрачную и напряженную – Castle Wolfenstein<sup>24</sup>, в которой игроки водили персонажа по лабиринтам, сражались с нацистами и в итоге самим Гитлером.

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

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

В гостиной лежала пустая коробка от Apple II.

– Джонни уже все собрал, – осторожно сказала мама.

В ответ они слышали несколько неприятных звуковых сигналов. Разъяренный Шунеман помчался по коридору и распахнул дверь, ожидая увидеть кучу ломаного пластика и проводов. Вместо этого он обнаружил Ромеро, который печатал что-то на работающем компьютере. Отчим постоял минуту в молчании, затем вошел в комнату и дал мальчику показать несколько игр.

На Рождество 1982 года Ромеро попросил два подарка: книги Apple Graphics Arcade Tutorial<sup>25</sup> и Assembly Lines<sup>26</sup>, где объяснялся язык ассемблера<sup>27</sup>, более быстрый и мудреный код. Эти книги стали смыслом его жизни, когда отчим, получив работу в Королевских ВВС, перевез семью в Алконбери, маленький городок в Центральной Англии. Там Ромеро писал игры, в которых он мог применить свои искусные навыки ассемблера. Он самолично мастерил коробки и рисовал обложки. Ромеро прославился, продавая свои игры в школе.

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

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

---

<sup>22</sup> Марка многоцветных, повторно запечатываемых сумок и контейнеров, ставшая нарицательной – как «скотч». – *Прим. пер.*

<sup>23</sup> Элита компьютерной индустрии и сетевых сообществ, в наше время объединяющая известных ученых в области вычислительной техники и авторов технологических изданий блогеров. Само слово образовано от слов digital и literati. – *Прим. пер.*

<sup>24</sup> Слово «Вольфенштайн», в свою очередь, переводится с нем. как «Волчий камень». – *Прим. пер.*

<sup>25</sup> Автор допустил небольшую неточность. Книга называется Apple Graphics & Arcade Game Design («Руководство гейм-дизайна и управления графикой ЭВМ Apple»). – *Прим. пер.*

<sup>26</sup> Игра слов по мотивам «ассемблера», которую можно перевести как «Линии сборки». – *Прим. пер.*

<sup>27</sup> Машинно-ориентированный язык программирования низкого уровня. – *Прим. пер.*

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

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

В Англии Ромеро проводил каждую свободную минуту за Apple, работая над играми, которые надеялся выпустить. Но плохие школьные оценки злили отчима, возобновили прежние конфликты и вдохновили Ромеро на новые комиксы под названием «Мелвин». Их суть была одной и той же: мальчик по имени Мелвин все делает назло отцу, лысому мужчине в темных очках, похожему на отчима Ромеро, а затем страдает от последствий. На одном из стрипов Мелвин соглашается помыть посуду, но вместо этого отправляется играть в компьютерные игры. Узнав об этом, отец ждет, пока Мелвин уснет, а затем вбегает в его комнату с криком: «Ах ты мелкий уебок!» – и избивает сына, превращая лицо в кровавое месиво. Ромеро не был единственным, кто нашел спасение в жестоких комиксах. Другие школьники подсказывали ему, как Мелвин должен встретить свою смерть. Ромеро воплощал все их идеи, делая детали предельно омерзительными. Его талант вызывал восхищение.

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

В шестнадцать лет Ромеро все так же хотел стать успешным разработчиком. После восьми месяцев отказов, 5 марта 1984 года хорошие новости пришли из журнала про Apple под названием InCider. Уставший от недавней поездки на Марди Гра<sup>28</sup> редактор написал, что решил опубликовать код Scout Search, низкополигональной игры Ромеро, где игрок, управляя одной точкой, должен был спасти из лабиринта всех скаутов (другие точки), прежде чем до них добрался бы медведь гризли (еще одна точка). Игра выглядела не ахти, но была веселой. Ромеро заплатили 100 долларов, а журнал заинтересовался публикацией других присланных им игр. «Я посмотрю их, как только пройдет похмелье», – написал редактор.

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

---

<sup>28</sup> Марди Гра (фр. Mardi gras, буквально – «жирный вторник») – вторник перед Пепельной средой и началом католического Великого поста. – Прим. пер.

Успех вдохновил его снова связаться со своим биологическим отцом, который жил в Юте. В письме, написанном на импровизированном фирменном бланке компании Capitol Ideas Software, он хотел показать свои успехи и рассказал обо всех конкурсах и публикациях, в которых принимал участие. «Я изучаю компьютеры вот уже четыре с половиной года, – писал Ромеро. – Мои навыки программирования только что пережили еще одну революцию». На этот раз он подписал письмо как «Джон Ромеро, программист, победитель конкурсов, будущий богач». Он на правильном пути, он это чувствовал. Но чтобы поднять ставки и по-настоящему стать богачом, ему нужно было покинуть Англию и вернуться в Америку.

Желание Ромеро осуществилось в 1986 году, когда он вернулся с семьей в Калифорнию. Он записался на занятия в колледж Сьерра, который стал посещать незадолго до окончания школы. Его игры издавались полным ходом: почти все, что он выпускал, попадало в компьютерные журналы, а иногда – даже на их обложки. И однажды, во время рабочей смены в Burger King<sup>29</sup>, он влюбился.

Как-то раз Келли Митчелл зашла в заведение и привлекла внимание стоявшего на кассе Ромеро. Они начали встречаться. Келли была дочерью мормонов<sup>30</sup> из верхушки среднего класса. Круче всего было то, что она жила в шикарном доме на холме. Ромеро доводилось встречаться с другими девушками, но они не казались такими веселыми и подходящими ему, как Келли, – пусть ей и было наплевать на игры. Для девятнадцатилетнего Ромеро это был шанс завести семью, которой у него никогда не было. Он сделал Келли предложение, и в 1987 году они поженились.

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

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

«О боже! – подумал Ромеро, – очередная „Ультима“!»

Он сел перед компьютером и вставил свою дискету.

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

Ромеро нажал несколько клавиш.

– Смотрите! – сказал он.

---

<sup>29</sup> Burger King – глобальная сеть ресторанов быстрого питания, специализирующаяся на гамбургерах. – *Прим. пер.*

<sup>30</sup> Мормоны – религиозная и культурная группа, относящаяся к мормонизму, главной ветви движения Святых последних дней реставрационистского христианства. Основана религиозным деятелем Джозефом Смитом-младшим в северной части штата Нью-Йорк в 20-х годах XIX века. – *Прим. пер.*

<sup>31</sup> Американская сеть ресторанов, основанная в Нью-Йорке 15 марта 1965 года. – *Прим. пер.*

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

– Работу не ищешь?

Через два месяца, в ноябре 1987 года, Ромеро отправился в путь через всю страну. Впереди был первый рабочий день в офисе Origin в Нью-Гэмпшире. Целеустремленный, но нищий, он выписал фальшивые чеки, чтобы оплатить проезд через пункты взимания автодорожных сборов. Он ехал с Келли, своей беременной женой – их первенец должен был родиться в феврале. Келли была не в восторге от поездки в снежный штат<sup>32</sup>, но Ромеро убедил жену своим обаянием. Он пообещал, что совсем скоро заживет как Первоклассный Программист и Будущий Богач.

Обещание выполнить не удалось. Несмотря на свой стремительный успех в Origin, Ромеро решил рискнуть и уйти, чтобы присоединиться к новой компании своего босса. Риск себя не оправдал. Стартап не превратился в полноценный бизнес. Вскоре Ромеро, которому уже стукнул двадцать один год, с женой, маленьким Майклом на руках и еще одним ребенком на подходе, остался без работы. Стресс начинал сказываться на Келли. Обещания Ромеро не сбылись, и она вернулась в Калифорнию, чтобы родить ребенка рядом с родителями. Ромеро позвонил и рассказал ей, что остался на бобах: без работы и без квартиры. Он ночевал на диване у друга.

Однако Ромеро не собирался лежать так до самой смерти. У него была мечта, которую он хотел исполнить, и семья, которую он любил. Он мог бы стать тем отцом, которого у него никогда не было, – отцом, который не только поддерживал бы игры своих чад, но и играл бы в них. Ромеро позвонил Джею Уилбуру, чтобы спросить, нет ли работы в Uptime. Джей ответил, что уходит из Uptime, чтобы присоединиться к их конкуренту, компании Softdisk в Шривпорте, Луизиана. Уилбур предложил устроиться туда и Ромеро. Джона не пришлось уговаривать. Разумеется, он поедет в Шривпорт. Там была хорошая погода. Там были игры. И поэтому, как он надеялся, там было много хардкорных геймеров.

---

<sup>32</sup> В Нью-Гэмпшире очень холодные зимы, а на севере штата может выпасть до двух с половиной метров снега. – *Прим. пер.*

## 2

### Гениальный ракетчик

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

– Папа, держи мочалку.

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

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

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

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

Как и его родители, Джон обожал читать. Он запоем глотал комиксы, смотрел научно-фантастические фильмы, был без ума от фэнтези вроде «Властелина колец», но больше всего ему нравилась игра *Dungeons & Dragons*. Роль ведущего ему нравилась даже больше, чем игрока, так что он быстро стал Мастером Подземелий. Кармак умел создавать уникальные заковыристые ситуации, и там, где большинство Мастеров предпочитали неукоснительно следовать книжным правилам, Кармак сочинял свои собственные. По вечерам, возвращаясь из школы – а учился он тогда в третьем классе, – Джон, как правило, сидел у себя в комнате и придумывал миры для игры, изображая их на миллиметровой бумаге.

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

Религия казалась Джону лишеной здравого смысла, так что в школе он вел себя хуже и хуже. Каждую среду после литургии он спорил со своими одноклассниками о вере, иногда доводя их до слез. Впрочем, его аналитическим способностям нашлось лучшее применение,

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

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

Однажды мама привезла Джона в магазин Radio Shack<sup>33</sup>, где его обучили основам работы на компьютере TRS-80. Пятиклассник Кармак вооружился книгой о программировании и вернулся в школу с твердым намерением самостоятельно освоить все необходимое. К тому дню он прочитал статью о компьютерах в энциклопедии добрый десяток раз. Его успеваемость росла; в какой-то момент он написал учителю письмо, где доказывал: «наиболее логичным было бы отправить меня в шестой класс». В следующем году Кармака перевели на программу обучения для одаренных детей в Шони-Мишн Ист, одну из первых школ с компьютерным классом.

Там Джон познакомился с другими умниками, которые тоже фанатели от Apple II. Они учили друг друга программированию на бейсике, играли и взламывали игры. Как только Кармак понял, какая часть кода в Ultima отвечает за параметры его персонажа, он переписал их так, чтобы усилить себе характеристики. Он получал огромное удовольствие, создавая вещи из пустоты, как по волшебству. Ему не нужно было ни на кого полагаться: его код работал, если соответствовал правилам. Все имело смысл. Все подчинялось законам логики.

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

Инга замечала, что ее сын увлечен компьютерами, но не видела смысла в этих его игрушках. Если мальчику нравятся компьютеры, какой ему прок от Ultima? Ему надо прилежно учиться, получить отличные оценки, поступить в MIT<sup>34</sup> и устроиться в IBM. Она любила его и желала только самого хорошего, но у Кармака были другие представления о хорошем. Он хотел иметь компьютер и создавать там миры. Его упрямство все росло, и Инга даже водила мальчика по психологам, чтобы понять, почему прежде послушный ребенок вдруг стал угрюмым и неконтролируемым.

Когда Инга в стремлении наладить личную жизнь решила переехать в Сиэтл, у Кармака словно гора с плеч свалилась. Джон и Питер теперь жили вместе с отцом, его новой женой и двумя ее детьми. Стэну по-прежнему прилично платили, но, чтобы прокормить шестерых, ему пришлось затянуть пояс. Он решил рискнуть и купил старую ферму и восемьдесят соток в Рэйтауне, другом пригороде Канзас-Сити, где в основном жили рабочие. Кармаку пришлось поселиться в чужом доме с чужими людьми и ходить в чужую школу, где не было ни компьютеров, ни программ для одаренных детей. Он никогда не чувствовал себя таким одиноким; но вскоре оказалось, что он не одинок.

---

<sup>33</sup> RadioShack – американская компания, сеть розничных магазинов по продаже электроники. В 1995 году компания изменила логотип и избавилась от пробела в названии. – *Прим. пер.*

<sup>34</sup> Massachusetts Institute of Technology, Массачусетский технологический институт. Как в 1980-е, так и сейчас – одно из самых престижных в мире высших учебных заведений. – *Прим. пер.*

Книга *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* стала для него настоящим откровением. Про хакеров Кармак уже знал: в 1982 году вышел диснеевский фильм «Трон», где разработчик видеоигр, которого играл Джефф Бриджес, взломал игру так, чтобы попасть внутрь нее, а в 1983-м в фильме «Военные игры» юный геймер в исполнении Мэттью Бродерика взломал правительственную компьютерную систему и чуть не устроил конец света. Но книга о хакерах была другой – там все было по-настоящему. В этой книге рассказывалось о вундеркиндах, изменивших мир, и их культуре: экспериментах с мейнфреймами в МИТ в пятидесятые и шестидесятые, самодельных программах, которыми изобиловала Кремниевая долина в семидесятые, и независимых компаниях по разработке игр, возникших в восьмидесятые.

Герои книги вовсе не были похожи на стереотипных гиков-отщепенцев – напротив, их жизненные пути максимально различались. Отчисленный из Гарварда Билл Гейтс, автор интерпретатора бейсика для Altair<sup>35</sup> и основатель самой крупной в мире корпорации по разработке ПО. Разработчики игр: «Слаг» Расселл, Кен и Роберта Уильямс, Ричард Гэрриот. Два Стива, Джобс и Возняк, создатели Apple II и большие любители компьютерных игр. Все они были хакерами.

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

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

Его друзья в Рэйтауне были куда более неугодными бунтарями, чем те ребята, с которыми он общался в Канзас-Сити. Те тоже обожали компьютеры и игры, и вместе они открыли портал в таинственный новый мир: BBS<sup>36</sup>. Интернет тогда уже был – он появился в семидесятых, – но оставался вотчиной университетов и оборонных предприятий. BBS, в свою очередь, были клубом по интересам для простых людей – таких, как Кармак. Появились они в 1978 году, когда два хакера – Уорд Кристенсен и Рэнди Сьюсс – написали первую программу для обмена данными по телефонному кабелю. С ее помощью люди могли «звонить» друг другу на компьютеры и обмениваться информацией. В восьмидесятые таким образом расцвели первые онлайн-сообщества, где все желающие могли торговать программами и «разговаривать», публикуя сообщения на форумах. Кто угодно мог создать свою BBS – для этого нужны были только модемы, телефонные провода и достаточно мощный компьютер. Общежития, многоквартирные дома, компьютерные лаборатории – собственные BBS были везде. Некоторые сообщества, например WELL в Сан-Франциско и Software Creations в Массачусетсе, стали пристанищем для хакеров, геймеров и авантюристов.

Кармак пользовался BBS не только для игр: там он познал темную сторону хакерской культуры. Он научился взламывать телефонные сети так, чтобы не платить за междугородние разговоры. Он познакомился с MUD<sup>37</sup> – многопользовательскими текстовыми роле-

---

<sup>35</sup> Altair BASIC – это интерпретатор языка программирования BASIC, который исполнялся на микрокомпьютере Altair 8800 и соответствующих компьютерах с шиной S-100. Представлял собой первый программный продукт компании Microsoft (старое название Micro-Soft). – *Прим. пер.*

<sup>36</sup> Bulletin Board System, «электронная доска объявлений». Способ общения компьютеров посредством телефонных сетей. С распространением Интернета практически вымер. – *Прим. пер.*

<sup>37</sup> От англ. Multi User Dungeon, переводится как «многопользовательское подземелье» – текстовая многопользовательская

выми играми, которые позволяли отыгрывать персонажей D & D в реальном времени. Еще он научился делать бомбы.

Бомбы интересовали Кармака в первую очередь с научной точки зрения – было увлекательно играть в ученых, взрывая все, что попадет под руку. Вместе с друзьями они пробовали все рецепты, которые могли найти. Они отрезали у спичек головки и смешивали их с нитратом аммония. Делали дымовые шашки из сахара и нитрата калия. Ставив ингредиенты из школьного кабинета химии, они сварили термит – тягучее и мощное взрывчатое вещество. После школы ребята обычно собирались под мостом и взрывали там бетонные блоки. Но однажды они решили найти взрывчатке более полезное применение: раздобыть с ее помощью компьютеры.

Поздно ночью Кармак и его друзья пробрались в школу неподалеку – они точно знали, что там есть Apple II. Кармак читал о том, что термитом можно плавить стекло, но его нужно было смешать с чем-нибудь клейким – например, вазелином. Он проделал в стекле дыру, и сквозь нее ребята смогли забраться внутрь – все, кроме самого толстого мальчика, который застрял. Чтобы выволочь его из западни, пришлось открывать окно, из-за чего включилась сигнализация. Полиция не заставила себя долго ждать.

Четырнадцатилетнего Джона направили на психиатрическую экспертизу, чтобы определить меру наказания. Кармак зашел в кабинет обиженным на весь мир. Разговор шел плохо; врач вынес следующее заключение: «Мальчик ведет себя как какой-то мозг на ножках... ни капли эмпатии к другим людям». В какой-то момент доктор, повертев карандаш в руке, спросил Джона:

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

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

Чуть позже они встретились еще раз, и психиатр сказал:

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

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

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

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

Такая жизнь закалила Кармака. Он вернулся домой заметно более циничным и горел желанием программировать. Родители согласились выдать ему денег на покупку Apple II, и он приобрел компьютер у одного из своих бывших товарищей по заключению. Компьютер наверняка был краденым, но родители Джона об этом не знали.

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

Первая игра Кармака называлась Shadowforge и слишком уж походила на Ultima, пусть и содержала несколько дополнительных фишек: например, персонаж мог атаковать не в четырех

направлениях, а в восьми. Джон заработал тысячу долларов, продав игру Nite Owl Productions: маленькой компании, которая основную часть своего дохода получала за счет производства аккумуляторов для фотоаппаратов. Деньги Кармак потратил на Apple II GS – новую, более мощную модель компьютера.

Он начал заниматься спортом, чтобы развивать свое тело так же, как разум. Он поднимал штангу, занимался борьбой и восточными единоборствами. Приемы дзюдо однажды пригодились ему, чтобы защитить соседа по парте от хулигана. Кармак противостоял школьным громилам как силой, так и умом. Когда одного такого поставили к Джону в пару для проекта по географии, тот потребовал, чтобы Кармак сделал всю работу сам. Он согласился, и оба получили по двойке. «Почему двойка?! – возопил хулиган. – Ты же самый умный в классе!» Кармак намеренно завалил проект: по его мнению, уж лучше самому получить неуд, чем подарить этому болвану пятерку ни за что.

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

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

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

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

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

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

WRAITH

«КОНЧИНА ДЬЯВОЛА»

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

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

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

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

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

Кармак отправил игру в Nite Owl, ту же компанию, что издала Shadowforge, и ее тут же купили. У Wraith не было выдающейся графики – как и многие игры того времени, она состояла из раскрашенных тайлов, – брала она масштабом, а прохождение занимало порядочно времени. Как и Shadowforge, игра продана не то чтобы хорошо, но Джону заплатили две тысячи долларов. Он потратил их на другое свое хобби: коричневый автомобиль MGB.

Кармаку нравилось быть фрилансером, пусть заработка едва хватало на жизнь. Он мог распоряжаться собственным временем, ложиться спать поздно ночью и, главное, ни перед кем не отчитываться. Все, что ему нужно было для счастья, – писать программы, возиться с машиной и играть в D & D. Оставалось только делать игры и выпускать их одну за другой. На обороте одного компьютерного журнала он моментально нашел потенциального нового издателя: небольшую компанию Softdisk из города Шривпорт, штат Луизиана. Он прислал им игру – симулятор тенниса с проработанной физикой отскока мяча. В Softdisk купили ее и попросили еще. Кармак, к тому моменту уже знакомый с премудростями бизнеса, предложил сделать не одну игру, а три: почему бы не создать такую же серию, как Ultima, и не утроить доходы? Компания согласилась, и контракт на разработку трилогии ролевых игр под названием Dark Designs был заключен.

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

После выхода каждой новой игры Softdisk неизменно отправляла Кармаку приглашение на собеседование. *Да кто такой этот пацан, который сам выучил новый язык программиро-*

*вания в два раза быстрее, чем нормальный человек?* Поначалу Кармак все их отклонял – зачем загонять себя в рамки, работая на дядю? – но в конце концов настойчивость Softdisk взяла верх. Джон как раз прикупил новые запчасти для MGB и искал повод куда-нибудь съездить. После стольких лет самостоятельного плавания он сомневался, что на свете есть хоть один человек, которому нашлось бы, чему его научить.

### 3

## Опасный Дэйв и нарушение авторских прав

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

Спустя сто двадцать семь лет в городе появилась новая симуляция оружия – в компьютерных играх от Softdisk. Компанию возглавлял Эл Вековиус, бывший профессор математики Университета штата Луизиана в Шривпорте. Хотя ему шел лишь пятый десяток, голова Эла уже была покрыта залысынами с торчащими вверх волосками, будто он только что подержался за шарообразный генератор электричества, который часто можно было встретить на местных ярмарках. Эл носил скучные серые галстуки и свитеры, но обладал эксцентричностью, свойственной студентам и преподавателям университетской компьютерной лаборатории, где он работал в 70-е. В те времена кодекс хакеров распространился по всей стране: от MIT до Кремниевой долины. Эл еще в школе возглавлял компьютерную секцию и всегда находился в курсе трендов индустрии. Он не был высоким или толстым, но дети ласково прозвали его Большой Эл.

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

В те времена крупные производители программ пренебрегали розничными продажами, сосредоточиваясь на продажах большим компаниям. Хотя энтузиасты объединялись через BBS – электронные доски объявлений в Сети, ранние модели модемов работали слишком медленно, чтобы стать надежным средством распространения программ. Ежемесячный выпуск дискет казался идеальным решением для дистрибуции в андерграунде. А еще это была отличная возможность дать дорогу молодым программистам, у которых не было другого способа поделиться своими работами, – словно независимый музыкальный лейбл, продающий диски со сборниками песен малоизвестных групп.

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

Новые времена несли новые испытания. Вскоре Эл уже управлял компанией стоимостью в 12 миллионов долларов со 120 сотрудниками в штате и чувствовал, что не справляется. Число конкурентов росло. Одним из них была компания Urtime из Нью-Гэмпшира. Зимой 1989 года

Эл позвонил редактору Uptime Джею Уилбуру, с которым познакомился на игровой выставке, и спросил, не хочет ли тот присоединиться к его компании. Джей к тому времени порядком устал от холода за окном и считал, что владелец Uptime недостаточно его ценит, поэтому согласился перебраться в подразделение Softdisk, создававшее программы для Apple II. Также он упомянул, что знает пару игровых программистов – Джона Ромеро и еще одного бывшего сотрудника Uptime, Лейна Роута, – которым тоже не помешала бы работа.

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

Для Ромеро ставки были высоки как никогда. Его преследовала череда неудач: от суровых зим Нью-Гэмпшира до неверного решения разменять работу мечты в Origin на обреченный стартап своего начальника. Его жена и дети находились на другом конце страны, ожидая, куда его еще заведет судьба. Несмотря на былые успехи, семейную жизнь вновь пришлось отодвинуть на второй план. Он надеялся, что новое начало, маячившее где-то на юге, переменит все к лучшему.

Путешествие из Нью-Гэмпшира в Шривпорт летом 1989 года оказалось для Ромеро тем, что доктор прописал. По пути он здорово сдружился со своими приятелями-геймерами: Лейном и Джейм. Лейн, с которым Ромеро месяц как жил вместе, был ему родственной душой. Лейн был старше друга на пять лет, и их детские годы мало чем отличались. Он вырос в Колорадо, неподалеку от того места, где родился Ромеро, и воспитывался на хеви-метале, андерграундных комиксах и компьютерных играх. Лейн, добродушный парень с длинной шевелюрой и в бандане, идеально поладил с Ромеро. Пусть у него не было такой энергии и амбиций, как у Ромеро, зато он тоже обожал разбираться в деталях и премудростях программирования на Apple II. И все, чего он хотел, – делать игры, совсем как Ромеро. Еще в Нью-Гэмпшире эти двое даже решили объединить свои «компании» – Capitol Ideas Ромеро и Blue Mountain Micro Лейна – под одной вывеской: Ideas From the Deep<sup>38</sup>.

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

Джей давно понял, что одинокая жизнь программиста-затворника не для него. Ему больше подходил мир беззаботных тусовок, в которых он был большой мастак еще во времена работы барменом в местном ресторане T.G.I. Friday's. За барной стойкой он пользовался большим авторитетом и даже учил готовить коктейли Тома Круза, когда тот готовился к роли в фильме «Коктейль». Навыки общения привели Джея к должности руководителя ресторана. Работа в Uptime объединяла его управленческие способности и страсть к играм. Перебравшись в Softdisk, он был готов к покорению новых высот.

Подъезжая к Шривпорту, Ромеро и Джей чувствовали себя будто пара старых друзей. По пути они пережили настоящее приключение, остановившись на несколько дней в Дисней Уорлде. Но когда друзья оказались в Шривпорте, у них вовсе не возникло ощущения, что здесь

---

<sup>38</sup> «Идеи из глубин». – Прим. пер.

их ждет светлое будущее. Они даже не сразу поняли, что добрались куда надо. Находящийся в северо-западном углу штата Луизиана, на расстоянии плевка от Техаса, Шривпорт в 1989 году производил удручающее впечатление. Нефтяной бум первой половины века оставил эти места обездоленными и мрачными. Из-за разросшихся болот воздух был тяжелым и влажным. Центр города заполнили бездомные, спасающиеся от жары в тени кирпичных строений. Среди этих домов были и офисы Softdisk.

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

Когда друзья-геймеры добрались до назначенного места, Эл выскочил наружу и принялся с горящими глазами рассказывать, как здорово развивается компания и как ему необходима их помощь. Ромеро и Лейн показали ему свой клон Asteroids под названием Zappa Roids. Эл был впечатлен не только способностями парней к программированию, но и их юношеским рвением.

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

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

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

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