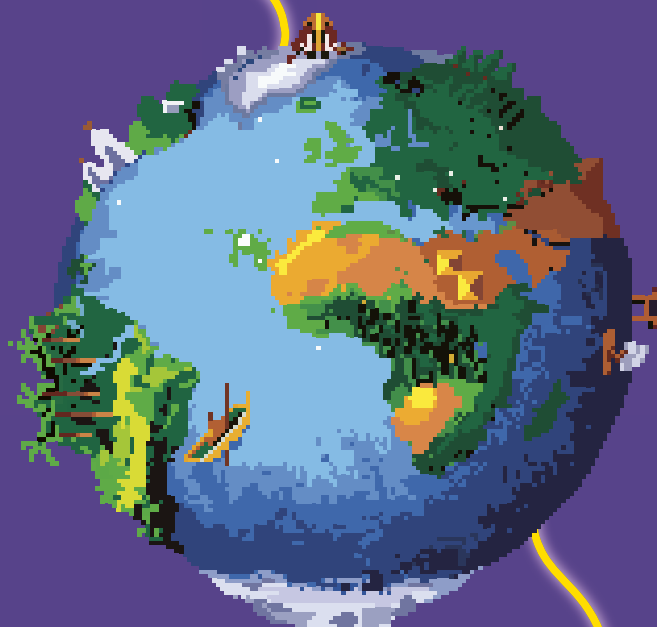


— СИД МЕЙЕР —

ЖИЗНЬ В МИРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ

И.Г.Р.



ОТ СОЗДАТЕЛЯ CIVILIZATION!



Sid Meier

A LIFE IN COMPUTER GAMES

Sid Meier
written with Jennifer Lee Noonan



W. W. NORTON & COMPANY

Independent Publishers Since 1923

СИД МЕЙЕР

ЖИЗНЬ В МИРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

В СОАВТОРСТВЕ
С ДЖЕННИФЕР ЛИ НУНАН

Перевод с английского
Федора Кузьмичева

М о с к в а
«МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР»
2021

УДК 82-94(79)
ББК 84:74.100.575.3
М45

*Издано с разрешения автора и агентов
W. W. NORTON & COMPANY, INC.
при содействии Andrew Nurnberg Literary Agency
На русском языке публикуется впервые
Научный редактор Дарья Семенова*

Мейер, Сид
М45 Жизнь в мире компьютерных игр / Сид Мейер ; пер. с англ.
Ф. Кузьмичев ; [науч. ред. Д. Семенова]. — М. : Манн, Иванов
и Фербер, 2021. — 304 с. : ил.

ISBN 978-5-00169-658-2

Эта книга описывает жизнь и карьеру легендарного разработчика, прославившегося как «крестный отец компьютерных игр» и создатель стратегии Civilization. Сид Мейер создал множество популярнейших в мире видеоигр и делится с читателями своим сорокалетним опытом. Написанная с теплотой и ироничным юмором, эта книга описывает создание в будущем влиятельной студии MicroProse, автор рассказывает о создании таких знаковых игр, как Pirates!, Railroad Tycoon, Civilization и многих других..

УДК 82-94(79)
ББК 84:74.100.575.3

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

ISBN 978-5-00169-658-2

© Сид Мейер, Дженифер Ли Нунан, 2020
© Перевод на русский язык, издание
на русском языке, оформление.
ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	9
ВСТУПЛЕНИЕ. МИЛЛИАРД ЧАСОВ	10
ГЛАВА 1. ЧТО ПРОИСХОДИТ В ВЕГАСЕ	14
ГЛАВА 2. АДАПТАЦИЯ	27
ГЛАВА 3. ВЫСОТА ПОЛЕТА	41
ГЛАВА 4. ДЕНЬ Д	56
ГЛАВА 5. КОЛЛЕКТИВНЫЕ УСИЛИЯ	72
ГЛАВА 6. ЭЙ ТАМ, НА ПАЛУБЕ!	84
ГЛАВА 7. А ПОТОМ БИЛЛ КУПИЛ САМОЛЕТ	96
ГЛАВА 8. ДЕМОНСТРАТИВНАЯ ПРОВОЛОЧКА	111
ГЛАВА 9. ПОДОЖДИТЕ СЕКУНДОЧКУ!	122
ГЛАВА 10. ВСЕ НА БОРТ!	124
ГЛАВА 11. ИСТОРИЯ CIVILIZATION, ЧАСТЬ 1	136
ГЛАВА 12. ПОВОРОТНЫЕ МОМЕНТЫ	151
ГЛАВА 13. ПОЛНОЕ БАРОККО	161
ГЛАВА 14. СИКВЕЛООБРАЗНОЕ	173

ГЛАВА 15. В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ	189
ГЛАВА 16. ИНТЕРЕСНЫЕ РЕШЕНИЯ	198
ГЛАВА 17. НАЗАД В БУДУЩЕЕ	208
ГЛАВА 18. ВЫМИРАНИЕ	220
ГЛАВА 19. ИСКУССТВЕННЫЙ ГАЗОН	232
ГЛАВА 20. НАВСТРЕЧУ ВЕТРУ	241
ГЛАВА 21. ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ	250
ГЛАВА 22. НЕТОЧНАЯ МАТЕМАТИКА	260
ГЛАВА 23. СОЦИАЛЬНАЯ МОБИЛЬНОСТЬ	273
ГЛАВА 24. ШУТОЧКИ	282
ГЛАВА 25. ЗА ПРЕДЕЛАМИ	291
ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ	298
ПОЛНЫЙ СПИСОК ИГР СИДА МЕЙЕРА	300

Эта книга посвящается
международному сообществу любителей
компьютерных, консольных и мобильных игр,
а также их многострадальным супругам,
родителям и партнерам

ПРЕДИСЛОВИЕ

Когда перевернете последнюю страницу этой книги, после обязательно поиграйте в Civilization. Даже если уже играли, но давно, все равно поиграйте хотя бы пару часов. Ядерного Ганди вы там, скорее всего, не встретите, но ваши впечатления от этих мемуаров наполнятся воздухом и оживут по-настоящему.

Игровая индустрия относительно молода, но она уже вырастила поколение людей, которые не помнят мир без видеоигр. Нам повезло, что теперь появляются рассказы от первого лица, воспоминания людей, видевших начало эпохи. В этих мемуарах — настоящая жизнь.

Здесь мы можем наблюдать историю индустрии компьютерных игр глазами одного из ее пионеров. А еще — подглядеть за работой гейм-дизайнера и побывать при создании величайших хитов.

Пусть эта книга увлечет вас так же, как увлекла меня.

*Александр Павлов,
сооснователь Playkot*

МИЛЛИАРД ЧАСОВ

Миллиард часов назад на дворе был каменный век, а жители Нидерландов были заняты тем, что мастерили наконечники для копий. Через миллиард часов мир будет жить в 116 174 году от Рождества Христова, если, конечно, современный календарь в это время все еще будет в ходу. Имея в запасе миллиард часов, вы можете примерно 13 тысяч раз облететь со скоростью света вокруг звездной системы Альфа Центавра или запоем просмотреть все существующие в природе фильмы по вселенной «Звездный путь» с каждым жителем Нью-Йорка по очереди... причем дважды.

А еще, как мне говорили, вы можете все это время играть в Sid Meier's Civilization.

Миллиард часов — величина, одна мысль о которой невольно учит человека смирению, величина непостижимая... И это еще очень сдержанная оценка. Сервис цифрового распространения игр Steam по большому счету начал собирать данные игроков лишь в последние десять лет, и один миллиард часов — это время, которое люди, согласно данным Steam, наиграли в Civilization V начиная с релиза игры в 2010 году по 2016 год. Речь идет о шестилетнем временном промежутке и лишь одной игре серии. Вся же серия, включая этот релиз, насчитывает 29 лет и 12 частей игры, не считая дополнений.

Количество часов, проведенных людьми за игрой во все части Civilization начиная с 1991 года, попросту не укладывается в голове. Я даже не буду пытаться осмыслить эту величину. Более того, чтобы объективно оценить успех Civilization, мне нужно будет учесть заодно и все остальные игры, которые я создавал параллельно с ней, в том числе Pirates! и Railroad Tycoon, которые стали

вполне самостоятельными популярными сериями*, а также такие незаслуженно обойденные вниманием широкой аудиторией сокровища, как C. P. U. Bach и SimGolf. Я упомянул бы даже те проекты, которые начались ярко, но потом быстро сдулись, ведь иногда для выбора верного пути нужно сначала шагнуть не туда. Каждая моя игра научила меня чему-то новому, каждая стала в чем-то радостным, а в чем-то болезненным опытом, каждая повлияла на последующие проекты.

В этой книге я в хронологическом по большей части порядке разбираю игры, которые создал за всю жизнь: от тех, что снискали бешеный успех, до тех, о которых практически никто не слышал. Перечень вполне исчерпывающий, в него вошли в том числе и те игры, над которыми я работал вне своего традиционного карьерного пути, то есть мира, где ориентируются на зарабатывание денег и подают в суд за использование чужих идей. Подобно тому, как эволюция обширной империи начинается с первого основавшего ее поселенца, моя репутация благотельного патриарха игровой индустрии сложилась не за один день. На самом деле я когда-то был парнем, который ничего не знал ни про какие правила и использовал при создании игр далеко не самые оригинальные идеи, получая от этого максимальное удовольствие и минимальное вознаграждение (а зачастую и вовсе не получая ничего). К счастью, все сроки давности, как мне сказали, уже давно истекли, так что сейчас я готов дать чистосердечное признание. Есть одна общая черта, которая объединяет все описанные в этой книге игры, вне зависимости от того, миллиард строчек кода потребовался для их создания (а если взять всю серию Civilization, то даже такое число не кажется невозможным) или всего сотня. Дело в том, что каждая из них, как, впрочем, и любые игры, стала прямым результатом целой цепочки любопытных решений.

Чтобы объяснить логику любого значимого решения, необходимы разъяснения: ими я займусь в главе 16. Но сухой остаток таков: нас интересует образ мышления, нацеленный вовне, а не внутрь. Решения, а значит, и игры встречаются нам на каждом шагу, в любом нашем занятии. В какой-то степени их «интересность»

* *Достижение разблокировано* — «Путь в тысячу миль»: прочтите одну страницу.

зависит от личного вкуса. Но способность действовать, то есть предоставляемая игрокам свобода принятия решений, влияющих на окружающий мир (в противовес послушному следованию сюжетным поворотам), — это именно то, что отличает игры от других средств передачи информации. Причем для реализации этой способности к действию игрок может использовать клавиатуру компьютера, пластиковые фишки, движения тела, а может разыгрывать все исключительно в собственном сознании. Для того чтобы игра состоялась, нужен играющий; в то же время одного-единственного действия достаточно, чтобы пассивный наблюдатель превратился в участника событий, то есть в игрока.

Конечно же, мы, как разработчики игры, обязаны сделать так, чтобы игрок получал удовольствие от принятия решений, а это иногда очень непростая задача. Я не пытаюсь утверждать, что, к примеру, принятие решения о том, что съесть на обед, — непременно интересная игра; я всего лишь предполагаю, что в качестве основы для хорошей игры можно использовать в том числе и это решение. Не существует такой темы, которая была бы беспросветно скучна, в каждой можно найти зерно увлекательности, и основная задача разработчика игр состоит не в том, чтобы *сделать* ту или иную тему интересной, а в том, чтобы *найти* в ней интересное. У меня есть привычка (кто-то, возможно, назовет ее навязчивым желанием) анализировать устройство окружающих явлений, изучать эффект, который они производят на людей, и разбираться, какие элементы этих явлений действительно потрясающе интересны, а какие служат лишь декорацией. Стоит только выделить самую интересную часть любого решения, и перед вами открывается возможность создать интерактивный опыт, который, с одной стороны, привлечет игрока новизной, а с другой — покажется успокаивающе знакомым. По крайней мере, в этом состоит мой подход. Вроде бы он неплохо работает.

В интервью меня часто спрашивают, когда я впервые проявил интерес к играм, предполагая, по всей видимости, что я назову чудесный момент в раннем детстве, когда вдруг осознал, что стану разработчиком игр. Особенно журналисты любят узнавать о знаковых предметах-талисманах, ставших источниками вдохновения, будь то 630-страничная книга с картинками о Гражданской войне,

которую отец подарил мне, когда я учился в младших классах; железнодорожная станция, рядом с которой я жил в Швейцарии; или классический приключенческий фильм с Эрролом Флинном в главной роли, кадры которого мелькали на крошечном экране нашего черно-белого телевизора. Они хотят услышать, что в один из этих моментов вся моя судьба промелькнула у меня перед глазами. Ведь чем еще объяснить относительно необычный путь, который я выбрал в жизни, как не поворотными моментами и судьбоносными обстоятельствами?

Но с моей точки зрения никаких поворотных моментов в моей жизни не было. Я никогда не принимал осознанного решения, что буду заниматься играми, ведь игры для меня — выбор по умолчанию, самый очевидный жизненный путь. Игра не только охватывает миллиард часов истории человечества — древние шумеры играли в кости еще в 5000 году до н. э., а более примитивные игры почти наверняка составляли досуг неандертальцев, — но и является глубоко укорененным человеческим инстинктом. Новорожденный начинает играть в перетягивание каната, используя в качестве снаряда собственную ногу, еще до того, как осознает, что эта нога — его. Все люди начинают жизнь с игр, и я не был исключением. Сначала я смеялся, когда со мной играли в «Кто там? Ку-ку!», потом расставлял строем солдатиков, потом играл в настольные игры и, наконец, стал для интереса писать компьютерные программы. Для меня это самая логичная последовательность на свете. Вопрос «Когда вы начали это делать?» лучше было бы сформулировать как «Почему вы продолжаете это делать до сих пор?» Но даже на этот вопрос у меня нет хорошего ответа. У меня в голове не укладывается, что жизнь, посвященная играм, считается исключением, а не правилом.

Если на моей могиле напишут «Сид Мейер, создатель серии Civilization», то я буду вполне доволен. Мне приятно, если меня знают по этой игре, и я горжусь, что жизни многих игроков изменились благодаря ей в лучшую сторону. Но все же это будет лишь часть истории.

Вся история целиком — на страницах этой книги.

ЧТО ПРОИСХОДИТ В ВЕГАСЕ



История того, как я основал свою первую компанию, стала в игровой индустрии почти что легендарной, но с ней произошло то, что происходит с большинством легенд: до многих она дошла в сильно преувеличенной версии. Да, это действительно произошло в Лас-Вегасе. Да, в каком-то роде это действительно было сделано «на слабо». Возможно, дело не обошлось без алкоголя, по меньшей мере в случае одного из участников. Но компания как таковая была создана лишь несколько месяцев спустя. В любом случае я предпочитаю не смотреть на прошлое как на путь, неотвратимо ведущий человека туда, куда ему предназначено попасть судьбой. И тогда в Вегасе у меня такого ощущения уж точно не было.

Карьеру я начал в должности системного аналитика в компании General Instrument, которая производила электронику. Я занимался установкой сетевых кассовых аппаратов в розничных магазинах по всему своему родному штату Мичиган. Настройка компьютеров приносила мне удовольствие, и я понимал, что мне очень повезло иметь такую хорошую для недавнего выпускника университета работу. Я не страдал от безудержного желания познакомиться мир со своими творческими планами, да и о будущем отрасли

задумывался редко. В лучшем случае мое тогдашнее состояние можно назвать блаженным неведением, ведь такого явления, как рынок компьютерных игр, не существовало в принципе, были только кусочки кода, которыми бесплатно обменивались любители. Так что в то время я вряд ли мог вынашивать мечты о том, чтобы сделать разработку компьютерных игр своей профессией. Я не хочу сказать, что тогда совсем не занимался крутыми вещами — свою первую игру я написал вскоре после начала учебы в колледже, — но крутые штуки были отдельно, а работа отдельно, и они никогда не пересекались.

Хотя на самом деле это не совсем так. В General Instrument было одно не лишнее крутости подразделение, которое называлось AmTote. Там делали электронные табло. По слухам, именно они спроектировали оборудование для телевикторины The Price Is Right («Цена удачи»), но основным их продуктом был аппарат для подсчета ставок и выигрышей по ним, который назывался «Могучий тотализатор». Это название больше подошло бы какой-нибудь пушке из низкосортного фантастического фильма, но «Тотализатор» был изобретен еще в 1913 году австралийцем сэром Джорджем Джулиусом (и он же, предположительно, придумал название своему изобретению). В то время беспорядки, устраиваемые игроками из-за «нечестных» выплат на скачках, были обычным делом: происходили они в тех случаях, когда барыши при большом неравенстве ставок были меньше, чем ожидалось. Например, если в толпе зрителей на ипподроме незадолго до начала заезда проскакивала новость, что прошлогодний победитель в последний момент получил травму, на «темных лошадок» сразу делались дополнительные ставки, что могло лишить их статуса аутсайдера. Выставляемый букмекерами коэффициент на тот или иной исход всего лишь отражает распределение ставок, поэтому чем быстрее эти показатели обновляются и показываются игрокам, тем безопаснее чувствуют себя работающие в кассах служащие ипподрома.

Изобретение Джулиуса было одним из первых в истории примеров механического компьютера: в аппарате было столько велосипедных шестеренок и рояльной проволоки, что ими можно было обнести всю скаковую дорожку на ипподроме, где его впервые установили. К счастью, к 1970-м годам эти машины стали менее объемными, хотя название все еще звучало очень смешно.

Так или иначе, одно из неочевидных преимуществ работы на компанию, которая производит аппараты для азартных игр, состоит в том, что корпоративные мероприятия проходят в Лас-Вегасе. Спустя несколько лет работы и пару-тройку повышений меня наконец отправили на первую в моей жизни крупную конференцию. Я не увлекался вероятностными играми и уж точно не горел желанием все три дня слушать спикеров конференции, но, в отличие от многих других интровертов, мне нравится испытывать тот поток чувственного опыта, который дарит посещение Вегаса. А еще — и это, наверное, больше увязывается с моей репутацией гика — мне нравится блек-джек. В большинстве казино в то время была возможность сыграть с минимальной ставкой всего два доллара, и, как мне казалось, этот риск стоил того, чтобы проверить мои способности рассчитывать шансы в ходе игры с помощью моего собственного биологического тотализатора.

У Вегаса есть и еще одна небесполезная особенность: здесь больше всего в мире игровых автоматов.

Однако чтобы до всего этого добраться, каждый день в конференц-зале мне приходилось выдерживать несколько сражений с вполне реальными боссами. Уже к вечеру первого дня я порядком от всего этого устал, и не было никакой уверенности, что у меня хватит сил на заключительный семинар по бизнес-стратегии, рыночному росту или какой-то другой, не менее скучной теме. Так что в отчаянной попытке не заснуть я повернулся к сидевшему рядом коллеге и на приглушенных тонах завел с ним разговор. Коллегу звали Билл Стили.

Билл работал в другом отделе, поэтому мы никогда толком не общались как следует, но при этом смутно помнили лица друг друга, как типичные сотрудники одной большой компании. Возможно, мы даже в одном самолете летели из Мэриленда, хотя мне и трудно представить себе, как Билл спокойно сидит в эконо-классе — в его характере было бы скорее начать стучаться в кабину пилотов в попытке дать тем несколько советов. Билл был пилотом военно-воздушных сил США в запасе, который умудрился попасть в программу подготовки, даже несмотря на то, что носил очки, и он так этим гордился, что на всех своих визитках печатал: «военный летчик высшего класса».

Как и следовало ожидать, говоривший приглушенным голосом Билл стал рассказывать мне истории из своей летной карьеры. Я понимал, что наши с ним жизненные пути очень уж сильно расходятся, но выбранная тема была для меня не совсем чуждой, и я умудрился ввернуть фразу о том, что когда-то в свободное время сделал игру о самолетах.

Билл кивнул, причем не только мне, но и себе самому. Он тоже недавно купил себе домашний компьютер Atari 800, который, по его признанию, использовался для работы лишь на бумаге. В основном он проводил за ним время, играя в новую игру под названием Star Raiders. «Я очень хочу работать в бизнесе по продаже видеоигр, — поделился он. — За этой индустрией будущее!»

Я рассказал, что только что продал свою первую игру небольшому издателю Acorn Software.

— Серьезно? — Лицо Билла вдруг озарилось энтузиазмом. — Мы должны вместе начать бизнес!

— Идея интересная, — уклончиво ответил я.

У меня не было уверенности в том, что предложение непременно сулит провал, но у моего собеседника была устойчивая репутация человека, который готов на все, но исключительно в компании. Я подумал, что, даже если он в тот момент был совершенно искренен, с его стороны это был, вероятно, один из тех порывов, за которыми никогда потом не последуют реальные дела.

Когда первый день конференции подошел к концу, мы с Биллом решили вместе пройтись по Лас-Вегасу в поиске игровых автоматов и в конце концов вышли к казино MGM Grand. Я не вел счет в матчах, которые мы устраивали, но, по словам Билла, я обыграл его почти во все игры. Наконец он нашел игру, в которой был уверен в своей победе, — Red Baron («Красный барон»), где нужно было пилотировать самолет времен Первой мировой войны.

— Ну что же, молодой человек, теперь я тебе покажу, как это делается, — заявил он, устраиваясь поудобнее в пластиковом кресле.

Поверх его плеча я смотрел, как он использовал десять лет опыта пилотирования, направляя его на решение куда менее рискованной задачи — сбивание схематично изображенных бипланов, летящих среди зигзагообразных гор. Он выбил хороший результат, хотя насколько хороший — спорный вопрос: мне запомнилось, что это

было 3 тысячи очков, ему — 75 тысяч. Думаю, соотношение вполне нормальное, если учесть, что я обычно запоминаю все примерно в двадцать пять раз менее ярким и сенсационным, чем Билл. Однако в данном случае на моей стороне факты: современные эмуляторы старых игр показывают, что при идеальной игре в «Красном бароне» можно за 10 минут набрать чуть больше 10 тысяч очков. Если бы Билл набирал примерно по тысяче очков в минуту, то мне, чтобы стать свидетелем того результата, который запомнил он, пришлось бы любоваться на его мастерское пилотирование больше часа. Но каков бы ни был результат, он сыграл очень достойно.

Потом за автомат сел я.

— Как тебе это удалось? — гневно выпалил Билл, круглыми глазами взирая на мой итоговый результат, который оказался примерно в два раза лучше, чем его (на этот счет наши мнения не расходятся). — Да ведь я настоящий пилот! Как такое возможно, что ты меня обыграл?

Я пожал плечами.

— Пока ты играл, я запоминал алгоритмы.

— Запоминал что?

— Я ведь программист, — напомнил я ему. — Вражескими самолетами управляет искусственный интеллект, и его действия очень легко предсказать. Единственная хитрость здесь — не дать врагам залететь с тыла. При желании я мог бы сделать куда более интересную игру за пару недель.

— Так сделай! — со всей силой убеждения сказал Билл, нацело забыв про свое уязвленное самолюбие. — А уж ее продажу я возьму на себя!

И вот мы начали работать над проектом. Поначалу он воспринимался как чистое развлечение — ни о каких судьбоносных решениях у нас и мысли не было. Думаю, человек редко осознает, когда в его жизни происходит переломный момент. Постфактум покрывать такие истории флером мифа довольно опасно — из-за этого у людей может возникнуть потребность ждать каких-то необычайных обстоятельств вместо того, чтобы просто стараться использовать любую представившуюся возможность. А на самом деле я к моменту нашего с Биллом разговора уже несколько лет набивал руку в разработке игр и одну из них даже успел продать.

Формально — даже не одну, а аж четыре, но об этом я расскажу потом. Почти в любом деле первым шагом должна стать упорная работа. Редко когда для успеха нужно сразу лететь в Вегас и ждать там, пока вам кто-то предложит начать совместный бизнес.

На домашнем компьютере у меня было несколько прототипов игр в разных стадиях разработки, в том числе почти завершённый вертолётный симулятор. Но Биллу-то я пообещал игру про самолёты. Так что остаток того лета я проработал над игрой Hellcat Ace («Ассы “Мегеры”»), название которой произошло от истребителя «Грумман Ф6Ф Мегера», состоявшего на вооружении ВВС США во время Второй мировой войны. Когда я говорил, что могу написать более совершенный игровой искусственный интеллект за две недели, это не было преувеличением, но между «хорошим» и «лучшим» целая пропасть, и я всегда стремился ее перешагнуть.

Когда я наконец решил, что игра полностью готова, я дал ее Биллу, и на следующий день он вернул ее мне вместе со списком ошибок кода и неточностей в изображении военных действий. Именно в тот момент я окончательно убедился в том, что из нашего сотрудничества может выйти толк. Интерес Билла состоял не в том, чтобы быстро заработать в области, в которой он ничего не понимал, — качество игры его заботило ничуть не меньше, чем меня. Не знаю, насколько сильные сомнения он тогда испытывал на мой счет, даже после того, как я быстро принялся за работу и сделал обновленную версию игры. Но когда Билл увидел, что я верен своему слову, он уже не мог отступить, это было не в его характере. Я доказал ему, что действительно могу написать более интересную игру, и теперь он, в свою очередь, должен был показать на деле, что способен ее продать.

Мы взяли 1500 долларов из своих сбережений и купили целую кипу дискет, упаковку стикеров и коробку с полиэтиленовыми пакетами. В то время такая упаковка считалась совершенно обычной — никому и в голову бы не пришло использовать полноценную картонную упаковку на такую мелочь, как дискета и листок с руководством пользователя. Между прочим, принтеры на тот момент только-только появились, и недорогих моделей для дома попросту не существовало. Принтеры везде были примерно одинаковые, и матричный аппарат, стоявший в подвале у Билла дома, печатал

этикетки ничуть не хуже, чем тот, которым пользовались в любой компании среднего размера. Нам оставалось лишь придумать логотип.

Билл хотел назвать нашу новую компанию Smuggers («Задаваки») с намеком на шутку, которую он придумал сразу после того, как я пригласил его вступить в свою группу пользователей. Это выражение часто ассоциируют с чатами раннего интернета, но первоначально «группой пользователей» называли вполне реальные собрания пользователей компьютеров. Такие сборища проходили или в каком-нибудь местном магазинчике, или в гостиной одного из участников, и все притаскивали туда с собой свои громадные компьютеры и мониторы, чтобы обмениваться программами, — вот уж действительно «равный к равному». Я не был ни основателем, ни даже лидером группы, в которой состоял, но это не мешало Биллу с самого начала называть ее Sid Meier's Users' Group («группой пользователей Сиды Мейера») и коварно сокращать это название до аббревиатуры SMUG. К счастью, остальные участники группы относились к этому с юмором, но можно точно сказать, что «Задаваки» казались мне далеко не самым удачным названием компании.

Я предложил свой вариант — MicroProse, потому что программный код казался мне ничуть не менее элегантным, чем хорошая проза, да и звучащее в названии слово *pro*s (профессионалы) было совсем не лишним. Билл считал, что этот вариант трудновато произнести, но в то же время соглашался, что в нем есть определенная оригинальность и его легко запомнить. Потом, правда, выяснилось, что как раз с оригинальностью у этого названия не так хорошо, как мы думали, потому что несколько лет спустя на нас подала в суд за использование своего имени компания MicroPro — производитель текстового редактора WordStar. Мы на тот момент, вероятно, были более известны, но их компания была создана немного раньше, и поначалу все выглядело так, будто в конце концов нам волей-неволей придется менять название. Упорство Билла ничуть не уступало его энтузиазму: демонстрируя неизменную учтивость в ходе переговоров, он тем не менее умудрился затянуть их на долгие годы, и в результате подавшая иск компания неожиданно сменила название на WordStar International — проблема разрешилась сама собой. Я сомневаюсь, что, окажись на месте Билла кто-нибудь

другой, у нас были бы шансы выстоять — нам помог один из его многочисленных талантов. Удивительным образом он умел чинить оппоненту препятствия так, что тот был ему только благодарен*.

Поначалу Билл занимался продажей дискет между делом. Например, когда его отправляли в командировку в другой город, по приезде он первым делом шел в ближайший к железнодорожной станции компьютерный магазин и пытался продать там несколько копий нашей игры. На выходных он загружал коробку с дискетами в багажник своей машины и ехал как можно дальше по шоссе I-95, возвращаясь только к утренним понедельничным совещаниям в General Instrument.

Как-то раз утром в моем доме зазвонил телефон.

— Сид, мне кажется, у нас наклеывается кое-что важное.

— Билл, это ты? Ты сейчас где?

— Нью-Джерси. Мы с тобой только что продали 50 копий Hellcat Ace.

— Слушай, да это же здорово!

— Ну да, — ответил он, подразумевая при этом «Начинай записывать новые дискеты!»

Тогда каждая проданная копия для меня означала дополнительные 60 секунд, проведенных в скуке перед монитором в ожидании того, что игра скопируется на новую дискету. В это время я при желании мог попробовать читать, но работать было точно невозможно — многозадачность в операционных системах персональных компьютеров появилась лишь спустя десятилетие после того, как она стала мне так необходима. А вот привлечение к работе внешних подрядчиков как раз тогда набирало обороты, и вскоре я нанял одного из самых юных участников нашей пользовательской группы, чтобы тот делал для меня копии игры — по 25 центов за одну дискету. Мы с ним тесно общались: он еще не достиг нужного возраста, чтобы получить водительское удостоверение, и я подвозил его к местам наших встреч. Возможно, что эта была первая в его жизни работа, и зарабатывал он на ней сумму, эквивалентную сегодняшним 39 долларам в час, — очень даже неплохо.

* *Достижение разблокировано* — «У книг не бывает демоверсий»: пришло время купить эту книгу.

Я же за это время закончил свою игру про вертолеты — Chopper Rescue, а также еще одну игру, над которой работал в то время, — Floyd of the Jungle. Последовав предложению Билла, я добавил в начало всех наших трех игр экран загрузки, на котором рекламировался весь остальной «ассортимент» MicroProse, и записал новую версию на все чистые дискеты, которые у нас к тому моменту оставались.



Обложка Floyd of the Jungle

Со временем Билл стал получать обратную связь от управляющих магазинов, которым продал копии, и в код потребовалось внести некоторые изменения, поэтому, если вдруг дискеты с игрой где-то и сохранились, версии на них наверняка отличаются.

Floyd of the Jungle не имела к самолетам никакого отношения, но именно ее Билл использовал, чтобы привлечь внимание персонала магазинов. Дело в том, что там была возможность многопользовательской игры с коллегами, и устоять от такого искушения могли немногие. А еще в ней были элементы жанра, который потом получит название «платформера». Этот стиль игр, воплощенный также в таких играх, как Space Panic 1980 года и Donkey Kong 1981-го, по всей видимости, действует на игроков на некоем глубинном, инстинктивном уровне: каким-то образом все сразу догадываются, что лучше быть в верхней части экрана, чем в нижней, а если в игре появляется прекрасная дама, попавшая в беду, то ее непременно нужно спасти. Чтобы научиться управлять «Грумманом Ф6Ф», требовалась практика, а вот в случае с Floyd все сразу понимали, что нужно делать, да и особых навыков от игрока не требовалось: чтобы получать удовольствие от игры, нужно было просто выбрать себе оппонента по уровню. Когда в магазине рядом с играющими коллегами собирались и другие сотрудники, чтобы понаблюдать за игрой, это привлекало внимание посетителей, и однажды, когда Билл даже передал одному из них свой джойстик, у магазина просто не оставалось выбора, кроме как купить несколько копий игры.

Конечно, многопользовательский режим был и в других играх, включая Hellcate Ace и Chopper Rescue, но там он был рассчитан только на двоих игроков. Floyd отличалась тем, что там можно было использовать все четыре джойстика одновременно, а таким в 1982 году могли похвастать очень немногие продукты на совсем небольшом в то время рынке. Одним из крупнейших релизов с возможностью играть вчетвером была игра Asteroids, разработанная компанией Atari, чтобы дать дополнительную рекламу их компьютеру. Компаниям, производящим компьютерное оборудование, часто приходилось прибегать к подходу «Сделай продукт, и покупатели потянутся». Они никогда заранее не знали, станет ли их новинка популярной среди разработчиков, и им приходилось сначала вкладывать в создание того или иного продукта несколько миллионов долларов и лишь потом выяснять, многим ли он нужен. К сожалению, технология, позволявшая играть в одну игру сразу четверым игрокам, спустя долгое время оставалась на задворках индустрии, и ее поддерживали лишь отдельные игры, например Gauntlet (1985) и Teenage Mutant Ninja Turtles (1989). Массовых

же многопользовательских игр для четырех игроков не было вплоть до того момента, когда на сцену в 1993 году ворвался Doom.

Многопользовательский режим в Chopper Rescue по-своему уникален, ведь игроки с помощью джойстиков управляют не двумя одинаковыми персонажами, а одним-единственным вертолетом. Как и во многих реальных военных транспортных средствах, один из игроков маневрирует, в то время как другой стреляет из установленного на борту вертолета оружия, а ведь для этого требуется действовать сообща и хорошо понимать друг друга. Далеко не все игры, выпущенные на ранних этапах развития компьютерных технологий, дошли до нас, и все же я готов утверждать (по крайней мере, до тех пор, пока меня кто-нибудь не опровергнет), что Chopper Rescue стала первой видеоигрой, в которой игроки одновременно выполняют разные задачи на пути к общей цели.

Именно в процессе создания Chopper Rescue я понял, как добиться прокрутки экрана во всех направлениях. В большинстве случаев главным источником вдохновения для моих игр становился тот или иной программистский прием: иногда я перенимал их у других, иногда придумывал с нуля. Именно на основе таких приемов я и строил всю игру. Например, в случае с Hellcat Ace прорывом для меня стал способ наклонять линию горизонта более эффективно и точно, чем в других играх того времени. Сегодня смена линии взгляда не выглядит чем-то особенным, но делать это на компьютере, у которого память едва вместит три главы этой книги в простом текстовом формате, куда сложнее.

Floyd of the Jungle вместила в себя сразу несколько передовых приемов. Помимо возможности играть вчетвером на одном экране, в игре была использована новая технология прорисовки анимации: два немного отличающихся друг от друга изображения персонажа поочередно сменяли друг друга. В самой успешной игре того года — Space Invaders — этот подход был использован для отображения шести типов инопланетян: каждый из них шевелил конечностями, и при анимации это изображалось либо в виде замкнутого цикла движений, либо в виде постоянной смены двух позиций от одной к другой. Но я чувствовал, что потенциал этого приема далеко не исчерпан, и хотел проверить, как много движущихся всеми возможными способами существ мне удастся разместить на экране с помощью программного кода. Тему инопланетян уже

использовали, так что в качестве заднего фона я выбрал джунгли. Лишь после этого я вспомнил, как бесчисленное количество раз смотрел по утрам в воскресенье многосерийный мультфильм «Джордж из джунглей». На ранних этапах моей карьеры тематика игры отходила на второй план, куда важнее были технические приемы: я делал исключительно *игры для компьютера*, а не игры, которые при необходимости можно на нем запустить. Разумеется, при этом мне хотелось использовать в разработке любую доступную на тот момент техническую возможность.

В результате эксперимента я понял, сколько объектов можно запихнуть на экран, не замедлив при этом игру. В какой-то степени это зависело от моих навыков иллюстратора, ведь в то время большинство разработчиков игр всю работу выполняли сами. Я разместил на экране так много четырехкадровых изображений птиц, слонов, крокодилов, змей, львов, обезьян и пигмеев (племена пигмеев на самом деле отличаются миролюбием, но стереотипы того времени представляли их как ужасающую угрозу для путешественников, и мне тогда и в голову не приходило подвергнуть это сомнению), насколько это позволяли ограничения программного кода. Компанию им составила прекрасная дева в беде по имени Дженис и, конечно, сам Флойд, у которого, помимо действий — бега, прыжков, лазанья и умирания, — была еще и анимация позы покоя. Обезьяна у меня получилась округлой формы и напоминала печенье, по виду которого всегда трудно понять, какое животное оно должно изображать, а вот крокодил и слон вышли самими что ни на есть высокохудожественными. Для MicroProse это было хорошим предзнаменованием, — ведь прошло добрых три года, прежде чем мы смогли позволить себе нанять профессионального художника игровой графики.

Мы начали рекламировать свою фирму в октябре 1982 года, а шесть месяцев спустя наконец вышла и первая рецензия на нашу игру: журнал Antic, писавший на темы, связанные с семействами домашних компьютеров (имеется в виду серия 8-битных компов и более поздние ST) Atari, назвал Floyd of the Jungle одновременно «веселой» и «очень хорошей». Вообще в то время в рецензиях не очень жаловали прилагательные. В следующем месяце в том же журнале вышел обзор Hellcat Ace: ее называли «впечатляющей», но в то же время «не лишенной недостатков».

Билла не пугали сдержанные отзывы. Во-первых, автор текста повторил его любимую рекламную фразу: «Протестировано пилотами Военно-воздушных сил Национальной гвардии США» — так эффектно Билл описал себя и нескольких своих друзей. Но главным было то, что успех спланированной Биллом кампании не зависел от содержания рецензии. Важен был сам факт ее существования.

Как только отзыв опубликовали, Билл начал обзванивать те компьютерные магазины, до которых нельзя было за день доехать на машине.

— Здравствуйте! Я ищу игру Hellcat Ace.

— Хмм... Мне кажется, у нас такой нет.

— Что? — сразу взрывался Билл. — Что у вас за компьютерный магазин, если у вас нет этой игры? Вы что, не читаете обзоры в Antic?

После этого он гневно бросал трубку, успев, однако, проворчать, что отныне будет делать покупки где-нибудь еще.

Через неделю он звонил опять, притворяясь уже кем-то другим. А еще через неделю — еще раз. Ему даже не нужно было каждый раз звонить с нового телефона, ведь определитель номера тогда был такой же фантастикой, как Apple Watch в руках у Дика Трейси.

Наконец, в четвертый раз он звонил и говорил своим настоящим голосом:

— Добрый день, я торговый представитель компании MicroProse Software, и я хотел бы показать вам нашу новейшую игру, которая называется Hellcat Ace.

Сотрудники магазина клевали на вымышленный спрос — и приглашали Билла к себе.

В сегодняшнем мире всепроникающего маркетинга такая уловка кажется совершенно банальной, но в эпоху маленьких семейных компьютерных магазинов она оказалась вполне эффективной. Не исключая, что Билл тогда обзвонил каждый специализированный магазин в США, покоров всех владельцев своей энергичностью и энтузиазмом. Мы с ним идеально сочетались, ведь у меня не было ни малейшего желания заниматься продажами, а у него — отвечать за творческую сторону процесса. Я мог всю ночь сидеть дома и программировать, а он каждый уикенд уезжал из города и продавал копии игр — так мы никогда не мешались друг у друга под ногами.

АДАПТАЦИЯ

*Tic-Tac-Toe, 1975 * The Star Trek Game, 1979 * Hostage Rescue, 1980 * Bank Game I, 1981 * Bank Game II: The Revenge, 1981 * Faux Space Invaders, 1981 * Faux Pac-Man, 1981 * Formula 1 Racing, 1982*

Адаптация — очень комплиментарное для автора слово. Оно звучит гораздо приятнее, чем «нарушение авторских прав». Шестьдесят три процента вышеперечисленных игр действительно были созданы по мотивам того или иного произведения, а в некоторых случаях мы даже получали разрешение владельцев интеллектуальной собственности. Признаю, что в остальных 37% случаев я, возможно, нарушил авторское право в отношении существующих торговых знаков. Однако все мои дивиденды от этого ограничились парой долларов, заработанных на продажах, и брошенными в мою сторону скептическими взглядами. Преступление никогда себя не оправдывает, ребята. (Если только оно не помогает найти вдохновение и получить опыт для начала карьеры длиною в жизнь в одной из лучших областей деятельности из всех существующих — в таком случае еще как оправдывает, причем как в денежном отношении, так и в духовном.) Мой основанный на самых что ни на есть благих намерениях плагиат также обрек меня на сдержанное неодобрение со стороны General Instrument, где в названии моей должности не было и намек на слова «разработчик компьютерных игр». Но проблемы на работе из-за компьютерных игр начались у меня не сразу — сначала они возникли в колледже.

К тому моменту, когда я в 1971 году поступил в Мичиганский университет, я ни разу в жизни не видел компьютер, но его сверхлогичная природа меня всегда интересовала. Так что, помимо двойной магистерской программы (физика и математика), мне взбрело в голову записаться на занятия по программированию, и к концу года моей специализацией стали компьютерные науки. Как я сейчас понимаю, благодаря этому решению мои шансы на хорошее трудоустройство резко выросли, но тогда это не имело для меня особого значения. Главным моим мотивом стали новые возможности, которыми, как я чувствовал, наделял пользователя компьютер. Я не мог рассчитать число пи до 10 тысяч знаков (а даже если смог бы, это заняло бы у меня массу времени), но зато я мог написать программу, которая умела это делать. Возможность при помощи нескольких слов написать команду «Сделай что-нибудь крутое», а потом увидеть, как эта крутая штука появляется на мониторе, вызывала у меня восторг. Я даже не мог назвать это магией. Это были технологии — кое-что получше, чем магия.

Наша группа программировала на языке Fortran на ЭВМ модели IBM System/360 с 80-колоночными перфокартами. Мы подготавливали набор перфокарт, несли их в комнату, где был установлен компьютер, и смотрели, как сотрудник университета одну за другой загружал их в компьютер. Длилось это около 10 минут, а потом мы шли к другой панели, чтобы взять результаты. Старые добрые времена еще не настали, а те старые времена были скорее дурными.

Часть моей университетской стипендии зависела от участия в учебно-производственной программе, которая позволяла компенсировать расходы на обучение. После окончания курса программирования я проявил некоторую смелость и стал сотрудничать с профессором, которому нужен был помощник для работы с компьютерами. Сказать, что на тот момент я был готов к такой работе, было бы преувеличением, но тогда мало кто из студентов обладал нужной квалификацией в полной мере, да и задача оказалась не такой уж сложной. По большей части она состояла в начальном изучении образовательных программ, например тестов, в которых каждый вопрос зависел от того, какой вариант ответа вы выбрали до этого. При этом доктор Ноа Шерман использовал в своей лаборатории куда более продвинутое оборудование, чем то, каким пользовались студенты-второкурсники вроде меня. У меня же

теперь был доступ к настоящему компьютерному терминалу — он позволял вводить программы прямо в систему, перфокарты в качестве промежуточного звена больше не были нужны. Я смотрел на ошибки в результатах работы программы, сразу исправлял код и проверял повторные результаты — весь цикл занимал намного меньше времени, чем на машинах предыдущих поколений. Доктор Шерман видел, с каким энтузиазмом я отношусь к своей работе, и подстегивал меня проводить мои собственные эксперименты с компьютером после окончания рабочего дня. Однажды летом он даже оставил мне ключи от лаборатории, пока сам ездил в Италию.

К тому времени я проглатывал всю информацию о компьютерах, какую только мог найти. Особый интерес у меня вызывало новое явление, которое называли искусственным интеллектом. Разработать набор точных инструкций для компьютера — сама по себе достаточно сложная задача, но научить компьютер принимать собственные решения, а может, даже и учиться на своих ошибках — это запредельный уровень сложности. Широкую известность получила идея Алана Тьюринга, который утверждал, что идеальный искомый уровень интеллекта думающего компьютера должен повторять социальное поведение индивида, но, на мой взгляд, еще более интересным вариантом стал бы компьютер, интеллект которого выше человеческого. Это была бы не просто оснащенная математическим аппаратом рабочая лошадка, а машина, способная предсказать мое поведение и обладающая достаточным интеллектом, чтобы использовать эту информацию с пользой. Мне хотелось увидеть компьютер, который умеет моделировать сложные сценарии будущего и устранять нежелательные исходы до тех пор, пока не останется лишь один оптимальный курс действий. Короче говоря, я мечтал о компьютере, который будет уметь играть в игры.

Традиционной отправной точкой, как я считал, должны были стать крестики-нолики — и история развития технологий шла именно по этому пути, хотя тогда мне это и не было известно. В 1950 году, всего через два года после того, как Тьюринг изобрел компьютер с хранимой памятью, человек по имени Джозеф Кейтс построил четырехметрового гиганта, которого назвал Bertie the Brain («Умник Берти»). Компьютер предстал перед публикой на Канадской национальной выставке и выиграл там все партии в крестики-нолики у тех зрителей, кто захотел с ним сразиться. (Историки часто

подчеркивают, что первой компьютерной игрой все же был Tennis for Two («Теннис для двоих»), потому что там, в отличие от «Берти», для вывода информации использовался видеозэкран, а не набор обыкновенных лампочек.) Другие инженеры в 1950-е годы создавали свои независимые версии играющих в крестики-нолики компьютеров, за ними последовали рабочие версии шашек, блек-джека и даже шахмат. Уже в мое время, в 1975 году — именно тогда я пытался самостоятельно изучить основы игрового ИИ, — группа студентов из Массачусетского технологического института сделала механический аппарат для игры в крестики-нолики из детского конструктора Tinkertoy. Их машина, что удивительно, получилась очень похожей на древний «Тотализатор» — там тоже использовались рычаги и рояльная проволока. Мне бы очень не помешало все это знать уже тогда, но без интернета мои порывы к самообразованию были практически лишены поддержки извне. Так что я пробивался в одиночку, не пользуясь плодами чужих знаний.

Пока доктор Шерман гулял по холмам Италии, лаборатория была полностью в моем распоряжении. Я с пользой проводил имеющееся время и каждый день работал над проектом, который сам же для себя и наметил. Прежде всего я создал простую систему ввода информации в текстовой форме, с помощью которой можно было вносить в машину один ход за раз. На тот момент я еще не понял, как заставить компьютер отображать сделанный им ход на экране, поэтому просто запрограммировал его распечатывать изображение игрового поля на стоявшем в соседней комнате принтере, которым могли пользоваться все в здании университета. Я шел к принтеру, брал распечатку, возвращался к своему столу и вносил свой следующий ход. Процесс шел медленно, но по крайней мере у меня была возможность немного размяться. (Если бы я только знал, что через 40 лет игры, заставляющие людей бродить туда-сюда, станут бешено популярны!)

После того как я в третий или четвертый раз забрал распечатанный лист с крестиками и ноликами, на меня обратила внимание управлявшая принтером секретарша.

— Подождите-ка секундочку! — сказала она, хватая лист, который сама же только что мне передавала. — Что это вы тут вытворяете? Компьютеры предназначены не для игр!

У меня не нашлось достойного ответа: для меня было очевидно, что именно для этого они и предназначены.

— Мне придется составить на вас жалобу, — проворчала она, разыскивая на своем рабочем компьютере информацию о моей учетной записи. Она нашла имя и контактные данные моего курирующего преподавателя, и я испугался, что моя мечта о создании игрового компьютера погибнет еще до того, как я закончу одну партию в крестики-нолики. Доктор Шерман открытым текстом не разрешал мне заниматься подобными играми и тоже мог посчитать их чрезмерно легкомысленными. Кто знает, не сошлют ли меня теперь в мир перфокарт.

К счастью, как только секретарша дозвонилась до профессора, находившегося по ту сторону Атлантического океана, он не только за меня поручился, но и любезно разъяснил всем сотрудникам, что у меня есть всеобъемлющее разрешение использовать компьютер как мне заблагорассудится до самого конца лета. Думаю, доктор и представления не имел, к каким последствиям все это приведет, но я был ему очень благодарен.

После окончания университета я начал работать в General Instrument. Там я опять получил доступ к технике, которая находилась далеко за пределами моих финансовых возможностей. Это был 16-битный мини-компьютер Nova (приставку «мини» следует воспринимать со скидкой на эпоху), он тогда считался последним словом техники, ведь его процессор был установлен на единой печатной плате, причем с обратной ее стороны не торчали пучками переплетенные, как макароны, провода. Все это помещалось в ящике, который по высоте был размером с восьмиклассника и стоил больше нового автомобиля. Вот такая машина была у меня в личном пользовании. Более того, такими же могли похвастаться почти все мои коллеги. Помимо этого, все мини-компьютеры в нашем офисе были напрямую соединены друг с другом, а не привязаны все разом к единой центральной ЭВМ. У нас была настоящая сеть.

Как и университетские телетайпы, бизнес-компьютеры GI не поддерживали никаких графических форматов — только простой текст. Но я был не первым, кто столкнулся с этой дилеммой. Еще в 1865 году, до изобретения печатной машинки, Льюис Кэрролл давал издателю «Алисы в Стране чудес» инструкции относительно

того, как расположить буквы наборного шрифта так, чтобы историю удобно было иллюстрировать. После повсеместного распространения печатных машинок популярным хобби стала так называемая символьная графика, по всей стране газеты платили за изображение сложных портретов и пейзажей посредством множества отдельных символов. В 1963 году эта техника приобрела цифровую форму после публикации официального двоичного кода для текста под названием «Американский стандартный код для обмена информацией» (ASCII). Печатным машинкам суждено было прожить еще пару десятилетий, но новая аббревиатура прижилась, и с тех пор картинки, составленные из текстовых символов, стали известны как ASCII-графика.

Для меня потенциал этого метода состоял не в возможной сложности изображений, а в скорости, с которой компьютер мог бы отображать на экране то, что для него было простым текстом. Возможно, этот столбик цифр содержал данные о продажах продуктового магазина, обновляемые с каждым купленным где-нибудь на Западном побережье бананом, а может, это была каменная крепость номер 3s, стреляющая черточками в противника — столбик данных о продажах на другой стороне экрана. Для компьютера никакой разницы не существовало. Я понял, что при правильном расположении текста из символьной графики можно сделать сим-вольную анимацию.

Возможно, на подсознательном уровне я видел в испещренном белыми символами черном дисплее компьютера что-то вдохновляющее, а может быть, я просто подхватил всеобщий фанатизм, но, так или иначе, я решил делать игру на основе «Звездного пути». В ту эпоху, в 1971 году, была создана довольно известная ASCII-игра на ту же тему, автором которой стал Майк Мэйфилд. Это была пошаговая игра, в которой клингоны и астероиды располагались на сетке, наложенной сверху. Игра стала настолько популярна, что ее программный код был напечатан сразу в нескольких книгах и с тех пор регулярно переписывается ностальгирующими энтузиастами для работы на новых операционных системах. Сейчас есть даже версия, в которую можно играть на смартфоне с операционной системой Android. Эта широко распространенная в то время и опубликованная во многих источниках программа была создана

не мной, и я ни в коем случае не собираюсь пожинать лавры вместо ее создателя. Более того, насколько я знаю, моя ASCII-игра на тему «Звездного пути» никогда даже не покинула внутреннюю сеть компании General Instrument.

В отличие от пошаговой игры Мэйфилда, в моем варианте игровой процесс проходил в режиме реального времени, как в игровом автомате. Для начала я нарисовал контуры экрана, использовавшегося в игре Enterprise, при помощи символов подчеркивания, косых и вертикальных линий (тех, что находятся на правой стороне вашей клавиатуры). Этот контур на всем протяжении игры оставался неподвижным, а все, что находилось внутри него, двигалось с частотой несколько раз в секунду. Таким образом я сделал анимацию вражеских космических кораблей и межзвездного мусора, изображенных в псевдотрехмерном виде и летевших в сторону игрока. Анимацию снарядов и лучей бластеров нужно было очень точно рассчитать по времени, а когда игрок подбивал корабль соперника, наградой ему был небольшой, но сочный взрыв. Я даже добавил простенькие звуковые сигналы зуммера, которые в итоге стали для моей игры началом конца.

Изначально я отправил игру паре-тройке проявивших к ней интерес коллег, но уже через несколько дней о ней каким-то образом прослышал чуть ли не каждый человек в офисе. Внутренняя сеть начала тормозить, а игровые звуки зуммера раздавались по коридору как сирена, сигнализирующая о том, что все забыли про работу. Никто, однако, особенно не чувствовал свою вину, ведь каждому было ясно, что он такой не один.

В конце концов снижение производительности стало слишком серьезным, чтобы на него можно было и дальше закрывать глаза, и мне сказали удалить игру. Менеджер, передавший мне приказ, понимающе пожал плечами, ведь начальники тоже были не без греха и наравне со всеми играли в рабочее время. Мои коллеги, конечно, огорчились, но лично для меня запрет на игру стал поводом для гордости. После него можно было объективно сказать, что игра получилась что надо.

Однако теперь передо мной встала проблема. Мой аппетит к созданию игр становился все сильнее. Если в офисе у меня больше нет возможности делать код, то куда же мне податься?

Как и многие другие зарождающиеся отрасли, рынок домашних компьютеров в конце семидесятых был переполнен и совершенно не стандартизирован. На нем было несколько ведущих игроков вроде Apple II и TRS-80, но, помимо этого, существовало множество таких машин, как Commodore PET, Texas Instruments 99/4 и Heathkit — его доставляли в виде отдельных деталей, которые нужно было собирать самостоятельно. Однако все эти компьютеры были ориентированы скорее на инженера, нежели на программиста, и ни в одном не были учтены интересы геймеров. У TRS-80 не было цветного монитора, у нескольких других моделей отсутствовали порты для джойстика. Конечно, продавались специализированные игровые системы, в числе которых Magnavox Odyssey и классическая Atari 2600, но они могли лишь считывать записанную на носители информацию. Написать при помощи такой игровой машины игру было так же невозможно, как снять телепередачу, используя телевизор. Игровые автоматы можно было программировать напрямую, но такое оборудование было мне не по карману. Оставалось только ждать.

И вот в конце 1979 года Atari выпустила две системы, известные как Atari 400 и Atari 800. Еще на стадии производства они получили условные названия Candy и Colleen — по всей видимости, в честь двух секретарш в офисе компании, — эти названия и сейчас можно найти на играх того времени, которые запускаются через эмуляторы и выложены в интернете. Candy, или модель № 400, рекламировали исключительно как машину, на которой можно играть в игры, при этом на ней не было портов для подключения клавиатуры или нетелевизионного экрана. Это было нечто большее, чем просто улучшенная Atari 2600. А вот модель Colleen была самым настоящим компьютером: она была больше, тяжелее, поддерживала лучшие в своем классе графику и звук, у нее была настоящая клавиатура и резервные слоты для дополнительных модулей памяти, а заодно — ни много ни мало — четыре автономных порта для джойстиков.

Что еще лучше, выходные данные Colleen могла сохранять на магнитных носителях, а не на длинной бумажной ленте, испещренной перфорацией. Ширина магнитной ленты составляла всего несколько миллиметров, и вся она аккуратно скручивалась в контейнер, который сейчас большинство людей назовет аудиокассетой.

Во-первых, это было несоизмеримо удобнее, а во-вторых, всякий увидевший у вас пачку кассет Atari подумал бы, что вы таскаете с собой копии последнего сингла Билли Джоэла, а не прибамбасы компьютерных гиков.

Теоретически игры можно было делать и на других представленных в то время на рынке компьютерах, но здесь речь шла об аппаратах, специально оптимизированных для этого и вдобавок произведенных компанией, которая знала об играх больше, чем любая другая. Я вырезал бланк почтового заказа и приложил к нему чек на сумму, почти что равную всем моим сбережениям. Через несколько недель легко узнаваемый серебряный корпус Atari уже стоял у моей двери, и считанные часы спустя я уселся программировать.

Поначалу у меня мало что получалось. Atari шел в комплекте с картриджем, содержащим язык программирования BASIC, и инструкций как таковых к нему не полагалось. Однако советы участников моей группы пользователей, подписка на несколько специализированных журналов и упорные эксперименты позволили мне вскоре закончить мой первый по-настоящему авторский проект (хоть он и не был, возможно, самым выдающимся). Я дал ему название *Hostage Rescue*. На левой стороне игрового экрана в воздухе висел маленький зеленый вертолет — почти такой же, как тот, который я потом нарисую для *Chopper Rescue*. Справа располагалась флотилия объектов, очертаниями напоминающих лица: синие обозначали плохих парней, белые — заложников, которые — в полном соответствии с названием — ожидали спасения. За ними было одно большое лицо, которому я придумал не самое очевидное название «аятолла»¹. Игра шла на время.

Аятолла стрелял в вас снарядами, вы вели ответный огонь и по мере возможности подбирали незащищенных заложников, возвращая их затем в безопасную зону на левой стороне экрана. Касание одного из плохих парней вело к гибели всех находящихся в вашем вертолете заложников, и счет этих жертв обвинительным приговором смотрел на игрока с нижней части экрана вплоть до самого конца игры. Простая графика игры вовсе не означает, что я собирался делать послабления для игроков.

¹ Высший духовный титул ученого богослова; духовный лидер. *Прим. ред.*

Когда я в следующий раз приехал в Детройт навестить родителей, я привез мое новое поле для творческих экспериментов с собой. Мои родители переехали в США из Европы: отец — из Швейцарии, а мать, которую привлек, помимо прочего, современный, космополитский образ жизни в Америке, — из Нидерландов. Отец был знатоком разнообразных машин и приборов, поэтому я предполагал, что программирование вызовет у него не меньший интерес, чем у меня. Но он был довольно резок и напомнил мне, что его собственная профессия наборщика постепенно исчезала с лица земли из-за той самой новомодной штуки, которую я принес в гостиную. На него она не произвела никакого впечатления. По крайней мере, он не ушел из комнаты и смотрел безразлично и вяло, как я подсоединяю свой Atari к телевизору и передаю маме джойстик, которого она раньше никогда не видела.

Мама была рада: все матери радуются достижениям своих детей. Ей так понравилась графика заставки, как будто она была готова повесить это изображение на дверь холодильника. Вскоре моя интерпретация захвата заложников в Иране заставила ее хмуриться от напряжения и издавать возгласы «О нет!» после каждой новой опасности, встречавшейся на пути. Игра приводила ее все в больший восторг, она крепко сжимала челюсти и как будто бы уклонялась от снарядов всем телом. И вдруг она выронила контроллер и отвернулась от экрана.

Мне она сказала, что больше не может играть. У нее участилось сердцебиение: напряжение оказалось чересчур высоким.

Мы больше не возвращались к игре и с удовольствием общались на другие темы весь остаток вечера, но тот момент я запомнил на всю жизнь. Мама настолько увлеклась игрой, что потом ей пришлось совсем от нее отказаться. Несколько неровных шарообразных форм на экране заставили ее чувствовать сердцебиение, как будто ее и вправду мучила совесть из-за погибших заложников. Если бы она прошла игру до конца, то наверняка переживала бы триумф не менее искренне.

Я осознал, что игры — это не просто возможность отвлечься. Игры способны заставить человека испытывать сильные чувства. Если великие литературные произведения могут передать нам свою силу через ряды черных загогулин на странице, то чего же можно добиться при помощи двигающихся изображений, звука

и цвета? Я был одновременно поражен и в восторге оттого, какие грандиозные возможности в плане передачи эмоций содержал в себе мир компьютерных игр.

Вскоре после этого в моих взаимоотношениях с играми произошел еще один резкий поворот: на этот раз причиной стала моя пользовательская группа, которую мы называли «Пользовательской группой, еще не получившей неуместного названия». Однажды вечером мы собрались в задней части магазина, делясь советами, рассказывая истории и по-пиратски обмениваясь программами, когда к нам подошел человек, которого никто из нас раньше не встречал. По его словам, сам он не так уж хорошо разбирался в компьютерах, но ему нужен был настоящий спец. Один местный банк нанял его для того, чтобы он помог охватить молодых потенциальных клиентов, а для этого, по всей видимости, нужно было внушить тинейджерам, что финансовая ответственность — самая модная штука на свете. Одним из основных элементов маркетингового плана было создание видеоигр на тему денег, которые можно было бы установить в вестибюле банка. Но еще удивительнее было то, что банк был готов за это платить.

Я согласился на эту работу — это слово я проговаривал в голове еще и еще. Неужели на свете были люди, которым платят за то, что они делают компьютерные игры? И что, я могу стать одним из них? К тому моменту я уже знал, что буду делать игры и дальше, возможно, даже всю жизнь, но мне никогда и в голову не приходило, что это занятие может стать источником дохода. Если это действительно так, то разработка игр — идеальная для меня профессия.

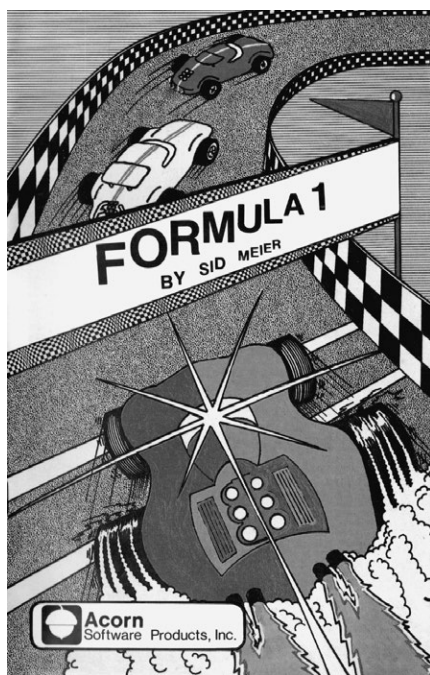
Как и со всеми остальными событиями в жизни, потом я старался разобрать эту головоломку и найти некие повторяющиеся результаты. Но чем больше я пытался проанализировать, как же мне представилась такая возможность, тем выше я ценил роль, которую сыграл в этой истории консультант по рекламе. Как и большинство людей, он не умел программировать сам, но понимал в компьютерах достаточно, чтобы разглядеть их потенциал. Он не вел себя как наглый торгош и производил впечатление достаточно скромного человека. Я инстинктивно чурался тех людей, кто оставался слеп к невероятным возможностям компьютеров, хоть и знал, что такая тактика может помешать мне достичь поставленных целей. Я владел полезными знаниями, которых не было у других, но вынужден был

полагаться на тех людей, кто видел мои возможности и мог соединить меня с некомпьютерным миром. Другими словами, на таких людей, как мой будущий партнер Билл Стили.

Разрабатывать игры про деньги оказалось интересно, даже несмотря на то, что роль этих игр как проводников «экстремального банкинга» провалилась. Я сделал игру, в которой маленькая свинья-копилка ходила туда-сюда и собирала падающие сверху монеты. Еще одна моя игра была интерпретацией новейшей на тот момент игры для автомата под названием Frogger: в моей версии игроку нужно было переходить с деньгами через улицу, где находилось здание банка, и попутно уклоняться от машин. Служили ли машины символом импульсивных покупок? Я и сам не знаю, насколько продумывал принимаемые в процессе создания игры решения. Странная была работа.

В то же время я с полной отдачей начал работать над новой игрой, которую смог бы продавать сам. Я хотел на практике проверить идею о профессиональной карьере разработчика игр, которая казалась мне такой желанной. Для начала я попытался сосредоточиться на маркетинговой составляющей моего творения и работать с формулой, которая уже принесла успех другим, — невероятно популярной игрой японской компании Taito под названием Space Invaders. Я уже и сам не помню, какое название дал своей подделке, но, скорее всего, это было что-то достаточно очевидное, вроде Alien Invasion («Вторжение инопланетян») или Planet Defenders («Защитники планеты»). Я все еще активно интересовался хакерской культурой: тогда ее олицетворял парень в заткнутой в брюки рубашке поло, сравнивающий между собой две печатные платы, а не загадочная фигура, склонившаяся над ноутбуком в секретном убежище и шепчущая себе под нос: «Я в системе». Я ни на миг не задумался о том, что продажа очевидной подделки может обернуться для меня неприятностями. Нужно заметить, что на тот момент версии Space Invaders для Atari 800 еще не существовало, так что я своими руками полностью конвертировал игру на другую платформу: кстати, это было еще одно занятие, о возможности монетизации которого я тогда даже не задумывался. Если бы я состоял в штате Taito, про меня бы сказали, что я портирую игру с одной системы на другую, а не ворую ее.

Когда моя собранная вручную версия Invaders была готова, я разложил несколько кассет по пластиковым пакетам и отнес их в местный магазин электроники. Менеджер снисходительно выслушал мой рекламный спич и купил полдюжины копий для перепродажи. При этом он, кажется, думал прежде всего о том, как в моем лице сохранить потенциального клиента. Не знаю, удалось ли ему продать хоть одну копию из той партии, но больше моих игр он после этого не покупал. Учитывая проблемы с авторскими правами, коммерческий провал был, пожалуй, лучшим для меня вариантом. Стало понятно, что рано или поздно мне потребуются оригинальные идеи. Но тогда я — исключительно чтобы набить руку — сделал и копию Pac-Man. Я подумал, что у меня еще будет время испытать свои творческие способности, а тогда хотелось как следует усвоить азы.



Дизайн коробки для игры Formula 1 Racing
Майк Тиманн, 1982 г., Infinity Graphix. Воспроизведено с разрешения
владельцев авторских прав

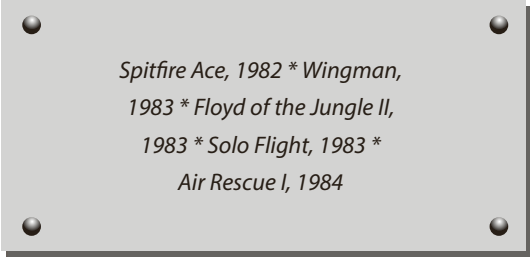
Ребятам из пользовательской группы очень понравился мой Pac-Man, которым я с ними бесплатно поделился. В качестве ответной услуги один из участников посоветовал мне новую технологию под названием Player-Missile Graphics (инновационный упрощенный принцип спрайтовой анимации, обеспечивающий более плавные и быстрые переходы и обладающий рядом других преимуществ при создании игр) — она позволяла быстрее перерисовывать движущийся по экрану объект. Чаще всего ее использовали для изображения космических кораблей и снарядов, но мне пришло в голову, что такой тип кода отлично подойдет для гоночной игры, в которой машины движутся по экрану вверх-вниз. Эту идею я использовал для создания Formula 1 Racing: именно ее я продал компании Acorn незадолго до поездки в Лас-Вегас.

Formula 1 стала очередным торговым знаком, за использование которого я никому ничего не заплатил, однако на этот раз сама игра довольно сильно отличалась от гонок, которые тогда лежали на полках магазинов. Как и многие мои более поздние игры, Formula 1 Racing основывалась главным образом на явлениях реального мира, а их нельзя сделать объектом авторского права, по крайней мере пока. В гоночной игре не нужен выдуманный персонаж с тщательно прописанной историей, вместо этого от нее требуется уникальное сочетание эмоциональных и психологических наживок, которые заставляют игрока поверить, пускай и на короткое время, что он за рулем настоящей машины.

В свою очередь, я к тому моменту уже проглотил наживку, оставленную для меня миром компьютерных игр. Я поверил (и вера эта сохранилась во мне надолго), что могу стать разработчиком компьютерных игр. В моей коротенькой автобиографии, которая была напечатана в конце руководства пользователя Formula 1 Racing, у предприимчивого 28-летнего создателя игры был в багаже ровно один успешный проект и всего две мечты в жизни.

Первую — «Разработать систему для машинного написания музыки» — я успешно воплотил в жизнь. Вторая моя мечта звучала так: «Создать идеальную компьютерную стратегию».

ВЫСОТА ПОЛЕТА



*Spitfire Ace, 1982 * Wingman,
1983 * Floyd of the Jungle II,
1983 * Solo Flight, 1983 *
Air Rescue I, 1984*

К первому Рождеству после начала сотрудничества мы с Биллом продавали уже почти по 500 копий игр в месяц. К тому моменту я только-только закончил свой четвертый по счету проект — Spitfire Ace, который сейчас бы назвали дополнением. В нем я использовал тот же код, что и в Hellcat Ace, только воздушные битвы разворачивались теперь в тихоокеанском и европейском регионах. По мнению Билла, дальше мы должны были расширять аудиторию за счет портирования всех наших игр на другие платформы, прежде всего на новый домашний компьютер, продававшийся по всей Америке, — Commodore 64.

У меня этот план Билла не вызывал энтузиазма. Во-первых, перенесение игр на Commodore для нашей компании было исключительно вопросом увеличения прибыли, а значит, заниматься им, по идее, должен был Билл, а не я. Для меня в такой работе не было совершенно ничего нового и интересного, мы просто увеличили бы количество проданных копий. У меня же в ходе работы на Atari уже накопилось немало специальных инструментов, позволявших экономить время и силы, а заодно идей для новых игр, от которых совершенно не хотелось отказываться. Мне представлялось, что компьютерные игры уже достигли высшей точки своего развития: ну не может же человеческий глаз видеть более 128 цветов! Так что

я надеялся крепко обосноваться в этой зрелой области деятельности, а значит, у меня уж точно не было времени перекраивать программный код старых игр.

Билл согласился с тем, что успех компании — это успех ее новейшего продукта, он тоже хотел, чтобы я продолжал работать над новыми проектами. Именно поэтому мы наняли парочку моих друзей — Гранта Ирани и Энди Холлиса. Оба работали программистами в General Instrument, а заодно состояли в моей группе пользователей Atari, однако компьютеры не были для нас главным окном в социальную жизнь. Любовь к Билли Джоэлу была в нас все еще сильна, а быть рок-певцом для молодых ребят вроде нас было куда круче, чем разработчиком игр. Так что когда мы вечерами собирались вместе, то проводили время, играя в «подвальной» музыкальной группе — это было то же, что и гаражная группа, только в штате Мичиган в гаражах девять месяцев в году было слишком холодно. Энди играл на барабанах, Грант отвечал за вокал и гитару, а я был клавишником.

Хоть формально мы и удвоили штат компании, MicroProse оставалась для нас домашним занятием на вечера и уикенды, то есть все, по сути, осталось как прежде. Грант занимался перенесением *Floyd of the Jungle* на Commodore 64, а Энди начал вносить очередные изменения в миссии *Hellcat Ace*, на этот раз делая дополнение про Корейскую войну. В это время мы с Биллом пытались найти компромисс в отношении *Wingman* — авиасимулятора нового типа, в котором мы пытались сделать многопользовательский режим с изображением самолетов от третьего лица.

Обычно многопользовательский режим предполагал либо изображение на экране сразу всего игрового уровня, как это было сделано во *Floyd of the Jungle*, либо связанность всех игроков друг с другом, как в *Chopper Rescue*. Биллу же хотелось сделать игру, где два пилота летали бы независимо друг от друга, выполняя общие миссии или состязаясь на основном уровне, причем каждый из игроков мог бы видеть свой участок игрового мира. Возможно, он встретил такую концепцию на каком-то игровом автомате, но ни на одном домашнем компьютере ничего подобного тогда не существовало. Я придумал, как горизонтально разделить игровой экран, центрируя видение каждого из игроков на его половине и при этом отображая в каждой из частей экрана положение второго самолета, когда они приближались друг к другу.



Снимок экрана игры Wingman

Мне удалось написать игру довольно быстро, так что у Энди осталось время добавить ее версию от первого лица в его собственный проект MiG Alley Ace. Таким образом у третьей части трилогии появились радикальные отличия от предыдущих.

Каталог наших игр пополнился двумя новыми наименованиями, и вдобавок мы уже готовились сделать первые шаги в направлении новой платформы, поэтому Билл решил, что для него настало время уволиться из General Instrument и все свое рабочее время посвятить MicroProse. Для Билла это был единственный способ приносить компании больше пользы. Я же боялся отказываться от стабильного заработка и все еще не вполне верил, что этот удивительный сон продлится долго. Мы с Биллом с самого начала старались избегать кредитов и привлечения венчурных инвестиций: всего пара месяцев низкого спроса, и наша компания пойдет ко дну. Я решил, что мне для начала нужно поработать на старом месте на полставки, проводя два дня в неделю в новом офисе MicroProse, а оставшиеся три — в General Instrument.

К счастью, мои начальники в GI были готовы оставить меня в штате в любом подходящем мне формате, особенно с учетом того, что работа над играми служила мне своего рода непрерывным образованием, а это приносило им непосредственную пользу.

Например, незадолго до этого я сделал в GI предложение по новой операционной системе, которое было бы невозможно, если бы в ходе разработки игр я не изучил так хорошо архитектуру Atari 800. Думаю, сотрудникам Atari и в голову не могло прийти, что их идеи будут реализованы в кассовых аппаратах, установленных по всей северо-восточной части страны. Оказалось, однако, что эта архитектура отлично подходила для наших целей и получила одобрение начальства. Большинство моих коллег понимали, что рано или поздно я уйду из компании, а многие из них и сами не прочь были устроиться на работу в MicroProse, поэтому мой переход на частичную занятость в GI был воспринят вполне спокойно. Мы с Биллом стали местными знаменитостями от мира технологий, и все наше окружение искренне желало нам успеха.

Билл, который к тому моменту посвящал все свое время продажам и продвижению наших продуктов, стал хвалиться карьерой пилота еще сильнее, чем раньше, называя себя в пресс-релизах Бешеным Биллом — кличкой, которая, возможно, была его позывным во времена службы в Воздушных силах, но с тем же успехом могла быть всего лишь плодом его фантазии. Однажды Биллу удалось привлечь к нашей компании внимание одного местного телевизионного канала. В тот день, когда к нам должны были приехать телевизионщики, он пришел на работу в летном комбинезоне и как ни в чем не бывало стал расхаживать в нем по офису, как будто он так одевается всегда. Когда бригада теленовостей уехала, он полушутливо предложил нам впредь отдавать ему честь каждый раз, когда рядом находятся представители прессы.

Уже позже мы узнали, что Билл заказал каждому из нас по летному костюму со специально вышитым на плече слоганом *The action is simulated — the excitement is real!* («Симулированные бои, настоящие эмоции»). Поначалу я думал, что костюмами все и ограничится, но Билл доказал, что все было не просто так: как-то раз он отвез меня на аэродром Мартин Стейт, чтобы я на своем опыте испытал ощущение полета. Конечно, с его стороны это было хитрой уловкой, чтобы списать покупку костюмов и затраты на его хобби как деловые расходы, и все же его мотивы были не совсем эгоистичными. Теперь, после релиза Wingman, следующим масштабным замыслом Билла было соперничество с хитом Microsoft под

названием Flight Simulator, и для этого он хотел, чтобы я получил максимально приближенные к реальности впечатления.

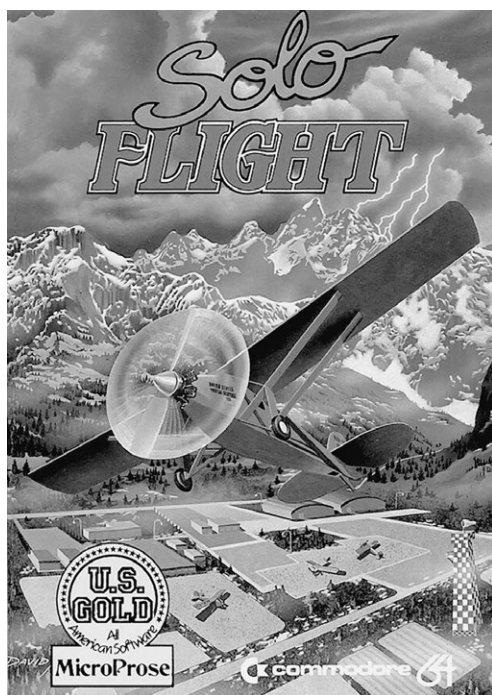
У Билла была лицензия пилота, но ему все равно пришлось сдавать базовый тест летных навыков, чтобы взять напрокат один из маленьких двухместных самолетов «Цессна». В это время я ждал в пункте управления полетами: на нашем аэродроме местного значения это было обычное здание, окнами выходящее на взлетно-посадочную полосу. Штатный пилот вместе с Биллом взлетел в воздух, чтобы тот мог выполнить необходимую для прохождения теста серию посадок конвейером. Они взлетали, осторожно облетали по кругу аэродром, приземлялись и снова ускорялись для очередного взлета. После нескольких таких проверок владения самыми важными элементами пилотирования штатный пилот должен был уступить свое место в кабине мне, и после этого мы с Биллом могли лететь куда пожелаем.

Не знаю, то ли система управления у «Цессны» радикально отличалась от истребителя, то ли Билл стал выпендриваться и испытывать пределы прочности самолета, но его манера пилотирования заставила сидящего рядом со мной сотрудника аэродрома радостно пробормотать себе под нос: «Этот парень сам не знает, что делает».

До этого я не нервничал, но его фраза заставила меня задуматься. «Через десять минут мне придется самому сесть в кабину этого самолета», — напомнил себе я. Если побежать прямо сейчас, будет ли у меня шанс спастись? Скорее всего, нет, ведь Билл найдет способ, как притащить меня обратно.

Разумеется, я остался в живых. Полет оказался не таким уж и страшным, хотя я все же отказался ненадолго взять управление на себя после взлета. На летной базе Национальной гвардии в штате Пенсильвания Билл в свое время проводил инструктаж для многих молодых пилотов, и одним из классических элементов в его учебной программе было решение проблем, специально созданных самим Биллом, например полет с обращенным к земле носом самолета или маневрирование с одним выключенным мотором. Так что на рассудочном уровне я понимал, что вряд ли смогу учудить что-то такое, от чего Билл не сможет нас спасти. Наверное, я просто перетрусил. Сейчас я жалею, что тогда не попробовал взять штурвал хотя бы на мгновение, — хотя бы для того, чтобы иметь право сказать, что у меня в жизни был такой опыт.

«Цессна» оказалась вполне сносным самолетом, но Биллу все же хотелось авиасимулятор, в котором нужно было бы управлять истребителем F-15. Мы остановились на старомодном самолете главным образом потому, что в нем использовались устаревшие технологии. Если у самолета простая система управления и максимальная скорость 117 миль в час, то нам не нужно беспокоиться о скорости прорисовки пейзажа или о максимальном объеме памяти, отведенной под летные данные. Забудьте об алгоритмах сжатия данных, в нижней части экрана у нас попросту не оставалось достаточно места, чтобы нарисовать полностью панель F-15 со всеми приборами — по крайней мере, не с тем разрешением, которое было нам доступно. Будущее с более совершенной графикой и более высокой скоростью обработки информации было, возможно, прямо за реалистично наклоненной линией горизонта, но на тот момент воплощение мечты Билла в жизнь пришлось отложить на потом.



Дизайн коробки Solo Flight

Наш официальный дебют в жанре авиасимуляторов (в отличие от аркад, в которых маневры самолетов изображались нереалистично, а топливо не кончалось никогда) получил название Solo Flight. В нем я впервые использовал движущуюся камеру, которая позволяла смотреть на самолет с нескольких ракурсов: игрок прямо в полете мог переключаться между двумя точками обзора — из кабины пилота и от хвоста самолета. Вдобавок мы придумали не вполне очевидную, но весьма эффектную деталь: самолет отбрасывал тень на землю, помогая тем самым игроку определить высоту полета. Насколько я знаю, мы были первыми, кто использовал в авиасимуляторе такой прием. В ходе работы над Solo Flight я всерьез стал заниматься трехмерной графикой — с этим зверем мне предстояло упорно бороться на протяжении многих лет.

Сейчас 3D-графика считается чем-то само собой разумеющимся, но в ней задействована масса тригонометрических построений, а тогдашние компьютеры были, мягко говоря, слишком слабы для таких задач. Если у вас есть дети, то в вашем доме наверняка лежит масса игрушек с куда большей вычислительной мощностью, чем у машин, с которыми мы тогда работали. Так или иначе, я работал со штукой, которая называлась «алгоритмом линейной графики», чтобы сделать изображения гор и взлетной полосы более трехмерными, чем в какой-либо другой игре. Поверьте мне на слово, это было действительно круто: если бы вы тогда были там, вы бы были потрясены.

Но все эти улучшения кода затмило одно наше гейм-дизайнерское решение: мы не стали убирать из программы концепции игры. Хотя игры вроде Hellcat Ace и симуляторы в стиле Solo Flight и считались обособленным рынком, мы подумали, что их фанаты имеют такое же право получить от игры удовольствие, как и фанаты обычных аркад. Подобно тому, как брак представителей двух королевских семей приносит мир двум народам, наш с Биллом дуэт мог объединить любителей двух жанров — нам оставалось только не пересекать священную грань реализма. Мы сделали в игре одну простую миссию по доставке почты, в которой при желании можно было задать ограничения по срокам и направлениям.

Именно этот вариант игры стал чрезвычайно популярным и позволил нам выделиться на фоне Flight Simulator от Microsoft,

а по мнению многих обозревателей — даже превзойти конкурента. Но аудитория таких обзоров была крайне невелика, а на розничном рынке напрочь отсутствовала золотая середина. Нижний сегмент был представлен семейными магазинчиками, а на следующем уровне уже находились скидочные торговые центры национального масштаба, например Sears (эта сеть в то время была более прибыльна, чем сейчас Walmart). Так что переход на новый уровень либо происходил в один шаг, либо не происходил совсем.

Как рассказал мне Билл, секрет состоял в том, что национальные торговые сети сами не принимали решения о том, какие продукты продавать. Вместо этого они сдавали полочное пространство дистрибьюторам, которые и подписывали контракты с игровыми компаниями — сродни тому, как музыкальные продюсеры ищут среди исполнителей будущих звезд. Вероятность того, что представитель дистрибьюторской компании наткнется в местном магазине на одну из наших игр, была столь же мала, как вероятность того, что крупный музыкальный лейбл станет искать таланты среди поющих в караоке в дешевом баре. По словам Билла, для привлечения внимания нам нужно было попасть на выставку CES (Международную выставку потребительской электроники) в штате Невада.

В 1984 году эта выставка была вдвое меньше, чем сейчас, то есть на ней было всего-то около 90 тысяч участников, которые размещались по трем громадным этажам одного из крупнейших конференц-залов в центре Чикаго. Согласно нашему плану, мы ехали туда вдвоем: я должен был показывать игру и отвечать на технические вопросы, а у Билла была бы возможность завлекать всех попавшихся под руку посетителей и убеждать их в ценности, которую наши игры могли бы принести их компании. Мы взяли с собой Джорджа Гири, который помогал со всевозможными задачами в офисе и на выставке мог бы прийти на выручку, если бы на кого-то из нас двоих свалилась слишком большая нагрузка.

Мы не могли себе позволить снять номера в конференц-центре Маккормик Плейс, поэтому поселились в нескольких кварталах от него. Только на то, чтобы застолбить за собой стенд в конференц-зале размером 3 на 3 метра, нам пришлось потратить 11 тысяч долларов, и это еще не так плохо, если учесть, что сегодняшние продавцы платят за аренду под 150 тысяч. Тогда я не знал, в какую

сумму нам это обходится, но даже если бы знал, все равно согласился бы. Я всегда отдавал все финансовые решения на откуп Биллу, а он был уверен, что достаточно лишь показать Solo Flight нужным людям, и еще до конца конференции нами заинтересуются дистрибьюторы.

Даже в полуразобранном виде торговый павильон приводил своим видом в восторг. Я и представить себе не мог, что игровой индустрии по силам занять такую площадь своими творениями и предложить такое разнообразие продуктов. Каждый стенд представлял собой уникальный структурный элемент нашей области деятельности, и стоящие повсюду в беспорядке картонные коробки и куски черной ткани не могли скрыть заложенного потенциала. В одном месте продавали новую улучшенную модель джойстика, а по другую сторону ряда стоял со своими товарами создатель нового жесткого диска, более быстрого, чем предшественники. Чтобы работать в одном направлении, этим двум участникам выставки не нужно было ни интересоваться специальностями друг друга, ни даже мало-мальски в них разбираться. Достаточно было согласиться с утверждением, что в компьютерные игры стоит вкладывать свой труд. Мне оставалось только надеяться, что наше предложение будет соответствовать общему уровню.

К сожалению, о нашем стенде этого сказать было нельзя, и в этом отношении выставка стала для нас хорошим уроком. Только когда мы увидели, как распаковывают свои коробки представители других компаний, до нас с запозданием дошло, что мы принесли недостаточно материалов. Для привлечения посетителей на других стендах использовались даже электрические фонарики, у нас же был только виниловый баннер. Lucasfilm и Electronic Arts оборудовали на своих стендах целые ряды демонстрационных машин, в то время как мы использовали один-единственный Atari, подключенный к монитору, который мы позаимствовали с чьего-то рабочего стола (скорее всего, с моего).

Биллу не терпелось установить наконец все имеющееся у нас оборудование. Думаю, его идея состояла в том, что лучше притвориться, что мы все так и спланировали, а не добавить к нашей неподготовленности еще и медлительность. Но когда мы пришли к своему стенду, там не было заказанных столов, и никто не мог

сказать ничего определенного о том, когда же они наконец появятся. Бормоча проклятия в адрес согласования деятельности с профсоюзами, Билл пошел разбираться с новой проблемой и вскоре вернулся с тремя столами — то ли нашими, то ли чужими. Все они были разных цветов и размеров, что, конечно, не прибавляло стенду солидности. Но я знал, что о происхождении этих столов лучше не спрашивать. Билл бы ответил: «У нас ведь теперь есть столы, разве нет?» Так что мы просто начали раскладываться.

Через некоторое время к нашему стенду подошли работники выставки с симпатичными одинаковыми столами, увидели, что у нас уже есть все необходимое, пожали плечами — и ушли восвояси. Билл смотрел на их отступление с победоносно скрещенными на груди руками. Он был в своей стихии, его распирало от энергии, которой, кажется, хватило бы на пятерых. Он был готов командовать нашим уголком конференц-зала, и его уверенности позавидовал бы самый искушенный воин или моряк.

Именно это он и сделал. К концу конференции у нас было сразу несколько предложений по продаже нашей игры.

В основном нам предлагали стандартные дистрибьюторские соглашения, и если бы мы выбрали это направление, Билл был готов потратить месяцы на то, чтобы активно обсуждать условия. Но было и одно необычное предложение, поступившее от HesWare — конкурирующего разработчика программного обеспечения, который предложил нам проект того самого венчурного финансирования, от которого мы все это время упорно отказывались. Стать компанией, у которой денег больше, чем созданных игр, было, возможно, не так уж плохо — в конце концов, партнерство с дистрибьюторами, которое мы надеялись заключить на конференции, сулило нам нечто похожее. Однако партнерство — это одно, а передача авторских прав на игру — совсем другое, и мы с Биллом никогда не сомневались насчет того, какой вариант предпочитаем. Однако HesWare предлагали нам не долю в компании и не постоянные отчисления: они готовы были заплатить нам 250 тысяч долларов и получить за это все права на последующую продажу игры. Решение весьма серьезное, и Билл решил, что мы должны принимать его вместе.

С одной стороны, в долгосрочной перспективе продажи Solo Flight могли превзойти ту сумму, которую нам предлагали, особенно

если учесть, что у нас на руках уже были предложения от дистрибьюторов. С другой стороны, мы были крайне ограничены в средствах: у меня, например, до тех пор не было возможности уделять MicroProse все свои рабочие дни. Крупная денежная инъекция очень бы нам помогла и позволила бы удержаться на плаву даже в том случае, если бы игра оказалась провалом.

Я дал Биллу единственный совет, который пришел мне тогда в голову: если ты веришь, что наша игра особенная, относись к ней соответствующе. «Я слышал, что семейные драгоценности не продают», — сказал я.

И этот выбор оказался правильным. Мы этого не знали, но HesWare тогда испытывали большие финансовые проблемы, и спустя всего несколько месяцев компания объявила себя банкротом. Если бы мы продали им игру, то потеряли бы права на нее и, вероятно, не получили бы ничего взамен.

Вместо этого Solo Flight стала приносить нам стабильную прибыль сразу, как попала на полки магазинов, а соглашение с дистрибьютором дало нам возможность обновить несколько старых игр и запустить их в продажу в торговых сетях по всей стране. Прежде всего я прокачал свои навыки создания игрового искусственного интеллекта в новой версии Floyd of the Jungle: теперь компьютер мог управлять любым персонажем, которым не играл человек. В игре появился демонстрационный режим, который позволял завлекать клиентов так же, как это делали игровые автоматы. Заодно я подправил ИИ, управлявший врагами в Chopper Rescue и перевел весь программный код из обеих игр на SidTran — более эффективный язык программирования, который создал сам. Его основное преимущество над другими языками было схоже с тем, которым обладала телетайп-система доктора Шермана по сравнению с компьютерами, работавшими на перфокартах: действия пользователя вознаграждались моментально. Результаты работы написанного кода можно было увидеть куда быстрее, чем раньше, а значит, все необходимые корректировки теперь можно было внести вдвое быстрее.

Нашему дистрибьютору необходимо было одно весьма существенное изменение в Chopper Rescue. Нужно было поменять название. На рынке уже была конкурирующая игра с похожим — Choplifter, а мы теперь были на уровне, на котором такими вещами

пренебрегать нельзя. Для релиза мы выбрали название Air Rescue. (В то же время нашего дистрибьютора совершенно не беспокоило название нашей компании, потому что эта тема ни разу не поднималась, пока нам не пришлось судебное постановление.)

Через несколько месяцев после подписания дистрибьюторского соглашения по Solo Flight Билл произнес слова, которых я ждал с тех пор, как четыре года назад консультант по рекламе вошел в комнату, где проходило собрание нашей пользовательской группы.

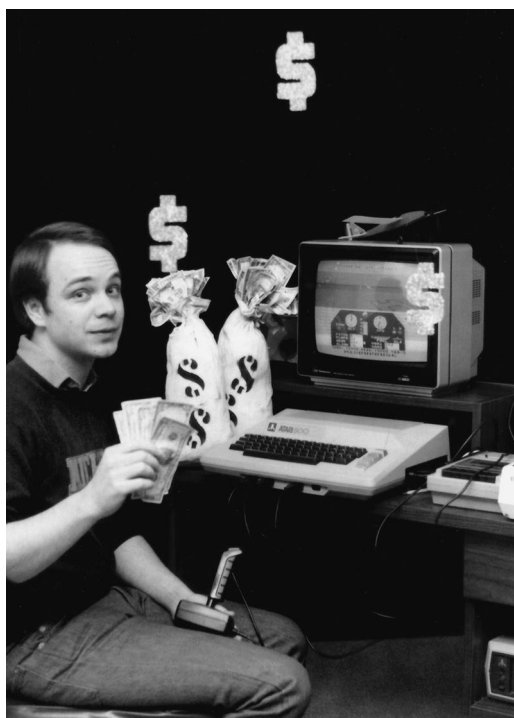
«Сид, мы теперь зарабатываем достаточно. Ты можешь уходить со своей основной работы».

Более того, я был не единственным, кому он это сказал. За один вечер у нас вдруг появился самый настоящий живой офис с разговорами у кулера для воды и специальными столами для совещаний, которые даже не пришлось брать у кого-то из кухни. При этом наш коллектив все еще был больше похож на семью, чем на корпорацию: почти все наши сотрудники были старыми друзьями, административной работой у нас с самого начала занималась жена Билла. Через некоторое время я сделал предложение девушке по имени Джиджи: конечно же, я познакомился с ней в нашем офисе, ведь я проводил там все свое время. Но если сначала мы работали для души, то теперь наше дело превратилось в полноценную работу, в которую, так уж получилось, мы все с удовольствием вкладывали душу.

Расширение было очень смелым (и несколько рисковым) шагом с финансовой точки зрения, но Билл, надо отдать ему должное, ни на мгновение не забывал о том, что определяющим фактором нашего успеха был качественный контент. Для того чтобы продавать копии нескольких игр сразу, нам нужны были новые сотрудники, поэтому следующим пунктом в повестке дня Билла стало размещение объявлений о вакансиях.

Чтобы завлечь к нам самых умных и нестандартно мыслящих людей в отрасли, Билл, по его словам, хотел продвигать нас как компанию, где к разработчикам относятся с восхищением и уважением, которых они заслуживают. К тому моменту он уже стал настоящей легендой для игроков и прессы: он повсюду расхаживал в летной форме и осторожно намекал, что Военно-воздушные силы США создали в нашем лице подразделение по тестированию игр,

однако на программистов этот выпендрёж вряд ли произвел бы благоприятное впечатление. Они приняли бы только народного героя, говорил Билл, такого же, как они сами. Было решено, что в нашей новой рекламной кампании будут две главные звезды: я и огромная гора денег.



Кадр из рекламной фотосессии журнале Moneybags MicroProse, 1984 г.
Фотограф Джордж Гири

Я не уверен, была ли фотография в итоге опубликована в журнале, но сама ее идея показалась мне настолько чудной и смешной, что я сохранил одну копию. На фотографии я сижу за своим рабочим столом, на экране моего монитора гордо красуется Solo Flight. Рядом со мной на столе лежат два затянутых шнурками мешка, будто прилетевших из мира комиксов: на них изображен знак доллара, а сверху высовываются букеты купюр, сам же я держу

пачку денег в руке, а на моем лице застыло натренированное выражение приятного изумления. Но Билл решил, что даже этот образ недостаточно прямолинеен, и перед снимком забрался на мой стол и повесил еще один блестящий золотой знак доллара под потолок. Он не говорил мне о подписи, которая должна была украшать это фото, но в ней наверняка не сообщалось, что я совсем недавно ушел с работы.

Даже если мы к тому моменту уже гребли деньги лопатой, кичиться этим было, мягко говоря, не в моем стиле. Билл и сам любил рассказывать историю о том, как я однажды забыл обналичить зарплатный чек и так бы не сделал этого, если бы на ситуацию не обратила внимание бухгалтерия. Я уверен, что это произошло из-за моего плотного графика, а не из-за забывчивости, но я действительно никогда не влезал ни в какие непредвиденные крупные расходы (уж и не помню, на что было принято транжирить деньги в 1980-е). Мне свойственно откладывать заработанное и всегда планировать покупки. Но я с радостью согласился помочь Биллу с рекламой, которая должна была поддержать нашу компанию, и был в том числе готов сниматься в безумных фотосессиях. Для меня по-настоящему важно было только одно: я непременно хотел зарабатывать на жизнь созданием игр.

Стремительный прогресс технологий в то время позволял выходить на первый план и другим отраслям, помимо компьютерной. В 1975 году французская компания Sextant Avionique разработала первый в истории проекционный дисплей (он же HUD-дисплей) для реактивного пассажирского самолета Dassault Mercure. Технология была основана на идее проецирования изображения непосредственно на стекло, через которое смотрел пилот, вместо того чтобы заставляя его постоянно опускать взгляд на приборную доску. Решение стало чрезвычайно успешным, и производители воздушных судов быстро переняли эту идею как для военной, так и для гражданской авиации, а в научно-фантастических книгах стали появляться экраны, зашитые внутрь зрачков (как у персонажа Арнольда Шварценеггера в фильме «Терминатор»).

В феврале 1984 года Военно-воздушные силы США анонсировали новый флот истребителей F-15E, оборудованных HUD-дисплеями самого большого размера и разрешения из всех имевшихся на тот

момент. Поле зрения пилота полностью заполнялось ярким текстом, индикаторами наведения и световыми акцентами на участках ландшафта для выполнения особо сложных маневров. Теперь летчик видел взлетную полосу не как кусок земли, а как две светящиеся цифровые линии. Вражеские самолеты подсвечивались яркими прицельными марками.

Впервые пилотирование настоящих самолетов немного приблизилось к видеоиграм — до этого процесс неизменно шел в обратном направлении. Я не мог уместить все необходимые приборы в нижнюю часть игрового экрана, поэтому военные инженеры услужливо переместили датчики наверх. Гора пришла к Магомету.

Теперь уже я сообщил Биллу новости, которые он ждал несколько лет: я был готов приступить к созданию симулятора истребителя F-15. Услышав эту новость, Билл обрадовался, как ребенок рождественским утром.

ГЛАВА 4

ДЕНЬ Д



*NATO Commander, 1983 * F-15 Strike
Eagle, 1984 * Silent Service, 1985 *
Crusade in Europe, 1985 * Decision in
the Desert, 1985 * Conflict
in Vietnam, 1986*

MicroProse прославилась, помимо прочего, своими руководствами пользователя, которые со временем по объему и информативности стали напоминать книги. Однако поначалу они были достаточно прямолинейными. Иногда нам приходилось объяснять неопытным владельцам компьютеров — то есть, по сути дела, всем, — что их машина работает именно так, как нужно. Например, в случае со Spitfire Ace мы уверяли клиентов, что игра непременно загрузится «примерно через четыре минуты». В других случаях мы разъясняли основы игрового процесса, которые сегодня принимаются как само собой разумеющееся, например «Если экран мигает красным цветом, значит, в вас попали» (Hellcat Ace) или «На более высоком уровне сложности вы получаете больше очков» (Chopper Rescue). В руководстве к Spitfire Ace было даже уточнение, что «Небо и земля имеют голубой и зеленый цвета соответственно». Тут мы, пожалуй, переборщили.

Руководства к летательным играм содержали целые страницы с информацией о различных фигурах высшего пилотажа. В какой-то степени это было сделано потому, что Билл много об этом знал и любил делиться своими знаниями с другими, но еще одной причиной было наше опасение, что эффектные трюки, которые мы заложили в игру, останутся неизвестны игрокам, если специально

про них не написать. Каждая новая игра содержала все больше деталей, и каждое новое руководство, соответственно, становилось все длиннее. К тому времени как мы выпустили Solo Flight, в наших руководствах можно было прочесть целые рассказы о полетах, которые имели мало общего с ситуациями, смоделированными в игре.

«Выход из строя указателя пространственного положения в условиях полета по приборам может стать одним из самых страшных испытаний в пилотировании. Если к этому ЧП прибавить остановку двигателя и дым в кабине, то станет очевидно, что пилот в такой ситуации будет рад прибегнуть к помощи парашюта, чтобы живым и здоровым вернуться на землю».

Шестнадцатистраничное руководство к Solo Flight превратилось в 36-страничное в случае с F-15 Strike Eagle. Мы учили игроков, что скорость в 0,9 маха — переменная величина, которая на уровне моря была бы равна 661 узлу, но на больших высотах становится значительно ниже. Мы включили в буклет сложные диаграммы, содержащие информацию о разнице в перегрузках при переворотах на 70, 78 и 82 градуса. Мы приводили скорость сваливания на крыло, значения практического потолка и перечисляли установленное на борту вооружение для всех моделей вражеских самолетов, а также наклонную дальность орудий «земля — воздух». На центральном развороте руководства были изображены все 29 расположенных на приборной доске датчиков, а потом приведены 10 видов маневров, которые можно было выполнить при помощи ручки управления. Затем следовал длинный раздел, посвященный разъяснению различий между элероном и рулем управления — даже несмотря на то, что симулятор «автоматически объединяет эти движения в плоскости управления, чтобы обеспечить нужный угол отклонения руля высоты». Мы все продумали.

Ну, почти все. На 36 страницах руководства мы ни слова не сказали о том, как посадить самолет.

Между тем эта информация была абсолютно необходима: самостоятельно посадить самолет было невозможно. Мы так и не смогли найти баланс между реалистичностью и играбельностью. В реальной жизни посадка — наиболее сложный элемент пилотирования, но в игре разбивать самолет в самый последний момент успешной в остальном миссии — не лучший способ завоевать поклонников.

Мы пошли на компромисс: в конце миссии управление брал на себя компьютер и в автоматическом режиме сажал самолет, для чего игроку требовалось всего лишь подлететь на нужной высоте достаточно близко к своей базе. К несчастью, мы посчитали совершенно естественным, что люди, которые не зарабатывают на жизнь созданием авиасимуляторов, сочтут такой метод логичным. Ну что ж. Игра все равно продавалась довольно хорошо.

Если не считать того, что мы забыли про ключевую часть игрового процесса, руководство к Strike Eagle отличалось от прочих еще кое-чем: это была наша первая попытка защитить игру от копирования с помощью руководства. Как сейчас всем известно, управление правами на цифровые продукты остается полем вечной битвы между пользователями и создателями. Мы придумываем способ защиты игры — кто-то другой находит способ эту защиту обойти. И так далее. Конечно, Билл упорно противился моей привычке, которая лишала нас части заработанных денег, но я помнил, сколько программ пиратски скопировал прежде, и поэтому не имел морального права активно бороться с распространением игр среди знакомых. Все же в доводе, что пиратски скопированные игры становятся рекламой создателей, потому что в них играют те, кто иначе все равно не купил бы лицензионную копию, есть определенная логика. Раньше я неоднократно покупал игры после того, как пробовал сначала играть в их бесплатные версии. Помимо этого, я не смог бы научиться программированию так быстро или не узнал бы о нем так много, если бы у меня под рукой не было настоящих, незакодированных данных, которые я использовал для своих экспериментов. (В те времена компьютер игрока компилировал данные в процессе загрузки игры, так что данные на диске можно было не только увидеть, но и — при наличии нужных инструментов — даже отредактировать.)

При этом на свете немало людей, которые привыкли воровать контент, руководствуясь далеко не любопытством. Я не нахожу оправдания людям, которые наживаются на незаконном копировании, да и мало кому понравятся враждебно настроенные пользователи, копирующие вожаделенную для фанатов игру и прячущие внутри вирусы. К счастью, такая проблема нас тогда еще не волновала, ведь первый компьютерный вирус стал распространяться

только через год после релиза Strike Eagle. Станным образом этот первый вирус изначально задумывался как форма защиты контента: после того как программа находила пиратскую копию авторского ПО и удаляла ее, она в отместку начинала стирать заодно и важнейшую информацию, хранившуюся на жестком диске. Иногда под ее горячую руку попадали ни в чем не повинные файлы. Ей дали прозвище Мозг. Созданная с благими намерениями, но плохо реализованная программа содержала всю контактную информацию своих разработчиков, ведь эти люди не видели смысла скрываться от пиратов, против которых боролись.

Впрочем, даже если тогда, в 1984 году, наши помыслы были слишком чисты, чтобы нам пришлось в голову опасаться вредоносных программ, незаконное копирование уже цвело буйным цветом. Писатель-фантаст Орсон Скотт Кард написал как-то, что одна из игр MicroProse была так хороша, что «на ее кражу могут решиться даже те, кто никогда не нарушает правил дорожного движения». Иногда игра со средним уровнем популярности приносила владельцам больше продаж, чем большой хит, потому что желающим ее заполучить было куда сложнее найти того, у кого ее можно было бы переписать. Самые известные игры легко было найти через местные доски объявлений: согласно некоторым подсчетам, до 80% используемых тогда копий были пиратскими.

Видеоигры рассматривались как художественное произведение и попадали под закон об охране авторских прав благодаря делу от 1982 года «Stern Electronics против Кауфмана», однако в реальности соблюдение этого закона не контролировалось. Были целые фирмы, которые специализировались на взломе защиты программного обеспечения, вели себя при этом совершенно открыто и ничего не боялись. Например, компания Softkey Publishing добилась в этом такого успеха, что могла себе позволить выпускать аж два ежемесячных журнала с инструкциями по взлому кодов к ПО компьютера Apple II.

Против нас было еще и то обстоятельство, что память компьютеров была очень ограничена, а значит, программы приходилось делать маленькими, и пиратам не составляло труда прочесать весь программный код вручную. Термин «открытый программный код» потребовался только после того, как компании научились делать

ПО с закрытым кодом. Полноценное кодирование информации было тогда доступно только военным. У нас в арсенале была парочка трюков с расположением данных, например сохранение их на диске в форме искривленной спирали, а не прямых линий, но раскусить эти уловки не составляло большого труда, и вдобавок из-за них лицензионные копии иногда становились нечитабельными.



Снимок экрана игры F-15 Strike Eagle
MicroProse, 1985 г.

За нас играл тот факт, что скорость передачи данных тогда тоже была крайне невысокой. В то время самый быстрый модем на рынке стоил около 600 долларов (что соответствует вдвое большей сумме в сегодняшних условиях), с ним пользователи могли рассчитывать на умопомрачительную скорость передачи данных — 1200 бит в секунду. Иными словами, стандартную игру, занимавшую 48 килобайт (а это примерно треть того объема памяти, который занимает текст в «Википедии», разъясняющий, что такое килобайт), скачать можно было за 5–6 минут: для пиратов это совсем неплохо. Однако одна-единственная цифровая картинка, сделанная с использованием настоящего рисунка, а не пиксельной графики, вполне могла занимать столько же места, сколько вся остальная игра,

поэтому наше руководство, в котором было множество картинок, практически невозможно было переслать по телефонной линии.

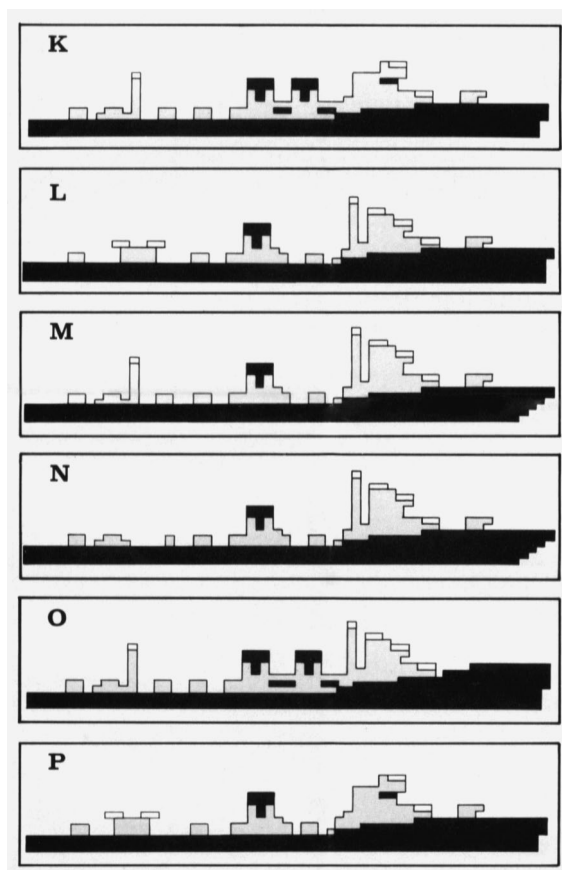
Потери руководства пользователя никто бы, возможно, не заметил, если бы в нем были только инструкции, ведь игры, по идее, должны быть интуитивно понятными, и большинство игроков разбираются в них уже по ходу дела. Но если в руководстве содержалась важная информация, без которой игрок никак не мог обойтись, его отсутствие могло «сломать» игру без единого исправления программного кода. Трудно точно сказать, кому эта идея впервые пришла в голову, но в 1984 году известных игр с «ручным поиском» кодов было несколько, а в 1983-м я таких не припомню, так что тренд распространился очень быстро.

Многие ранние примеры такой защиты были откровенно скучными, например «Какое слово стоит двенадцатым на семнадцатой странице этого руководства?» В более удачных вариантах искомая информация тем или иным образом привязывалась к самой игре, представлялась как магическое заклинание или ответ на загадку, предложенную хитроумным противником. Учитывая лишнюю фантастического элемента канву F-15 Strike Eagle, мы сделали выбор в пользу секретных кодов, использовавшихся для обозначения различных видов оружия. Мы разбросали их по всему буклету, чтобы с них труднее было сделать ксерокопию, и все же наша защита оказалась недостаточно надежной. У нас было 15 кодов, из которых игроку одновременно предлагалось выбрать какой-то один, и каждый код состоял всего из одной буквы. Вариантов было слишком много, чтобы гадать наобум, но переписать информацию вручную и приложить записку к пиратской копии было совсем не сложно.

К релизу следующей нашей игры мы придумали кое-что более хитрое. Вместо того чтобы давать готовые коды, руководство пользователя Silent Service требовало от игрока подобрать по внешнему виду изображения различных моделей эсминцев. Расчерченные на квадраты черно-белые формы были достаточно просты, чтобы их можно было уместить в игре, но все же слишком сложны, чтобы описать их словами или преобразовать в текст.

Даже когда в конце 1980-х на рынке появились домашние сканеры, и скорость передачи данных выросла до такой степени, что у пользователей появилась возможность обмениваться

изображениями, обход нашей защиты требовал слишком много усилий, чтобы этим заинтересовались «непрофессиональные» пираты. Я считаю, что в массе своей люди стремятся быть честными — по крайней мере, пока нечестный путь не станет чересчур простым. Если же говорить об элитных хакерах, то их не остановит и самая лучшая защита на свете, так что из-за них мы не особо беспокоимся. В том, что они делают, нет ничего хорошего, но рано или поздно взламывается любой механизм защиты, и, несмотря на это, создатели игр сумели выжить.



Руководство пользователя игры Silent Service
MicroProse, 1985 г.

Хотя силуэты эсминцев занимали в руководстве лишь на несколько дюймов больше, чем коды вооружения, буклет Silent Service все же получился значительно больше своих предшественников. Это доказывало, что наша графомания объяснялась не только желанием обезопасить себя от воров. В тексте руководства главным образом шла речь о тактике, используемой настоящими подлодками для выполнения боевых заданий. В этой игре я впервые вышел за пределы обычных уже на тот момент скорости и огня орудий и попробовал себя в создании элементов стелс. То обстоятельство, что наводка торпед требовала массы тригонометрических расчетов, сделало мою работу еще интереснее. Однако мнение Билла лучше всего описывалось старой шутилой армейской формулой «ужасно медленная война» (так говорили о противолодочных операциях). Он не успокоился, даже когда мы добавили в игру возможность ускорения и автоматического прицеливания. Биллу куда больше нравилось воевать на скорости 0,9 маха, и тщательные стратегические маневры «Подводного флота» казались ему невыносимо скучными.

— А нельзя просто всплыть на поверхность и открыть огонь из пушек? — жаловался он.

— Но ведь цель игры совсем не в этом, — напоминал ему я раз за разом.

Но он никак не сдавался, и в конце концов я добавил палубную артиллерийскую установку на основную модель подлодки, исключительно чтобы он успокоился.

Вскоре после этого Билл демонстрировал игру крупному покупателю, и компьютер, как казалось, брал над ним верх — деталь, которая может показаться покупателю существенным недостатком. Руководителям торговых сетей неинтересно, насколько умно или искусно написан ваш код. Как правило, они вообще не играют в игры, а вместо этого надеются на свою способность «читать» чужие эмоции. Если вы проиграете во время демонстрационной партии, ваше поражение словно заполняет всю комнату, и избавиться от этого чувства разочарования практически невозможно. Конечно, игра не должна быть сложной на всех уровнях, но время для поражений должно приходить позже, после того как получены все награды за победу. В столь важные первые минуты игры победа

просто необходима, и неважно, идет ли речь о пареньке, играющем в одиночку на своем компьютере, или о толпе продавцов, собравшихся вокруг стола для совещаний.

Билл, который всегда думал о том, как не дать публике заскучать, и все еще не изменил своего отношения к медленно нарастающему напряжению, решил покончить разом сразу с несколькими вражескими кораблями: все они двигались прямо на него со скоростью, которая по меркам подводных лодок могла считаться устрашающей. Он сражался и уклонялся от их торпед как мог, но в конце концов последний вражеский корабль заставил его всплыть на поверхность и истратить оставшуюся торпеду. Когда последний час его подлодки почти пробил, он переключился на палубную установку и буквально стер соперника брызгами серо-белых квадратиков морской воды. Вся комната взорвалась от радостных криков, а потом его, возможно, носили на руках, устроив маленький импровизированный парад. Но что было гораздо важнее, игру у нас тогда купили.

С тех пор Билл стал принимать участие в разработке, и как только ему казалось, что игре не хватает эмоций или низкопробных эффектов, он вместо аргументов просто кричал: «Палубная пушка!» Это стало дежурной шуткой, которую мы использовали еще многие годы.

Артиллерийское вооружение было не единственным аспектом Silent Service, в котором Билл предложил улучшения, шедшие вразрез моему природному чутью. Он решил, что настало время нанять профессионального художника.

Если честно, меня это немного задело. Конечно, до Ван Гога мне было далеко, но к тому моменту я вот уже несколько лет рисовал все иллюстрации для наших игр, и, по моему мнению, получалось у меня вполне неплохо — по крайней мере, более чем прилично для 16-цветной спрайтовой графики. Я был настолько хорош, что мне даже не нужно было предварительно размечать свои рисунки на миллиметровке, как это делали многие другие. Я просто рисовал картинку в уме и сразу переносил ее в компьютер. Особой моей гордостью было графическое меню, которое я нарисовал для Silent Service: вместо того чтобы выбрать какие-нибудь предметы, относящиеся к работе капитана, — радар, перископ, донесения о повреждениях и т. д. — я изобразил полноэкранный вид интерьера

боевой рубки и маленькую (предположительно) человеческую фигурку, которая могла двигаться между разными зонами комнаты. Да я и впрямь был чертовски хорош!

А потом увидел меню с интерьером рубки подлодки в исполнении нашего нового художника Майкла Хэйра. У него лучше была передана трехмерная перспектива, сочетание цветов у него было более живым, а его капитан был больше похож на человека — никаких «предположительно». Его рисунок был лучше по всем возможным параметрам.

«Х-м-м, — подумал я. — Похоже, нам действительно нужен был настоящий художник!»



Снимок экрана игры Silent Service
MicroProse, 1985 г.

Если оставить в стороне болезненное осознание недостатков моего художественного дарования, я не мог не радоваться тому, что нам удалось улучшить игру, и утешал себя мыслями о том, что теперь у меня будет больше времени для работы над другими аспектами программирования. В какой-то момент я во что бы то ни стало захотел вставить в Silent Service реалистичную карту всего Тихого океана, на которой были бы даже крошечные острова с никому не известными названиями и показатели глубин. Я больше не был ответственен за художественную составляющую работы, и это мотивировало меня сделать карту особенно хорошо. Вскоре

мне удалось придумать основанный на фракталах программистский прием, который позволял приближать изображение почти без ограничений, от вида карты мира до четырехугольника океана длиной всего восемь миль. Конечно, это трудно было назвать «открытым миром» в том смысле, в котором он есть в Minecraft или всех частях Fallout, потому что игрок у нас мог выполнять только один тип задачи, но для симулятора подводной лодки свободы ему предоставлялось сколько душе угодно — для чего-то большего пришлось бы прикручивать к лодке колеса и выезжать на сушу.

В это время F-15 Strike Eagle превзошел все ожидания: мы продавали сотни тысяч копий, игра получила награду «Экшн-игра года», присужденную по итогам голосования читателей журнала Computer Gaming World. Это только подогрело аппетит Билла к авиасимуляторам, но мне хотелось переключиться на что-то новое. Это было не столько психологическое выгорание, сколько отсутствие идей. В F-15 мы включили все типы снарядов и бомб, которые только были в американской армии, а механика игры была настолько близка к реальности, что для дальнейших усовершенствований нам пришлось бы получать разрешение на публикацию секретной информации. Наш радар был выше всяких похвал, да и отражатели, которые можно было использовать, чтобы обмануть радары соперника, были ничуть не хуже. Все объекты на экране отображались в 3D, от ландшафта до снарядов и вражеских самолетов. Я не видел, что мы можем улучшить.

К счастью, на тот момент другие ребята в нашей компании уже набрали обороты и делали такие солидные игры, как Kennedy* Arproach и Astrojet. Эти успешные проекты дали мне возможность поэкспериментировать и не заставлять при этом Билла беспокоиться о том, что мы уклоняемся от намеченного пути к успеху.

— Сид со всем разберется, — всегда говорил он. Даже не знаю, имел ли он в виду, что я найду новый источник вдохновения или вновь возьмусь за голову.

Надо сказать, что нежелание Билла разнообразить наш репертуар имело под собой некоторые основания. До работы над Solo Flight я сделал вылазку на новую для себя территорию с игрой

* *Достижение разблокировано* — «Не мы разожгли огонь»: найдите в тексте Билли Джоэла, «аятоллу» и Kennedy Approach.

NATO Commander, и это была, мягко говоря, не лучшая моя игра. Много лет спустя я так описал ее в одном интервью: «В нее даже играть было неинтересно. Это было просто плохо».

Моя идея состояла в том, чтобы сделать военную стратегию, избавив ее от всех недостатков РС-версий. В основе таких игр лежали планы батальонов, разработанные настоящими генералами: они передвигали миниатюрные фигурки взводов на громадной карте поля боя. Тренировочные сценарии были сделаны в расчете на офицеров, которые потом будут командовать живыми людьми. Позже такие придуманные битвы стали играми, доступными широкой публике. Часто военные стратегии точно воспроизводили реальные исторические сражения: например, игрок получал возможность по-своему провести битву при Литтл-Бигхорн, командуя войсками вместо Кастера. Военные технологии в игре при этом оставались ровно такими, какими они были в соответствующую эпоху. Непременными атрибутами военной стратегии являются десятки заменяющих фишки игроков мини-макетов, которые очень легко потерять, занимающая целый стол карта, на расстановку которой требуется несколько часов, а также сложная книжка с правилами, над трактовкой которых вы с друзьями будете спорить как минимум столько же, сколько продлится сама игра.

Все эти ограничения убедили меня в том, что на компьютере играть в такую игру будет куда лучше. Помимо моментальной расстановки игрового поля и книги правил, которая не позволила бы игрокам забыть о том или ином исключении, компьютер обладал важным навыком: он мог скрывать от игрока нужную информацию. Современные спутники сделали туман войны (то есть задымленность сцены военных действий) незначительным фактором, но на протяжении большей части военной истории военачальники вслепую вынуждены были угадывать маневры вражеских сил. Многие известные битвы начались вследствие случайных стычек, а иногда стычки эти происходили даже не с врагом. Например, во время Первой мировой войны британская подводная лодка HMS G9 наткнулась на британский же эсминец HMS Pasley: два судна вели друг по другу огонь, пока G9 не разломилась пополам и не затонула. После крушения в живых остался всего один член экипажа, который и поведал на Pasley о трагической ошибке.

Когда армия оппонента прямо у вас перед глазами на игровом столе, гадать о ее местоположении не нужно. Создатели настольных игр неоднократно пробовали решить эту проблему за счет сложной системы фигур-обманок, но играть с ними было по меньшей мере неудобно. Разработчику же компьютерной игры, напротив, было проще оставить объекты невидимыми на экране, а значит, неотрендеренными. Нам не нужно было ничего прятать, достаточно было просто ничего не рисовать. За неимением лучшего картон сослужил в свое время прекрасную службу, но сейчас в преимуществе транзисторов не было никаких сомнений.

Проблема, однако, состояла в том, что NATO Commander была скучной. Во-первых, ограниченный охват карты, к моему удивлению, отнял у игры значительную долю интереса. Как выяснилось, простирающийся перед глазами игрока мир обладал неким неизъяснимым воздействием: он словно ждал, когда его покорят. Прокрутка же многочисленных экранов карты лишала игру этого элемента предвкушения. Выяснилось, что для военной стратегии все же нужно поле размером с целый стол. Возможно, именно поэтому я так нацелился на масштабируемую карту для Silent Service — сейчас уже и не помню. Честно говоря, карта была не самой серьезной проблемой игры.

Когда в детстве я играл в настольные игры вроде «Риска», мы с друзьями скучивались все вместе вокруг карты, обмениваясь триумфальными восклицаниями и добродушными шуточками. Вторжение на территорию чужой страны в игре воспринималось как личная обида, помощь в отражении атаки — как услуга, которую не забывали. Когда один из нас оказывался в шаге от победы, остальные объединялись, чтобы его остановить, и ни один компьютер не заставил бы меня отказаться от моей любимой Австралии. Каждый привносил в игру частичку своей личности и даже свое настроение, мои алгоритмы просто-напросто не могли повторить дружескую атмосферу вокруг игрового стола, в которой все подзадоривали друг друга и учились друг у друга тактическим приемам. Мы с коллегами не расставались с детской привычкой и регулярно играли в настольные игры на работе, в офисной комнате отдыха. Один только этот факт доказывал, что даже разработчики

компьютерных игр ценили «настоящие», построенные на общении игры. Конечно, я в этом вопросе предвзят, но мне было бы крайне любопытно узнать, насколько занятие играми в рабочих коллективах эффективно для повышения производительности по сравнению с другими видами тимбилдинга.

Может быть, Тьюринг все же был прав, когда утверждал, что хороший ИИ непременно должен обладать развитыми навыками социального взаимодействия. Вплоть до того момента я не осознавал, что компания настолько важна в военных играх. К сожалению, я и тогда не до конца это понял. Так что после завершения *Silent Service* я вернулся к жанру военных стратегий и упорно бился головой об эту стену на протяжении трех последующих проектов подряд.

Crusade in Europe, *Decision in the Desert* и *Conflict in Vietnam*, как и серия *Ace*, сегодня назывались бы одной игрой и двумя дополнениями к ней. Все три были основаны на движке, который я разработал для *Crusade in Europe*, а в ней, в свою очередь, использовался переработанный программный код *NATO Commander*. С каждым новым релизом в этой серии мы старались добавить исторических деталей, и в какой-то момент я ошибочно посчитал, что делать этого не стоит. На самом же деле эти нововведения хоть и не исправляли проблем с геймплеем, но по крайней мере помогали развивать сюжет.

Для консультационной помощи мы наняли историка и бывшего профессора Принстонского университета Эда Бивера, который, как выяснилось, в свободное время делал обзоры стратегических игр для журнала *Antic*. Помимо глубокого понимания механизма военных действий как в прошлом, так и в настоящем, он как-то назвал *NATO Commander* «увлекательной и требовательной» игрой, поэтому мы были убеждены в его безупречном вкусе.

Помимо прочих талантов, Эд мастерски умел находить баланс между развлекательным и серьезным. Изображение в игре реальных батальев требует деликатности, и вносить в стратегию такую же долю разухабистого разрушительства, какая присутствовала в других наших проектах, было бы некорректно. В особенности это относилось к *Conflict in Vietnam*, и в итоге количество проблемных моментов удивило нас самих.

«Одной из проблем, вызвавших сильные эмоции в ходе работы, стала надпись “потери” на панели индикаторов состояния», — написал Эд в заметках разработчиков.

«В итоге мы предпочли термин “убитые и раненые” по двум причинам. Во-первых, мы не хотели обидеть тех, кто потерял во Вьетнамской войне родственников, а значит, мог найти оскорбительным подсчет тел, даже в симуляторе. Во-вторых, подсчет количества убитых создает ошибочное представление о доле смертельных случаев, ведь многие солдаты американской армии выжили после ранений, ставших для вьетнамских солдат смертельными».

Это был первый случай в истории нашей компании, когда, помимо исторических фактов, мы поместили в руководство разъяснительные замечания, и я так никогда с этим полностью не смирился. Я не считал, что нам не стоило так деликатничать, но понимал, что предпочел бы делать игры, для которых вообще не нужно будет никаких разъяснений. Все три части серии Command (наши военные стратегии стали известны под этим названием) довольно точно воспроизводили процесс командования армией и снабжали игроков ценными историческими сведениями, но я не уверен, что их можно считать играми в полном смысле этого слова.

Самой основной, определяющей характеристикой игрового процесса является интерактивность. Игроков не обязательно вознаграждать за каждый сделанный выбор, но они должны контролировать результат, — в противном случае игра превращается в просмотр фильма, в ходе которого нужно время от времени нажимать на кнопки. В нашем же случае в игре было слишком много параметров, предопределенных историческими реалиями, а вдобавок я еще и наделил юнитов слишком хорошо продуманным ИИ. Я надеялся, что мне удастся избавиться от надоедливого микроконтроля, но в итоге игрокам стало практически нечего делать. Они вообще могли не участвовать в управлении и просто смотреть, как игра сражается сама с собой в рамках выбранного сценария. На многих обозревателей это произвело впечатление — во всяком случае, они поначалу так думали. Но на самом деле смотреть на это больше одного-двух раз было абсолютно неинтересно. Игровой процесс был похож на зрелище компьютера, который до бесконечности вычисляет число пи, — интересная идея, но надолго не затягивает.

Все эти проблемы лишь обострились из-за того обстоятельства, что военные конфликты были слишком свежи в памяти, чтобы концовки приносили радость. Даже быстрая и уверенная победа неизбежно заставляла игрока спрашивать себя: «Какой ценой?» Я всегда считал, что разработчики игр должны ставить реальность на паузу, а не исследовать боль, заключенную в настоящих моральных дилеммах. Безусловно, искусство должно этим заниматься, а видеоигры можно назвать искусством, но после трудного рабочего дня людям нужно совсем другое. Даже если оставить в стороне интенсивность переживания личного участия по сравнению с пассивным наблюдением, игры по своей природе предназначены для того, чтобы удерживать внимание аудитории куда дольше, чем любая другая форма визуального искусства. Поход в музей или драматический фильм требуют от зрителя не более трех часов болезненного копания в глубинах своей души, но разработчики игр претендуют на двенадцать, а иногда и миллиард часов вашего времени. Немногие готовы пребывать в тяжелых думах так долго, да и я сам не хотел испытывать душевные страдания на протяжении всей работы над проектом. На то, чтобы усвоить этот урок, у меня ушло больше времени, чем обычно, но после этого я наконец порвал со своей заикленностью на военных играх и вернулся в небо.

КОЛЛЕКТИВНЫЕ УСИЛИЯ

Gunship, 1986

Пока я думал, за какой бы проект приняться дальше, в мире компьютерного оборудования приближалась к своей верхней точке драма продолжительностью семь лет: причины войны между Atari и Commodore лежали не только в области бизнеса, но и в личных взаимоотношениях. Конфликт был крайне запутан и включал недружественные поглощения, переход сотрудников обеих компаний в новые проекты, потерю и обретение (в самом буквальном смысле) финансовых соглашений. В итоге обе компании утверждали, что владеют технологией, которую на самом деле не разрабатывали, и обе подали друг на друга массу судебных исков. В центре всей этой бучи был тогдашний Святой Грааль процессорных технологий: чипсет 68 000, который назывался Lorraine.

В скобках замечу, что всегда считал присвоение кодовых наименований проектам формой мании величия, и в MicroProse мы этого никогда не делали. Мои игры всегда назывались «игрой про подлодки» или «игрой про день высадки в Нормандии», а название мы придумывали лишь незадолго до релиза. С другой стороны, надо признать, что наши проекты сами по себе содержали некий элемент приятного волнения, ведь уже слово «игра» подразумевало, что у нас заготовлено что-то увлекательное. А вот если вы разрабатываете компьютерное оборудование, то условное название нового продукта «более быстрая серая коробка» работает несколько

хуже. Сейчас по инициативе издательской компании мы все же используем кодовые наименования, ведь проектные команды стали куда многочисленнее, а корпоративный шпионаж стал для нашей отрасли серьезной проблемой. Содержание электронной переписки «утекает» сейчас слишком легко, и я понимаю, чем вызвана потребность в защите секретной информации. Но иногда все это приводит к диалогам в стиле «Кто на первой базе?»: не все сотрудники в курсе произвольных кодовых наименований всех проектов. Лично я в тех случаях, когда не хочу рассказывать, над чем сейчас работаю, просто предпочту не говорить на эту тему.

Atari и Commodore еще многие годы судились за права на Lorraine, но на тот момент ни одна из двух компаний не могла воспрепятствовать другой в использовании чипсета на последнем поколении своих компьютеров. Мне корпоративные разборки были абсолютно безразличны. Гонка вооружений между технологическими компаниями для нас была большим благом, ведь в компьютерах Atari ST и Commodore Amiga был один процессор 68 000, а значит, мы могли продавать превосходные игры вдвое большему количеству людей.

Не придумав никакой конкретной идеи, я начал работать над новым движком трехмерной графики для Amiga. Потом выяснится, что этому проекту суждено стать единственной моей разработкой для этого компьютера, ведь вскоре он канул в Лету. Amiga был вполне достойной машиной, но по объему продаж он не оправдал ожиданий, и наша маленькая компания не могла этого не учитывать. Когда мы разрабатывали игру для определенного компьютера, на ее отладку уходило иногда до года: корректировка визуальной разметки под то или иное разрешение экрана, оптимизация звуковых эффектов с учетом определенного аудиочипа и т. п. После того как первый, самый трудный этап был пройден, нам требовалось всего несколько месяцев, чтобы подогнать код под остальные популярные на рынке системы. Первоначальный релиз у нас всегда был лучшей версией игры, поэтому имело смысл поработать над тем, чтобы как можно большее количество клиентов получило наилучший игровой опыт, и для этого мы разрабатывали первую версию для самой популярной на тот момент платформы. У Amiga было некоторое количество страстных поклонников, но лидером рынка он никогда не стал ни в домашнем, ни в офисном сегменте.

Однако эта тенденция проявится лишь через год, потому что разработчикам ПО давали прототипы новых компьютеров для работы задолго до того, как выпустить их в продажу. Так что я возился со своим 3D-движком и фантазировал о том, какие игры мы когда-нибудь сможем на нем делать, пока вся остальная команда в других комнатах офиса продолжала работать с зарекомендовавшими себя платформами.

Один из находившихся тогда в работе проектов для Commodore назывался Gunship, его создателями были Энди Холлис и наш новый дизайнер графики Арнольд Хендрик. Gunship в существенной степени был вдохновлен ролевыми играми, для которых требовались лишь ручка и бумага: именно такие игры Арнольд создавал в начале своей карьеры. Помимо прочего, Gunship унаследовал от них довольно радикальную идею «перманентной смерти». У игрока была возможность сохранять свой прогресс и продолжать набирать победы, загрузившись с сейва в любое удобное время, но в случае провала миссии в Gunship нельзя было восстановить игру на месте последнего сохранения. Если вы умирали, то вы умирали. Некоторые, правда, умудрялись спастись, быстро вытаскивая дискету из дисковода до того, как компьютер успевал перезаписать данные на ней. Среди прочих необычных особенностей игры можно отметить возможность давать имя своему персонажу и набирать вооружение вертолета, не выходя при этом за пределы требования по максимально допустимой нагрузке: схожим образом в традиционных ролевых играх распределяются очки навыков. Волшебник 20-го уровня в «Подземельях и драконах» (Dungeons & Dragons) мог убежать с поля битвы или проспать всю ночь в таверне, чтобы восполнить показатели; в Gunship же пилот вертолета мог переждать миссию, взяв больничный, или передохнуть вне базы. Подобные приемы в поведении персонажа оттачивались на протяжении более десяти лет ветеранами настольных игр, и Gunship стал одним из первых примеров удачного перенесения их в цифровую вселенную.

Интересно еще и то, что игроки сами могли выбирать, управлять посадкой самостоятельно или выполнить ее на автопилоте, — на этот раз мы не забыли описать этот процесс в руководстве пользователя.

Но в то время как механика игры ломала сложившиеся представления о разработке игр, механика полета в ней просто ломалась без посторонней помощи. Мы понимали, что на незнакомой территории у игроков наверняка возникнут проблемы, ведь это был один из первых вертолетных симуляторов, появившихся на рынке. Мы старались сделать процесс обучения максимально простым, придумав для этого разноцветную рамку с напоминаниями — накладную клавиатуру, давно забытый пережиток прошлого в современном мире эргономичных внешних устройств, которые уже и сами не толще картона. Однако наши плейтестеры уверяли нас, что джойстик управления вертолетом был известен игрокам и в достаточной степени интуитивно понятен. Основной проблемой, по их словам, была скорость.

Вертолеты хоть и летали медленнее, чем их крылатые собратья, но обладали большей маневренностью при разворотах, а для разработчика, пишущего код игры, поворачивать окружающий пейзаж труднее, чем приближать его по горизонтали. Самолету потребовалось бы несколько секунд для поворота из одного положения в другое, а вот вертолет мог резко поворачиваться и даже кружиться на месте, а значит, нам нужно было рендерить 360 градусов окружающего пейзажа в трехмерной дуге быстрее, чем когда-либо раньше.

Я предложил свой 3D-движок, и команда с радостью согласилась, хотя для его использования и требовалось полностью переделать весь базовый код. Commodore 64 уступал в мощности Amiga, на котором я сделал свой движок, но даже на менее мощном компьютере все работало намного эффективнее, чем раньше. На протяжении нескольких месяцев мы с Энди Холлисом меняли код и пытались заставить старый компьютер работать как новый.

Все сводилось к частоте кадров (то есть сколько раз компьютер успевал отрисовать экран за секунду). Изменение одной крошечной детали на переднем плане, например стрелки высотомера, компьютером обсчитывалось быстро. Но изменение всего заднего фона приводило к тому, что смена изображения на экране начинала значительно тормозить.

Мы решили отследить частоту кадров в наших играх, и она оказалась не очень-то высокой. Даже первоначальная версия моей игры

по вселенной «Звездный путь» на серверах General Instruments работала с той же скоростью, хотя по сложности перемещение текста было, конечно же, несравнимо с поворотом склона горы. Другие игры, сделанные нами в MicroProse, шли с большей частотой, но минимально допустимой оказалась частота 4 кадра в секунду. С более низкой частотой игры становились неиграбельными.

В Gunman у нас была частота 3 кадра в секунду.

«Мне нужно провести еще один цикл оптимизации, — стонал Энди поздними вечерами и умолял меня найти какую-нибудь вычислительную операцию, которую не обязательно было выполнять, или фрагмент данных, которые не обязательно было хранить в определенный момент игрового времени. — Я уверен, ты сможешь еще что-нибудь придумать!»

Мы и так уже сильно отставали от графика из-за смены движка, и если бы проблемы со скоростью не получилось решить в кратчайшие сроки, нам пришлось бы начать вышвыривать куски игры как балласт с воздушного шара, чтобы оставшаяся масса могла оставаться в воздухе.

К счастью, у нас все получилось: игра вышла тиражом 250 тысяч копий и завоевала награду «Экшн-игра года», присуждаемую журналом Computer Gaming World. Я хотел бы описать здесь методы, которые мы использовали для достижения результата, но для этого пришлось бы приводить длинные, сложные и, как меня заверили, скучные математические выкладки. Отмечу лишь, что нам помогло не какое-то одно гениальное прозрение, а десятки небольших изменений, многие из которых придумали вовсе не мы. Нам пришлось придумывать, как делать свою работу более качественно, но, помимо этого, мы пользовались плодами деятельности тех, кто уже делал что-то лучше нас: новыми технологиями, новыми алгоритмами сжатия данных, новыми методами внедрения стандартных подпрограмм. Создание игр — коллективный труд, и смешно думать, что кто-то один может взять на себя все регалии. Как показал мой первый опыт участия в Международной выставке потребительской электроники в Лас-Вегасе, наша отрасль состояла не из одного неподражаемого монолитного стенда, а из тысяч стендов-малышей: возможно, у некоторых из них не нашлось одинаковых столов, но каждый вносил свой вклад в общее дело.

Единственным местом, где я чувствовал некую смутную причастность к профессиональному сообществу сильнее, чем на выставке, была Computer Game Developers Conference (CGDC, Конференция разработчиков компьютерных игр). Меня не было на первой конференции, основанной гейм-дизайнером Крисом Кроуфордом, который на тот момент был известен в профессиональном сообществе главным образом по игре Balance of Power и по книге The Art of Computer Game Design («Искусство разработки компьютерных игр»). Мероприятие проходило дома у Криса, где 27 участников заседали на полу в его гостиной. Но уже на втором собрании, прошедшем через шесть месяцев после первого, я присутствовал лично: дело было в гостинице Holiday Inn в пригороде Сан-Хосе в сентябре 1988 года. Количество участников выросло в пять раз, и на конференции даже угощали едой, хотя присутствующим и приходилось есть стоя и брать по две бумажные тарелки, чтобы ничего не расплескать. Плата за участие носила символический характер, и в какой-то момент организаторам пришлось бежать в банк с набранными на входе деньгами, чтобы чек, которым они расплатились с отелем, не отклонили. Я почти уверен, что именно в том году Крис впервые стал облачаться в специальные костюмы для своей вступительной речи. В ходе одной из своих речей он щелкнул перед нами кнутом, изображая силу подсознательных творческих устремлений; в другой год он выдал полное страсти театральное представление, в котором сравнил разработчиков игр с Дон Кихотом: в конце выступления он схватил тяжелый металлический меч и понесся с ним по аудитории.

— За правду! — громогласно кричал он. — За красоту! За искусство! В атаку!

К концу первой для меня конференции организаторы преподнесли Крису сюрприз, вручив ему награду «ВЭличайшему гейм-дизайнеру во ВсЭленной» и прилагавшийся к ней трофей в виде пластиковой лампочки. Тогда же были вручены и другие награды, но в основном организаторы старались раздавать их компаниям-издателям, а не отдельным разработчикам, потому что опасались посеять раздор в сообществе и нарушить атмосферу всеобщего единения. MicroProse выиграл награду за лучшую работу тестировочного подразделения. По всей видимости, в наших играх тогда было меньше багов, чем у остальных. Но, скорее всего, мы просто

опередили основную массу компаний, у которых вообще не было отдела по контролю качества. Однажды на конференции разгорелась дискуссия о том, могут ли вообще профессиональные тестировщики давать беспристрастную обратную связь, учитывая, что вознаграждением для них становятся деньги, а не удовольствие от игры. К счастью, обсуждение этой темы длилось недолго — возможно, все поняли, что по этой логике можно поставить под вопрос нашу собственную зарплату.

На второй или третий год я уже выступал перед аудиторией сам, а на десятый год даже участвовал в дискуссии «Легенды гейм-дизайна» вместе с такими глыбами индустрии, как Рон Гилберт, который работал программистом в HesWare незадолго до того, как компания пошла ко дну, а потом создал для компании LucasArts революционный движок SCUMM, вызвавший у программистов восторг своей эффективностью, но в то же время заставивший многих удивленно поднять брови¹. Даже сидя за кафедрой перед аудиторией, я никогда не чувствовал себя оторванным от остальных участников. CGDC была единственным местом, где все мы были друзьями и находились наравне друг с другом, где слово предоставлялось даже тем, кто не поднимался на трибуну. Гейм-дизайн в 1980-е годы в существенной степени был некорпоративной сферой деятельности, поэтому участники конференции никогда не давали друг другу визиток и не обменивались опытом в сегодняшнем, основанном на иерархиях, формате. Никто не кичился своим положением. Мы просто были рады, что у нас есть свое сообщество и что мы можем общаться с людьми, разделяющими нашу любовь к играм, — ведь зачастую наши друзья и даже родственники не испытывали этих чувств. Нельзя сказать, что остальной мир* смотрел на гейм-дизайн свысока, но недоуменные взгляды все же время от времени проскакивали. В последующие десятилетия станут распространены новые страхи, связанные с негативным влиянием

* *Достижение разблокировано* — «Америка, моя страна»: прочтите 100 раз и слово «что» — 1000 раз.

¹ Дело в том, что слово *scum* переводится как «отбросы», «осадок», а дополнительные программные инструменты движка были названы аббревиатурами SPUTM (*sperm* — сперма), SPIT (плевок), FLEM (*phlegm* — мокрота), MMUCAS (*mucus* — слизь), BYLE (*bile* — желчь), CYST (пузырь).

компьютерных игр, но тогда худшее обвинение со стороны чужака в наш адрес могло звучать примерно так: компьютерные игры — праздное времяпрепровождение, которое почти ничего не дает человеку; за играми нельзя скоротать так много времени, как за книгой; картинка в них не такая красивая, как в телевизоре, и, наконец, это куда менее здоровое занятие, чем спорт. Но на мой взгляд, в этом смысле гейминг мало чем отличался от любого другого малораспространенного хобби. Наверняка джазовым музыкантам было бы столь же трудно объяснить непосвященному, что так привлекает их в многочасовых фортепианных импровизациях, а архитекторам — почему они с таким восторгом относились к возможности своими глазами увидеть геометрические чудеса Фрэнка Гери. На свете много разных уникамов, и Конференция разработчиков была местом, где собирался тот вид уникамов, к которому принадлежу я. Не думаю, что хоть кто-то из нас тогда догадывался, насколько важную роль будет играть гейминг в популярной культуре будущего. Мы просто обменивались идеями, рекомендовали друг другу новые игры и объедались печеньем.

Конечно, со временем конференция повзрослела, как повзрослела и вся игровая индустрия. В 1999 году изменилось ее название — она стала называться просто Game Developers Conference, чтобы закрепить право участия за создателями не только компьютерных, но и консольных игр, а в 2002 году к ней официально были добавлены еще и представители мобильного гейминга. Появились различные виды вступительных взносов, соответствующие разным уровням участия. Тематические направления выступлений, которые изначально носили общий характер — «графика», «разработка», — стали разбивать на все более специализированные области вроде «локализации» и «работы с сообществом». К началу 2000-х каждое из специализированных направлений уже требовало столько места, что по ним трудно стало перемещаться, а в 2018 году на конференции было зафиксировано рекордное количество участников — 28 тысяч. Но веселье при этом никуда не делось. В сердце сообщества здесь все так же геймеры, и пока это так, это сердце будет биться вечно.

MicroProse в последующие годы выиграла немало разнообразных наград, а некоторые знаки отличия, которые нам довелось снискать,

не снились даже CGDC. Вскоре после релиза Gunship игра была удостоена редкой, но не слишком желанной участи — ее запретили. Когда-то я очень гордился тем, что GI наложил запрет на мою символьную космическую игру, но на этот раз ограничение касалось целой страны, а обвинение было несколько серьезнее, чем снижение производительности сотрудников. По мнению властей ФРГ, Gunship «популяризировала милитаризм», что «особенно способствовало навязыванию неправильных социальных и моральных ориентиров молодежи».

У Германии сложные отношения с последним веком собственной истории. К 1986 году у значительной части населения еще живы были в памяти ужасы Второй мировой. В стране жило и во многом продолжает жить по сей день глубокое осознание того, что условия, которые привели к этой катастрофе, ни в коем случае не должны повториться. В послевоенные годы для этого было принято немало мер как во внешней, так и во внутренней политике. Одним из наиболее долгосрочных инструментов контроля была Федеральная инспекция средств массовой информации, опасных для молодежи (BPjM).

Эта организация вела список «опасных для молодежи публикаций» (официальный перевод этого названия менялся, поэтому его часто называют просто «списком») и обладала полномочиями для запрещения любого материала, сочтенного «морально разлагающим для молодой аудитории». Под это определение подпадал любой контент, содержащий проявления антисемитизма или крайних форм насилия, а также изображавший употребление алкоголя или самоубийства. Для нас же самым важным был запрет на все материалы, подозреваемые в восхвалении военных действий.

За исключением этого последнего пункта, список был достаточно стандартным, в нем были примерно те же темы, за которые сегодня контенту в США дают категорию Mature («предназначается для взрослой аудитории»). Однако в Германии дело не ограничилось запретом на продажу людям, не достигшим определенного возраста, как это было бы в США. Попавший в список медиаконтент не разрешалось продавать или рекламировать в любых местах, где его теоретически могли увидеть дети. Если немецкий магазин захотел

бы продавать нашу игру, ему пришлось бы сделать специальную секцию «только для взрослых» с отдельным входом, который было бы не видно от основного. Так продают практически только один вид контента, и можно с уверенностью сказать, что его любители не входили в нашу обычную клиентскую базу.

Когда BRjM обратили внимания на Gunship, ей пришлось в голову просмотреть остальные наши игры, и поэтому она задним числом запретила Silent Service и F-15 Strike Eagle. Запрет стал довольно болезненным ударом не только по нашему самолюбию, но и по нашим финансам, ведь прибыль MicroProse в Германии составляла около полутора миллионов долларов, и именно отсюда мы планировали расширять свое присутствие на всю Европу.

У Билла были серьезные подозрения, что вызвавшая запрет жалоба была хитрой уловкой наших конкурентов — традиционных европейских дистрибьюторов, ведь другие военные игры спокойно оставались на рынке и не вызывали подозрений инспекции. В их числе были Gato, Sub Battle Simulator и Up Periscope. Билл написал гневную апелляцию и провел несколько пресс-конференций для привлечения общественного внимания, но слушания по нашему делу неоднократно откладывались без видимой причины, и в итоге наши игры были убраны из списка лишь спустя несколько лет. К тому моменту они уже технически устарели, и на сколько-нибудь значительные продажи мы уже давно не могли рассчитывать.

Во всей этой истории утешением для нас могло служить только то, что обсуждение цензуры в компьютерных играх вышло на международный уровень. Пока Билл сражался с BRjM, игру Dungeons & Dragons в Америке атаковали представители сразу нескольких религиозных групп, а некая женщина из штата Массачусетс умудрилась добиться запрета на распространение в местной школьной библиотеке романа по игре Zork. Служащий почтовой службы США отказался разносить копии журнала Boy's Life, потому что в них была реклама трилогии игр Enchanter. Английская газета Independent опубликовала на передовице статью о цензуре в мире компьютерных игр, в которой упоминались и мы. Есть мнение, что резонансный статус нашего дела способствовал созданию в США

саморегулирующегося органа — Комиссии по рейтингам развлекательного программного обеспечения.

В последнее время Германия несколько смягчила свою позицию по этому вопросу: теперь медиаконтент считается опасным для молодежи только в том случае, если он «может поставить под угрозу развитие в молодых людях социальной ответственности и самостоятельности». Все произведения, относящиеся к теме Второй мировой войны, рассматриваются индивидуально с учетом их художественных достоинств и наличия в них четко сформулированной позиции относительно сторон конфликта. Например, игроки могут сражаться против нацистских войск, выступая в роли союзников. В то же время создателям *Call of Duty: Black Ops* пришлось убрать из немецкой версии игры песню Rolling Stones “Sympathy for the Devil” («Сочувствие дьяволу») из-за отсылок в тексте, по которым можно было решить, что вокалист симпатизирует в блицкриге не той стороне. Запрет на любое упоминание милитаристской тематики снят, но контролирующие органы Германии по-прежнему пользуются достаточно консервативным определением насилия, поэтому издатели зачастую предпочитают не рисковать и делают для немецкого рынка видоизмененные версии игр. Например, убийство пришельцев или роботов в играх считается не столь провокативным, как убийство людей, и создателям не стоит большого труда поменять цвет крови плохих парней с красного на зеленый, а цвет их лиц сделать серым, добавив заодно там и сям немного электрических искр.

Сам я никогда не собирался делать контент, которому потребовались бы подобные изменения, и именно поэтому, наверное, запрет на продажу трех моих игр так сильно меня задел. В то же время благодаря ему я осознал, что не во всех культурах игры воспринимаются одинаково и что есть вещи, предназначенные именно для американской аудитории. Мне стало интересно, как могла бы выглядеть игра, которая в одинаковой степени подходит для всех стран и совершенно лишена культурных предубеждений? Мне кажется, это крайне любопытная тема для размышления.

Билл был доволен, что в работе над *Gunship* я вернулся к хорошо знакомой мне тематике, и посчитал, что мне пришло время триумфально вернуться к жанру авиасимуляторов. Все складывалось

как нельзя лучше: Сид и Бешеный Билл, величайший создатель авиационных симуляторов и величайший их распространитель, завершают свои вертолетные проделки и готовы вновь всех поразить.

— Ну что, когда будет готов твой следующий авиасимулятор? — спросил меня Билл.

Я ответил, что эта тема меня сейчас не интересует. Я хотел работать над кое-чем другим.

Он нахмурился.

— Что, еще одна стратегия?

— Нет-нет, — заверил его я. — Точно не стратегия. Я планирую сделать игру про пиратов.

ЭЙ ТАМ, НА ПАЛУБЕ!

Sid Meier's Pirates!, 1987

Впервые идею игры о пиратах озвучил на совещании Арнольд Хендрик еще пару месяцев назад. Он предложил ее, чтобы разнообразить наш неослабевающий поток военных игр. В целом мне понравилась эта идея, мне не составило бы труда написать игру, в которой вместо палубных орудийных установок и радаров были бы черные флаги и пушки. Но для остроты ощущений мне этого было уже мало. Тот Сид, который четыре года назад стал одним из основателей MicroProse, ни за что бы в это не поверил, но моя работа стала мне скучна.

Больше всего мне надоел гиперреализм. Если бы реальная жизнь была такой уж увлекательной, кому вообще нужны были бы видеоигры? Жанр авиасимуляторов требовал от игроков контроля за все большим количеством различных датчиков, все более точного управления закрылками и расчета аэродинамики колес, и никто не заметил, как игра превратилась в работу. Игры не предназначены для обучения будущих пилотов, они должны на время давать игроку возможность почувствовать, что он может быть пилотом, если захочет. Если реальность никуда не делась, значит, ни о каком эскапизме говорить нельзя.

Мне недостаточно было стилизовать под XVII век обыкновенный симулятор морских сражений. Когда я обдумывал игру про пиратов, то не хотел идти по пути сложных стратегических маневров в исполнении морских флотилий. Я представлял себе дуэли на мечах, свесившихся с мачт моряков и белые развевающиеся

на ветру рубахи с галстуками-ленточками (да просто чтобы были!). Я представлял себе злых испанских головорезов с длинными усами, которые похищают прекрасных дев, и молодчика с деревянной ногой, распевающего песни про ром. Одним словом, я представлял себе приключения.

Пираты не дерутся друг с другом с утра до вечера, объяснял я Биллу. Пираты ищут приключения.

К сожалению, слово «приключения» традиционно использовалось для обозначения жанра текстовых игр, в которых самих приключений, что характерно, было днем с огнем не сыскать. Весь игровой процесс состоял в бесконечных препирательствах игрока с компьютером. Выглядело это примерно так:

Вы стоите в деревянной хижине. На север от вас находится окно, на восток — дверь.

Рассмотреть комнату.

Я не понимаю.

Рассмотреть хижину.

Вы видите кровать и письменный стол.

Рассмотреть письменный стол.

Это письменный стол.

Открыть ящик письменного стола.

Ящик письменного стола закрыт на ключ.

Посмотреть на окно.

Это окно.

Открыть окно.

Вы не можете открыть окно.

Посмотреть на кровать.

Это кровать.

Посмотреть под кровать.

Под кроватью вы не видите ничего интересного.

Вот именно, «ничего интересного». Эти так называемые «приключения» не испытывали вашу смекалку, это был тест на то, как долго разработчик может скрывать предмет, находящийся прямо у вас перед глазами, пока вы прямо о нем не спросите. Мы в офисе называли такие игры «поднять палку», и никто из нас не хотел заниматься их разработкой. В то же время я не понимал, почему

они вдруг стали монополистами. Приключения совершенно не обаяны ограничиваться слепым поиском прописанного создателем правильного пути к победе. Я считал, что у игрока должна быть возможность писать собственную историю и самому быть хозяином своей судьбы — все как у пиратов. Я хотел сделать игру, которая полностью будет состоять из ярких моментов, переноса игрока от одной захватывающей сцены к другой, и оставить утомительные хождения, рассматривания и поднимания в стороне.

Билл старался меня отговорить.

— Это безумие! — возмущался он. — Мы никогда ничего такого не делали.

— Знаю, — отвечал я. — Но это-то и здорово.

— Но такое никто не купит.

Я пожал плечами. На самом деле мне казалось, что такую игру очень даже будут покупать, но мотивация моя была основана совсем на другом. Я хотел поиграть в настоящую игру про пиратов, а значит, мне нужно было сделать ее самому, ведь никому другому этого пока не удалось.

Билл вскоре понял, что переубедить меня не получится. «Ну как минимум мы должны использовать в названии твое имя, — проворчал он, вскидывая руку в знак смирения с неизбежным. — Sid Meier's Pirates ("Пираты Сиды Мейера"), например. Тогда фанаты F-15 будут знать, что это твоя игра, и купят ее, не глядя на жанр».

Я не могу не упомянуть, что Биллу запомнилась куда более красочная версия этой истории, в которой все начинается задолго до этого нашего разговора. По его мнению, идея названия с моим именем пришла ему во время банкета Ассоциации издателей программного обеспечения, основанной всего несколькими годами ранее. Все было ровно так, как бывает обычно на подобных отраслевых мероприятиях: были организованы выступления спикеров, выдавались награды. Но главной целью банкета была борьба с пиратским распространением ПО. Лишь через несколько лет ассоциации удастся убедить законодательные органы, что речь идет о настоящем преступлении, в 1986 году они просто давали 100 долларов всякому, кто докажет, что через электронную доску объявлений распространяют ворованные игры. Несколько таких

случаев даже были успешно расследованы. MicroProse была одной из полутора сотен компаний, которые регулярно участвовали в собраниях ассоциации. Вместе с нами там были Sierra, Broderbund и Робин Уильямс.

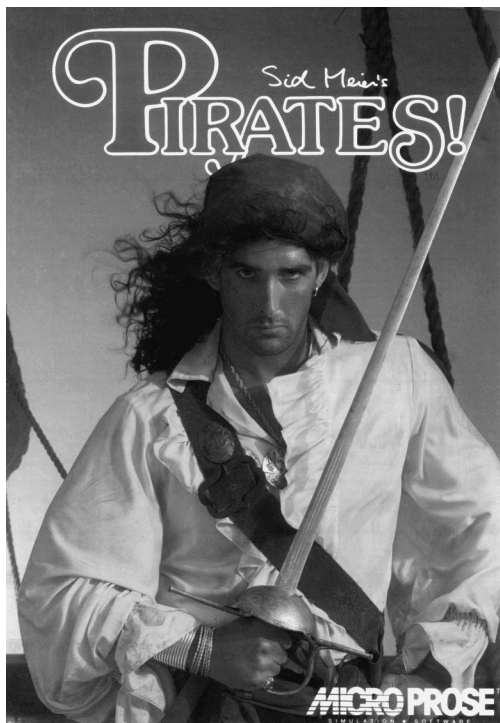
Как бы странно это ни звучало, комедийный актер Робин Уильямс действительно был связан с Ассоциацией издателей программного обеспечения. Насколько мне известно, сам он никогда не пробовал делать игры, но зато глубоко верил в то, что любая творческая деятельность должна справедливо оплачиваться. Он так горячо любил видеоигры, что даже назвал свою дочь Зельдой. По легенде Робин, Билл и я сидели на банкете Ассоциации за одним столом, и в разговоре Робин высказал мысль, что все остальные отрасли развлекательной индустрии всячески стараются популяризировать имена своих звезд, и гейм-дизайн должен брать у них пример.

Не знаю, то ли это было походя брошенное замечание, то ли акцентированный призыв рекламировать именно меня, но у Билла к тому моменту уже накопился богатый опыт создания культа личности. Человека, который именовал себя «пилотом истребителя высшей категории», нетрудно было убедить, что первоначальное чутье его не обмануло и что у фотографии меня с огромными мешками денег была одна-единственная проблема: мы слишком поскромничали. В любом случае я не могу винить его в желании подчеркнуть свою причастность к этой идее, ведь фразой «Мне это посоветовал Робин Уильямс» можно без труда объяснить практически что угодно. Доподлинно я знаю только то, что Билл, как босс компании, принял решение назвать проект «“Пираты Сида Мейера”, например», а я был слишком занят обдумыванием механики будущей игры, чтобы ему возражать.

Хорошая для меня новость состояла в том, что тогда ни у кого не было четкого видения будущей игры. Была и плохая новость: какие бы то ни было сложившиеся традиции также отсутствовали. Я мог включить в игру все что угодно, но при этом я же нес ответственность за все, что в нее не вошло, и шансов на неудачу в такой ситуации было несоизмеримо больше. Процесс работы над Pirates! можно сравнить с созданием кулинарного рецепта человеком, который не знает, какие ингредиенты сочетаются друг с другом. Я не мог ориентироваться на стандартные представления игроков

о подобных играх, поэтому в итоге у меня вполне могло получиться нечто вроде овсяных хлопьев с луком.

Мне оставалось только постоянно задавать самому себе вопрос: «Захотел ли бы я сам играть в эту игру?» Если ответ был положительным, работа над проектом продолжалась. Например, я знал, что хочу избежать ловушки, которую представляет собой единственный вариант развития сюжета. Если условная хижина не покажется мне интересной, я хочу, чтобы у меня была возможность пойти куда-нибудь еще и не искать спрятанный под ковриком ключ от двери, о котором мне никто не рассказывал, или тратить 10 минут на то, чтобы убедить компьютер по-человечески этот ключ использовать. («Открыть ящик письменного стола?», «Использовать ключ?», «Применить ключ к ящику письменного стола?»)



Дизайн коробки игры Sid Meier's Pirates!
MicroProse, 1987 г.

В то же время чрезмерная свобода означала бы, что игрок вынужден плутать в кромешной темноте. Все предпочитают выбирать один вариант из нескольких, а не заполнять поле ответа самостоятельно. Именно в этом заключалась, как я осознал, проблема приключенческих игр, в которых команды можно было вводить в свободной форме: мало того что правильный ответ был всего один (что плохо), так еще и неправильных вариантов было бесконечное множество (что еще хуже).

Недавние психологические исследования показали, что теория ограничения количества вариантов выбора имеет под собой основания. Способность принимать решения, то есть «высшее руководство» нашего мозга, со временем устает. Как и в случае с перенапряженными мышцами — и неважно, занимаетесь вы с весами в спортзале или таскаете мешки с песком в ходе ремонта, — степень важности задачи никак не влияет на усталость. Незначительные решения отнимают ровно столько же энергии, как и самые интересные, не принося при этом ни малейшего удовлетворения. В ходе одного исследования выяснилось, что участники хуже справлялись с математическими задачами, если в тесте им нужно было выбирать из большего количества; те же, у кого вариантов ответа было меньше, показали более высокие результаты. Решение о том, что есть на обед, было далеко не самым важным, но, чтобы его принять, мозгу опять-таки пришлось напрячься. Еще в одном исследовании прохожим бесплатно давали на пробу варенье. Покупки после этого чаще совершались в тех случаях, когда выбор был не слишком велик, в тех же случаях, когда разнообразие было чрезмерным, участники исследования терялись и чаще уходили без покупки (даже если потом они и заявляли, что отдадут предпочтение столу с большим разнообразием сортов).

Есть несколько теорий касательно того, почему люди инстинктивно предпочитают большее разнообразие вариантов, хотя счастливее чувствуют себя с меньшим. Я лично думаю, что тут играет роль присущее всем нам любопытство. Нам хочется все попробовать, и когда сделать это не удастся, это нас расстраивает. Мы не хотим чувствовать себя так, как будто упустили что-то стоящее. В гейминге есть один особый класс игроков, их называют комплеционистами. Они ставят перед собой цель собрать все

имеющиеся в игре предметы и набрать максимальное количество баллов. Большинство игроков не впадает в такие крайности, но даже среди умеренных этот принцип действует. Чем больше у игроков вариантов выбора, тем быстрее им надоест игра и тем меньше удовлетворения они в итоге от нее получают. Изначально им может показаться, что большее разнообразие выбора делает их более счастливыми, но в конце концов они прекратят играть подобно покупателям варенья, которым предложили слишком много сортов. Моей работой, как я себе ее представлял, в данном случае было сокращение количества вариантов и представление на суд игроков лишь наиболее удачных.

Итак: никаких неправильных ответов и более одного правильного (но не слишком много). Я начал записывать идеи. Пираты любили ухаживать за красивыми женщинами, и в игре должна быть такая возможность. Пираты иногда встречали в бои на мечах, и такую возможность тоже нужно предусмотреть.

Конечно, настоящие пираты ничего такого не делали. Они убивали ни в чем не повинных людей и болели цингой. Радости в этом мало. Но я хотел сделать игру, а не симулятор, а романтизированная версия пиратской жизни в культуре была распространена как минимум не меньше, чем реальная. Звезда классического кинематографа Эррол Флинн снялся в четырех фильмах про отважных и неотразимых искателей приключений и ни в одном — об алчных социопатах.

Именно ранее существовавшие сюжеты больше всего помогли мне сделать *Pirates!* настолько захватывающими. Игроки начинали играть, уже выстроив в воображении некую предысторию: хорошие парни носят белые рубашки и яркие кушаки; плохие парни носят черные плащи и у них на глазу повязка. Если нарисовать злодею усы, он сразу обрстет всеми характеристиками всех усатых злодеев, известных человеку с детства. Один возглас «А-р-р, приятель!» может сразу передать всю атмосферу игры: окружающую природу, персонажей и, вероятно, даже сюжет. Считывание таких фрагментов культурного кода позволяет игроку узнавать детали игры, даже не отдавая себе в этом отчета, а нам, разработчикам, — экономить время и, что еще важнее, драгоценные ресурсы компьютерной памяти.

В том, что касается использования памяти, Pirates! поставили перед нами весьма необычную проблему. Навигация и драки в игре были двухмерными, чтобы свести к минимуму необходимые для их обсчета ресурсы, но даже так большие фрагменты игры пришлось делать в текстовом формате. Ни для какой дополнительной анимации места попросту не оставалось. Мы, конечно, и так собирались оставить в стороне все промежуточные хождения, и все же то, что оставалось, выглядело слишком уж скудно. И мы решили попробовать использовать отдельные картинки — что-то вроде альбома, заполняют который сами игроки. К тому моменту видеокарты уже проделали большой путь и далеко ушли от глыбообразных крокодилов и шишкообразных обезьян, а мастерство Майкла Эйра росло с каждой созданной игрой. Передовые технологии и талант нашего художника позволили нам сделать весьма впечатляющую для того времени графику. Я хотел использовать в игре как можно больше этих замечательных изображений, но на все ресурсов по-прежнему не хватало. К счастью, нас спас программист Рэндал Мастеллер, который по-новому интерпретировал один старый добрый прием.

Операционные системы всегда оптимизировались для максимально эффективного хранения и отображения шрифтов, ведь без выведения текста на экран выполнить какие бы то ни было действия было бы нельзя. Именно шрифты загружались в память компьютера первыми, именно их легче всего было заменить или убрать. Программисты уже давно знали, что представление любой информации в форме шрифта позволяет загружать ее быстрее.

Обычно этот прием использовали при работе с небольшими картинками. Например, в моей первой символьной игре я использовал «звездочку» для изображения астероида, потому что ничего, кроме стандартных текстовых символов, у меня в распоряжении не было. Но шрифт вовсе не обязательно должен был состоять из букв и цифр. Если бы произошел этаким чудесным анахронизм и мой мини-компьютер Nova загрузился с игривым шрифтом Wingdings от Microsoft, то «звездочка» отобразилась бы как маленький конверт. При нажатии большой литеры М на экране высветилась бы классическая мультяшная бомба, вместо цифры 8 — миленький телефон с циферблатом. Конечно, остальные функции компьютера при таком раскладе стали бы недоступны, но идея здесь в том, что

можно составить из маленьких картинок пользовательский шрифт, и он будет грузиться быстрее, чем если бы компьютер подгружал те же изображения через видеокарту.

Следующим шагом была загрузка в шрифтовом формате простых анимированных картинок — этот прием я использовал во *Floyd of the Jungle*. Каждое существо там изображалась одной буквой, а последние буквы алфавита были отведены под их слегка видоизмененные версии. Например, вместо символа «с» был крокодил с закрытой пастью, а вместо большой «С» — он же, только пасть была уже открыта. Если прописать команду быстрого переключения между двумя этими символами, на экране крокодил будет открывать и закрывать пасть. А если добавить в этот цикл еще пару крокодилийх букв, то крокодил на экране научится ходить и щелкать челюстями одновременно. После загрузки шрифта в память на экран можно было вывести хоть одного крокодила, хоть сотню — это не требовало дополнительных ресурсов. Пока ваш алфавит не превышал максимально допустимого количества символов в шрифте — 256, — процессор компьютера мог переключаться между ними с той же легкостью, с какой он пролистывал текстовый файл.

Инструмент Рэндала позволял анализировать большую картинку и находить наиболее эффективный способ преобразования каждого блока размером 8 на 8 пикселей в шрифтовой символ. Эта техника представляла собой нечто вроде живописи цифрами: например, если верхний левый угол экрана был полностью занят небом, значит, символ «1» соответствовал сплошному блоку синего цвета, и все остальные большие куски синего также обозначались символом «1». Когда мы добирались до облака, цифрой «2» приходилось обозначать изогнутый кусок синего и белого, но потом наша задача опять упрощалась: подряд шел целый ряд белых кусков, и всем им соответствовал символ «3». Чем проще была картинка, тем больший размер изображения мы могли описать с помощью отведенных нам 256 символов. Когда игрок выбирал на экране пункт меню, мы стирали шрифт вместе со всем остальным, что было на экране, и загружали новое изображение.

Единственная проблема состояла в том, что нам при всем при том нужно было выводить на экран еще и настоящий текст. В игре могли быть сотни разных шрифтов (а с разными картинками для

каждого экрана именно так у нас и получалось), но одновременно в память можно было загрузить только один шрифт, поэтому первые 70 позиций в каждом шрифте использовались для одинаковых наборов прописных и строчных букв, цифр и некоторых специальных символов вроде запятых и вопросительных знаков. Остальные 186 позиций, то есть скобки, амперсаны и прочее, заменялись на сборную солянку из цветных пикселей, которые слагались в целостную картинку, только если расположить их в нужном порядке — в таком случае они вдруг превращались в прекрасный приморский городок или в миловидную дочь губернатора.

Ни одна игра MicroProse не обходилась без толстого руководства пользователя, поэтому ближе к концу работы над проектом к нашей команде подключился Арнольд Хендрик, вместе с которым мы стали писать 88-страничную книжицу, напечатанную в оттенках сепии. В руководство не входили примечания, касавшиеся защиты авторских прав: мы сделали специальную раскладную карту Карибского региона, прилагавшуюся в комплекте с игрой, чтобы скопировать игру было еще труднее. Такие предметы, как правило, становились коллекционной редкостью и часто их называли ощущалками, отсылая к тактильному развлечению, описанному в антиутопии Олдоса Хаксли «Дивный новый мир». Впервые такие артефакты были использованы в детективной игре 1982 года от компании Infocom под названием Deadline: она на долгие годы задала планку, ведь в ней были фото с мест преступлений, протоколы допросов, отчет коронера, письмо от адвоката семьи и даже три таблетки (сделанные из леденца), якобы найденные на месте преступления. Вся эта коллекция появилась на свет благодаря тому, что разработчик игры Марк Бланк не смог уместить в игру всю необходимую информацию, и только потом выяснилось, что Deadline куда менее популярен у пиратов, чем предыдущие игры издателя, и сообщество гейм-дизайнеров осознало, какой потенциал заложен в подобных «вещественных доказательствах».

Помимо работы над руководством, Арнольд помог нам тем, что разбавил киношную удаль Pirates! здоровой порцией реализма. Он настоял на соблюдении некоторых исторических фактов в режиме кампании и выступил против использования знаменитых персонажей, живших не в ту эпоху, которую мы изображали в игре, например Черной Бороды и Жана Лафита. В итоге реалистичский

фундамент позволил нам еще больше укрепить общую тему романтических приключений. Как Арнольд объяснил в заметках разработчиков, «эти люди были безумными пережитками великой эпохи, преступниками, которые никак не хотели сдаваться... В их жизни не было ни подковерных интриг, ни светлого будущего — лишь выбор из пули и веревки. Мы посчитали, что в них нет ничего привлекательного и интересного по сравнению с прославленными морскими волками и флибустьерами предшествующих эпох».

Однако у морских волков и флибустьеров была одна интересная особенность: они не могли умереть. Эррол Флинн не мог погибнуть в сражении или быть приговоренным к повешению, ведь это разрушило бы картину эпохи, которую он олицетворял. С другой стороны, игра, в которой нельзя проиграть, уже не игра: в ней непременно должен присутствовать риск неудачи. Что было еще хуже, я случайно убрал из игры сцену эффектного финала. В военных играх у нас было определенное количество миссий, и каждая из них заканчивалась красивым взрывом. Но пират всегда готов отправиться в новое приключение, пират — это стиль жизни, а не выполнение отдельных заданий. Я дал игроку возможность выбирать приключения на свой вкус и тем самым лишил себя привилегии объявлять, какая миссия была более трудной, а какая — менее. В *Pirates!* игрок мог, к примеру, выиграть битву или завладеть сокровищем, но окончательной победы, как и окончательного поражения, в игре предусмотрено не было.

К счастью, получилось так, что две проблемы решили друг друга.

В том, что касается невозможности проиграть, вопрос стоял главным образом в том, какие наказания игрок готов выдержать пока созданный нами фантастический мир не потеряет убедительности. Смерть персонажа даже не обсуждалась, как и возобновление игры с нуля. Эррол Флинн может растерять все свои сокровища, может на время лишиться корабля и даже своей команды, но его слава останется с ним навсегда. После кораблекрушения он всегда может выбраться на берег и заново собрать людей. Именно так мы и сделали: после того как ваш пират проигрывал морское сражение, он на время оказывался один на необитаемом острове, а потом его волшебным образом спасала его верная команда, терялись только запасы золота и вся собранная дополнительная флотилия.

При этом в игровом времени вынужденная пауза на острове занимала всего несколько секунд, то есть наказание сводилось

к минимуму. Время как таковое в игре не имело ценности — если только оно не кончалось. И тут мне стало понятно, что делать с концовкой.

Я осознал, что тема нашей игры — не противопоставление жизни и смерти, а скорее, про отведенное каждому в жизни время. Карьера пирата от детства до старости длилась около 40 лет, и его целью было успеть за эти годы добиться как можно большего — провести жизнь, полную приключений, чтобы потом не было о чем жалеть. Собирать золото, победы в сражениях, безумные истории, которые потом можно будет рассказать собутыльникам в таверне. Как и в реальной жизни, единственное мерило успеха — это то, какие подвиги вам удалось свершить, а также то, насколько эти подвиги ценны для вас самих.

Я решил, что мы дадим игроку самому решать, когда его пирату уходить на покой, а вместо численного результата мы сделаем ему список успешных заданий и соответствующий мореходный ранг. Мы даже учитывали возраст персонажа при расчете его мастерства фехтования и управления кораблем: с годами росли время отклика и вероятность промаха. Игроки сами могли принять решение: когда риск становился слишком значительным, можно было вовремя уйти или упрямо продолжать, рискуя все больше с каждой битвой с согбенным старым морским волком, пока тот не промотает свой последний дублон. Как и во всех остальных игровых ситуациях, это решение было всецело отдано на откуп игроку.

Ирония состоит в том, что наш побег от реализма привел к тому, что игра превзошла по степени реалистичности все предыдущие проекты. В жизни нет устойчивого развития и постоянного накопления ценностей: когда что-то идет не так, мы не можем переиграть миссию заново. Вместо этого мы вынуждены отряхиваться от песка и возвращаться на морские просторы в поисках новых приключений. А если штормом вас несколько раз выбрасывало на необитаемый остров, то об этом тоже интересно будет рассказать в таверне.

А ПОТОМ БИЛЛ КУПИЛ САМОЛЕТ

Red Storm Rising, 1988

*

F-19 Stealth Fighter, 1988

Авиасимуляторы, благодаря которым мы получили признание, всегда отлично раскупались сразу после релиза, а вот *Pirates!* хоть и стали со временем одной из самых популярных наших игр, набирали фанатскую базу для себя и жанра «Симуляция экшн-приключений» долго и постепенно. Прошло какое-то время прежде, чем одобрительные отзывы стали распространяться между геймерами, а до нас дошла обратная связь от покупателей. Как правило, мы получали отклики в форме писем по почте. Иногда нам звонили в офис — на звонки Билл часто отвечал сам, хотя рабочий телефон больше и не был перенаправлен на его кухню, как в былые дни. Он никогда не жаловался, если звонившие забывали про разницу во времени, и всегда был рад пообщаться с фанатом наших игр. Безусловно, этому способствовало и то, что в большинстве своем отзывы были хорошими: мало находилось людей, которые не пожалели денег на марки или времени на телефонный звонок, чтобы сообщить нам, что им не понравилась игра. Иногда мне кажется, что совсем не плохо было бы вернуться в то время, когда для передачи информации нужно было затратить хотя бы небольшое количество ресурсов.

Так или иначе, после того как я отправил своего жанрового Франкенштейна в свободное плавание по миру, мне ничего не оставалось, как ждать несколько месяцев, чтобы выяснить, получают ли

остальные такое же удовольствие от игры, как я сам. Для своего следующего проекта я решил обратиться к более обычным для нашей компании темам — по крайней мере, до того, как у нас на руках не окажутся данные продаж и обзоры. Билл объявил, что у него для меня как раз есть подходящий проект: новый симулятор подлодок, основанный на популярном романе Тома Клэнси «Красный шторм поднимается».

Речь шла о лицензированной собственности, и я чувствовал себя не совсем в своей тарелке. С одной стороны, игра может зацепить сильнее, если кто-то заранее прописал основные законы мира, в котором она существует: например, в пиратском мире у всех злодеев закрученные усы, а в Хогвартсе в усах* нет ничего зазорного, они, по крайней мере, гарантируют, что у вас есть нос. Игроки, знакомые с этим миром, начнут играть в установившейся системе понятий, которой создатели смогут манипулировать ради создания драматичных сюжетных поворотов. С другой же стороны, вы как гейм-дизайнер работаете с чужим произведением, и автору ваша интерпретация его идей вполне может не понравиться. При самом катастрофическом сценарии вам по контракту придется весь год работать над игрой, которую вы делать на самом деле не хотите, или будете чувствовать, что игра получается хуже, чем могла бы, из-за ограничений, наложенных владельцем авторских прав.

Билл заверил, что наша компания все сделает для достижения полного взаимопонимания, и контракт будет подписан, только когда мы все обговорим. В конце концов, Тома Клэнси тоже предстояло убедить, что мы не испортим его книгу. И вот примерно при таких обстоятельствах мы переносимся в 1987 год, где мы с Биллом едем в дом Тома Клэнси на западном побережье Чесапикского залива.

Я не знал, чего ожидать от этой встречи, но почти сразу стало понятно, что Том очень простой в общении человек. Книга «Охота за “Красным октябрём”» стала большим хитом, но, как недавний дебютант, Том еще не имел особой свободы во взаимоотношениях со своим издателем: несмотря на то что «Красный шторм поднимается» буквально сметали с полок магазинов, он пока продолжал работать продавцом страховок. Мы сидели в гостиной Тома и болтали,

* *Достижение разблокировано* — «Оркестр клуба одиноких сердец сержанта Пеппера»: соберите четыре упоминания усов.

точнее, говорил в основном Билл, а я вежливо кивал в нужные моменты. Билл был одет в деловой костюм, но, когда он наклонялся к собеседнику и энергично жестикулировал, как он привык делать на торговых выставках, мне казалось, что на нем форма летчика.

Том и сам прошел Школу подготовки офицеров резерва, и они с Биллом до самого вечера с удовольствием обменивались байками из армейской жизни. В какой-то момент стало ясно, что мы заслужили одобрение Тома, и мы осторожно подняли глубоко волнующий нас вопрос: в какой степени он хочет влиять на итоговый вариант игры?

— Ни в какой, — добродушно ответил он. — Вам об этом нужно поговорить с Ларри.

Ларри Бонд был соавтором Тома в работе над книгой «Красный шторм поднимается», он, как говорили, отвечал за технические детали и держал сюжет в узде там, где Том перебарщивал с мелодраматизмом. Из-за этого Ларри казался мне еще более устрашающей личностью, ведь ничто не портит веселье сильнее, чем дотошная привязчивость к деталям. На какое-то мгновение мне показалось, что дело в шляпе, но, если нашу судьбу решал Ларри, а не Том, проект все еще висел на волоске.

Мы переговорили с Ларри по телефону, и разговор вроде бы прошел хорошо, но он настоял, чтобы мы приехали к нему домой, где он вечером собирал друзей на настольные игры. Я забеспокоился еще больше. Хуже, чем норовящий контролировать все и вся владелец авторских прав, может быть только владелец авторских прав, который себя самого считает большим знатоком игр. Билл каким-то образом выкрутился и не пошел, но у меня, как у главного виновника вечеринки, выбора не оставалось.

Как только я постучал в дверь, мне сразу же открыла жена Ларри, но гостиная была пуста. Нигде не было видно ни колоды карт, ни игровых костей, а гостей и подавно. Но потом я с трудом различил еле доносившиеся откуда-то голоса. Я должен был сразу догадаться, что это означает, но до меня дошло только тогда, когда жена Ларри отвела меня вниз по лестнице в подвал. Там у меня будто камень с плеч упал.

На раскладном столе были разложены листы бумаги, карандаши и пластиковые фигурки, которые занимали столько места, что

наверху разместить все это было бы попросту нигде. Ларри и его друзья тепло меня поприветствовали, а потом продолжили раскладываться. Ради меня они решили сделать небольшое постановочное шоу. Меня пригласили на настоящую вечеринку гиков, и я сразу почувствовал себя как дома.

Я занял место в конце стола, рассматривая разложенное на столе игровое поле. Это была морская военная стратегия — очень похожая на проект, над которым нам с Ларри предстояло работать. Потом выяснилось, что эту игру для того вечера выбрали не только по этой причине. Оказалось, что это была игра Ларри, то есть он был не только ее владельцем, но и создателем. Называлась она «Гарпун». Помимо сочинения литературных бестселлеров в жанре триллера, Ларри издал собственную игровую систему, которую можно было приспособить к различным кампаниям и которая позволяла игрокам свободно сочинять собственные истории, пользуясь заданными числовыми выкладками.

Ларри не воображал себя разработчиком игр. Он им был.

Думаю, я мог узнать о «Гарпуне» еще до того игрового вечера, но я не удосужился навести справки с тех пор, как мы говорили по телефону. Возможно, я просто побоялся, что обнаружу что-нибудь, что мне не понравится. К тому же прочесть об игре в буклете — это одно, а посмотреть на игру вживую — совсем другое. Демонстрация получилась настолько успешной, что я вскоре забыл, что на меня старались произвести впечатление. Ларри уверенно и по-творчески подходил к придумыванию сценариев, а механика игры была продумана просто превосходно: маневры кораблей выглядели реалистично, орудия наносили вполне правдоподобный урон, а игровой процесс поощрял грамотное использование стратегических приемов морских сражений. Мне пришло в голову, что взаимоотношения Тома и Ларри весьма напоминали наш дуэт с Биллом: в наших связках один участник экспансивно и ярко рекламировал бренд, другой же усердно работал над продуктом. Стало ясно, что мы с Ларри отлично поладим.

И все же с первыми версиями игры возникли определенные проблемы, как это случается почти всегда. Источником вдохновения для нашей предыдущей игры о подлодках Silent Service была книга Ричарда О'Кейна под названием «Очистить мостик!», посвященная

героической, но обреченной на неудачу патрульной миссии американской лодки Tang против японских войск во Второй мировой войне. Во введении О'Кейн сказал: «Когда я документировал все описанные в книге события и строил заново курсы подлодок и кораблей, держа все это время в уме судьбу, которая ждала мое судно и мой экипаж, мне время от времени приходилось вставать из-за стола, седлать моего коня и проводить какое-то время, объезжая окрестные холмы, — только так я мог поддерживать в себе беспристрастность суждений».

Том Клэнси и другие авторы успешно передали в своих книгах психологическое напряжение и оторванность от мира, характерные для подводных сражений, но первое мое и самое сильное впечатление сформировалось под влиянием отваги и доблести, присущих персонажам О'Кейна, — я чувствовал, что в первых версиях нашей новой игры всего этого нет. Современные подводные лодки были оснащены небывалым количеством компьютерного оборудования, и в футуристической атмосфере Третьей мировой войны мы не могли пожертвовать этими нововведениями ради игрового процесса. Наши художники могли сделать подробную анимированную раскадровку начальной сцены и красочный взрыв в конце каждой миссии, но по большей части игрок просто видел на радаре две точки: ваше судно и судно плохих парней. Мы не могли сделать вид, что в игре есть что-то еще. Я чувствовал, что нам не хватает эмоций и огня, и я опять стал беспокоиться о том, что стремление к реализму может выйти нам боком.

К счастью, реальность пришла к нам в другом обличье. Ларри объяснил, что технологии, конечно, существенно продвинулись и позволяли достаточно точно определить, что в воде что-то есть, но зачастую они по-прежнему бессильны в предсказании того, что же именно засек радар. Эту задачу решал, как и раньше, оператор-акустик. Эти «пеленг-жокеи», как их называли другие члены экипажа, могли сказать, на какой скорости передвигается объект, сообщить его координаты и даже определить, к какой армии принадлежит судно, — и все это по звукам, издаваемым гребным винтом, от которого их отделяли миллионы галлонов воды. Враг был не просто точкой. Он был источником сложного и зловещего

урчания, доносящегося из темноты глубин, и, чтобы выжить, вы должны были знать все его песни наизусть.

Создание игровых звуков, для которого есть специальный термин — саунд-дизайн, когда-то считалось всего лишь одной из задач программиста. Я мог не только составить портрет аятоллы из кучки пикселей, но и запрограммировать воспроизведение нескольких более-менее мелодичных нот в определенный момент игры, однако и то и другое производило впечатление только потому, что в этом участвовала машина. Такой процесс напоминал обучение необычайно одаренного ребенка алгебре: все указывало на то, что будущее сулит ему удивительные успехи, но текущие результаты, объективно говоря, не поражали воображения. На моем первоначальном компьютере Atari не было даже отдельного аудиочипа — он был совмещен с контроллерами потенциометра (он же — джойстик) и клавиатуры, поэтому в популярном сленге эта деталь получила название POKEY (potentiometer + keyboard).

Хоть POKEY и называли в честь других процессов, со звуком при помощи этого чипа тоже можно было сделать довольно много интересного. В распоряжении пользователя был диапазон из 256 частот, а это намного больше, чем, например, у 88-клавишного пианино, хотя большая часть этих частот и была промежуточными звуками, которые были вставлены между обычных нот, а следовательно, использовать их можно было только для создания звуковых эффектов. Помимо этого, для каждой частоты было доступно шесть типов искажений. Справочник по программированию De Re Atari вольно (но при этом довольно вдохновляюще) распределял для читателя эти искажения по категориям, например «счетчик Гейгера», «водопад» и «электрическая бритва». Если персонажу игры требовалось сбрить щетину, одновременно проверяя уровень радиации на Ниагарском водопаде, чип POKEY обеспечивал для этого четыре независимых 8-битных канала, которые могли или, можно сказать, должны были быть распределены между двумя 16-битными каналами, чтобы предотвратить смешение этих звуков с более сложной фоновой музыкой.

Как и в случае со всеми остальными явлениями, крутизна которых объясняется ограниченностью их функционала, технический прогресс неизбежно должен был положить конец работе

программистов над саунд-дизайном. Я уже нехотя попрощался с созданием звуков год назад, когда мы делали *Pirates!*, и человек, который заменил меня на этом поприще, — Кен Лагас — доказал, что обижаться на это не стоит. Кен до этого работал кларнетистом и на протяжении многих лет преподавал музыку; он пришел к нам сам, убедив Билла в том, что нашим играм необходим профессиональный саунд-дизайн. Он утверждал, что в последнее время популярны стали аудиокарты от сторонних производителей, и программное обеспечение уже позволяло записывать и воспроизводить настоящие треки вместо монотонных сигналов. Я был не лишен музыкальных способностей, но, чтобы заниматься музыкой всерьез, моих талантов было недостаточно. В то же время, если бы мы не стали идти в ногу со временем, нас вскоре обошли бы конкуренты. Как и работа с графикой, звуковой аспект игр официально превратился из ремесла в искусство, и я не без грусти, но с осознанием правильности этого решения сложил полномочия саунд-дизайнера.

Но эхолокатор подводной лодки в каком-то смысле предполагал отход от пиратских песен на шаг назад. Для воспроизведения асинхронного шума гребного винта требовался скорее холодный математический расчет, а не человеческие эмоции. Нам нечем было заменить звуки подлодки, поэтому все звуковые эффекты должны были быть прописаны в виде инструкций для устройства звукового интерфейса компьютера Commodore 64 (оно же — чип SID). Судя по названию — SID, — чип был предназначен специально для меня. Когда Ларри разъяснил, какие именно функции сейчас выполняет оператор-акустик, я вдруг понял, как мы можем разнообразить наш скучноватый игровой интерфейс, состоящий из точек на радаре. Для каждой модели подлодки в игре можно было задать уникальное сочетание низких и искаженных нот, и игроки со временем научатся различать их на слух* — ровно так, как это делают профессионалы. В итоге *Red Storm Rising* стала одной из первых игр, в которых звук использовался в качестве элемента взаимодействия с пользователем. Я же, заполучив в свои руки небольшую часть работы со звуком, мог теперь не так остро чувствовать зависть к потрясающе мрачной и тревожной звуковой дорожке, созданной для игры Кеном.

* *Достижение разблокировано* — «Протезы»: соберите Черную Бороду, деревянную ногу, Ван Гога и ухо.

Как и сказал Том, после первой встречи у него дома мы с ним не виделись вплоть до самого релиза игры, когда он присоединился к нам на ежегодной выставке CES для участия в рекламных мероприятиях. Изначально он не слишком интересовался компьютерными играми, и я бы даже предположил, что согласиться на создание официальной игры по книге его заставили доводы Ларри. И все же на Тома произвели сильное впечатление и масштаб, и качество истории, которую он увидел на экране на демонстрационной площадке.

Честно говоря, я тоже был под впечатлением. Конечно, за предыдущие четыре года я стал куда более уверен в своих силах, но то приятное волнение, которое захлестнуло меня на самой первой моей выставке, когда у меня в портфеле лежала одна-единственная копия Solo Flight, не оставляло меня с тех пор никогда. Все предшествующие выставке дни я был совершенно спокоен, зная, что за дизайн стенда MicroProse отвечает наш отдел маркетинга. Отведенное под программное обеспечение крыло павильона с каждым годом все больше было ориентировано на игры, и к 1988 году у меня появилось ощущение, будто все вокруг было родным. В тот год ходили слухи, что Nintendo соорудили для себя площадку около 2 тысяч квадратных метров, а Atari впервые за многие годы не привезли на выставку новую модель компьютера, только игры. Совокупный годовой объем продаж в отрасли приближался к отметке миллиард долларов, и, как следствие, появились случаи невиданных раньше объектов инвестиций: одна игра подавалась как «футуристическая смесь хоккея, футбола и полного хаоса», другая предлагала целый набор мини-игр на итальянскую тематику, в том числе бой подушками на гондоле и лазанье по скользкому шесту в Вероне. Но я совершенно не возражал против подобного энтузиазма. Толпы посетителей красноречиво говорили о том, что вниманием не обделят никого.

Вскоре Том, пользуясь временными затишьями, стал переходить на более расслабленный тон, как будто говорил не с партнерами по бизнесу, а с хорошими знакомыми. Тем вечером мы допоздна сидели вместе, обсуждая природу искусства, источники вдохновения и ту неизбежную связь, которая у нас устанавливается с нашими творениями. Он рассказал, что месяцы, прошедшие с момента нашей первой встречи, были для него крайне удачными в том, что касается заработка, но довольно тяжелыми эмоционально,

ведь ему пришлось привыкать к своей славе и всем сложностям, которые ее сопровождают. Особенно его беспокоили непрерывные контрактные сложности, возникавшие по поводу его первой книги, он боялся, что ему никогда не удастся вернуть себе права на собственного персонажа. Тот разговор открыл мне глаза: сначала за типажом альфа-самца, который Том часто использовал на публике, я разглядел родственную душу, не меньше увлеченную творчеством, чем я сам, а потом я был поражен тем фактом, что даже фигура масштаба Тома может оказаться жертвой неправильно составленной сделки. Я всегда испытывал неприязнь к бизнес-соглашениям как таковым — просто потому, что предпочитаю тратить свое время на более интересные вещи, — но тут я впервые начал осознать, что в них может таиться серьезная опасность.

Однажды утром в один из последних месяцев 1988 года я стал анализировать финансовые дела компании, собираясь составить план того, куда нам двигаться дальше. Благодаря все более очевидному успеху Pirates! и других наших последних проектов, у нас появилась возможность временно не волноваться из-за денег и спокойно принять решение о будущем.

Мне нравилась идея вложить часть средств в какие-нибудь неденежные бонусы для сотрудников — это позволило бы и отблагодарить тех, кто много для нас сделал в прошлом, и привлечь новые ценные кадры.

— Как насчет корпоративного дома в Нагс-Хед? — предложил я. Внешние отдели Северной Каролины были популярным местом отдыха, а пляж Нагс-Хед был одним из моих любимых мест. — Мы могли бы отправлять туда рабочие группы, чтобы ребята могли сменить обстановку. Или туда мог бы поехать дизайнер, которому хочется выбраться из офиса и заодно обдумать какие-нибудь связанные с работой идеи. Можно даже разрешить ребятам приезжать туда с семьями, если место не будет занято.

Билл задумчиво кивнул, и уголки его рта поднялись в знакомой мне по деловым переговорам улыбке.

— Ну... — начал он.

Я уже понял, к чему он клонит, ведь он говорил об этом на протяжении многих месяцев. Я усмехнулся.

— Ты хочешь самолет.

— Исключительно для продвижения бренда! — заверил он.

— Ну ладно, — согласился я. — Тебе — самолет, мне — дом.

Наверняка мы тогда более подробно обсудили технические детали, но суть разговора была именно такой. Не уверен, что могу назвать это сделкой — скорее мы достигли некоего баланса между интересами друг друга, и так уж получилось, что наши личные интересы совпали с интересами компании.

Но чем больше я думал о корпоративном доме, тем менее удачной мне казалась моя идея. Наверняка дом не будут использовать так активно, как мне бы хотелось, а проделанную там работу наверняка можно будет назвать работой только с большой натяжкой. Нам пришлось бы нанимать службу, а связываться с рынком аренды недвижимости, чтобы вернуть часть затрат, уж точно не входило в наши планы. Плюс мы и так уже провели немало мероприятий по развитию командного духа, играя в настольные игры в комнате для отдыха, да и вообще большинство программистов не относятся к числу любителей пляжного отдыха.

Я поделился своими сомнениями с Биллом.

— Ты прав, пожалуй, это все же не самая лучшая идея, — сказал он. А потом пожал плечами, показывая тем самым, что его часть сделки остается неизменной. — Но я все равно хочу самолет.

И Билл его получил.

Он выбрал списанный армией США самолет North American T-28 Trojan. Как Билл любил повторять, эта модель предназначалась для подавления сопротивления боевиков во время Вьетнамской войны, хотя на самом деле намного чаще ее использовали для тренировки пилотов (об этом он упоминал реже). Вне зависимости от того, летал ли наш самолет в заморские страны, это была самая настоящая военная машина, и Билл специально проследил, чтобы цветное покрытие, которое по нашему заказу нанесли на корпус, не задело большой символ Военно-воздушных сил США. Широкая небесно-голубая полоса посередине отделяла ярко-синий верх от сливочной нижней части фюзеляжа. Логотип и девиз нашей компании аккуратно, по трафарету были выведены прямо под кабиной пилота. Билл назвал самолет «Мисс MicroProse» и держал его в ангаре аэродрома Мартин Стейт, где мы совершили наш первый совместный полет.

Билл сделал все, чтобы наше новое приобретение сразу начало оправдывать вложения — как в плане продвижения бренда, так и в плане частичного списания налогов. Он предложил взять с собой в кабину любого пишущего о компьютерных играх журналиста, который не испугается полета. Многие согласились — и потом, как мы и надеялись, написали о своем опыте пылкие восхваляющие заметки. Конечно же, мы не могли не задействовать самолет в новом проекте: через несколько месяцев после того, как Red Storm Rising попал на полки магазинов, я воспользовался подходящей возможностью и вернулся к жанру авиасимуляторов с игрой F-19 Stealth Fighter. Это было наполовину обновление, наполовину продолжение уже существовавшей игры под названием Project Stealth Fighter, основное отличие между ними состояло в том, что я собирался делать свою версию для персонального компьютера IBM. Некоторые старые игры напрямую были перенесены на новую систему, но так они не могли воспользоваться преимуществами новых технологий и выглядели как игры для C64, запущенные на более мощной машине. Игра F-19 Stealth Fighter была для MicroProse первой возможностью показать, на что мы способны в работе с новейшими технологиями. Мне было интересно исследовать хорошо знакомую тематику с абсолютно новой базой исходного кода, к тому же в основе F-19 лежали стелс-маневры, а не чистое пилотирование, так что проект предвещал еще и знакомство с новыми аспектами геймплея.

Забавно, однако, что в реальности никакого реактивного истребителя F-19 не существовало. Начиная с 1960-х годов Военно-воздушные силы США давали своим реактивным истребителям порядковые номера по очереди (F-13 пропустили как несчастливое число). Но после представления F/A-18 в 1978 году следующей моделью стал F-20 «Тайгершарк», поступивший на вооружение в 1982-м. Никакого официального объяснения по поводу пропущенного номера не последовало, и в кругу интересующихся бытовал миф о том, что F-19 был сверхсекретным истребителем, существование которого по той или иной причине не могли признать. На тему этого мифического самолета писали остросюжетные романы, в магазинах продавались умозрительные игрушечные модели предполагаемого F-19, и в итоге эта байка стала настолько популярной, что, когда мы объявили о своем следующем проекте,

наши поклонники предположили, что наша компания через связи Билла получила доступ к засекреченным данным военных.

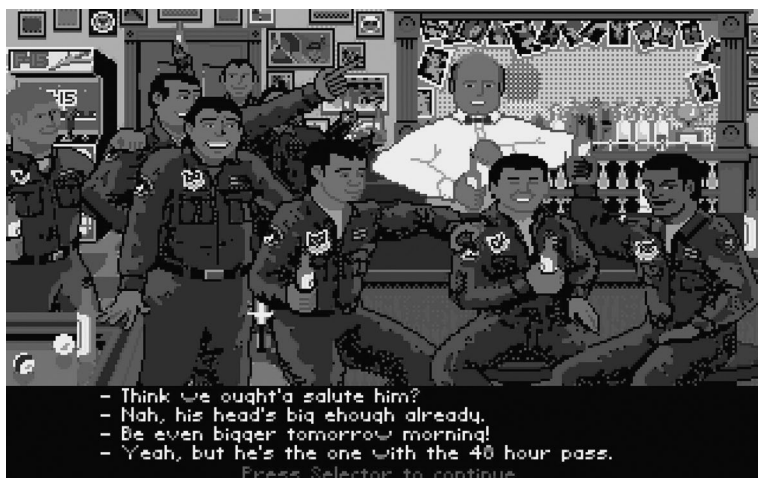
По чистой случайности вскоре после этого Пентагон действительно объявил о существовании секретного реактивного истребителя — ровно в день релиза нашей игры. Но вместо использованного нами названия, которое все участники игрового сообщества считали само собой разумеющимся, для неизвестной модели использовали, как выяснилось, обозначение F-117A. Некоторые даже и после этого продолжали верить, что F-19 существует и его просто еще не раскрыли, другие же считали, что новое наименование, так похожее на произвольное, ввели только для того, чтобы пойти вопреки популярным сплетням. С тех пор Военно-воздушные силы оставались верны первоначальному методу составления названий моделей, и ни одного самолета с порядковым номером более 100 так больше и не появилось. С другой стороны, в том, чтобы определить бомбардировщик-невидимку в отдельную категорию, есть определенная логика, ведь по внешнему виду он совершенно не был похож на F-19, как тот представлялся знатокам, да и нам самим тоже.

Билл был вне себя от радости. Во-первых, наша маркетинговая кампания неожиданно получила подспорье, о котором мы и не мечтали. Во-вторых, по единодушному мнению любителей авиации, наш самолет был лучше настоящего. Возможно, он и попадал на экран вражеского радара чаще, чем новый самолет-невидимка, зато нравился всем, кто любил взрывать все вокруг. Я чувствовал, что привнес в жанр авиасимуляторов что-то новое, потому что стелс все же стал значимым фактором в игре, но настоящий самолет был таким скрытным, что пилоту и делать-то особо ничего не оставалось. Истребитель F-117A выполнял исключительно ночные миссии, отсутствие округлых форм означало, что механика управления рулями направления и закрылками была крайне непростой, до такой степени, что пилоты в полете вынуждены были практически полностью доверяться бортовому компьютеру. Местоположение целей определялись заранее, и бомбовый груз выбрасывался вслепую на основе математических расчетов. После этого пилот просто-напросто разворачивался и летел домой. Это напоминало прохождение игры с кодом невидимости: удовольствия такая игра бы не принесла.

Военно-воздушные силы настолько были уверены в способности секретной модели избегать прямых столкновений с соперником, что его даже не оснастили орудиями воздушного боя. Учитывая, что до этого мы умудрились оснастить пулеметом палубу подводной лодки, ни для кого не стало неожиданностью, что наша версия истребителя-стелс также была вооружена до зубов. Более того, снаряды у нас были оборудованы камерами, так что игрок мог проследить за падением до самой земли, а потом как следует рассмотреть, как взрывается заданная цель. Никто из нас не думал всерьез, что военные станут использовать такую технологию в обозримом будущем, но ради такого Билл только рад был забыть о реалистичности. Он жутко гордился тем, что в кои-то веки нам удалось хорошо сделать работу, которая не получилась у военных.

По всей видимости, так думал не только Билл. Помимо коммерческого успеха, F-19 Stealth Fighter отличился еще и тем, что Смитсоновский институт решил поставить компьютер с установленной на нем игрой в Национальном музее авиации и космонавтики как часть новой галереи под названием «За пределом: в авиации наступает эра компьютеров». Большинство посетителей музея никогда раньше не видели ничего подобного. Словосочетание «персональный компьютер» лишь незадолго до этого перестало быть в общественном сознании чем-то диковинным и непонятым, а работающие на компьютерах люди, как правило, использовали их исключительно для рабочих задач. Благодаря F-19 с компьютерными играми познакомилось огромное количество людей.

После того как Билл поднял в небо всех откликнувшихся на его предложение журналистов, он придумал конкурс под названием «Я обманул смерть с майором Биллом»: фанатам предлагалось отправить нам текст объемом 200 слов на тему их любимой игры MicroProse. Три победителя получали бесплатный урок пилотирования на «Мисс MicroProse» с использованием максимального набора всевозможных фигур высшего пилотажа, а еще примерно сотне авторов полагались различные модели авиаконструкторов и футболки с логотипом компании. Реклама конкурса была опубликована в различных компьютерных журналах, а также в детском издании Boy's Life (хотя я уверен, — ну почти уверен — я надеюсь, что Билл никогда не взял бы на себя ответственность и не позволил ребенку выиграть главный приз).



Снимок экрана игры F-19 Stealth Fighter
MicroProse, 1988 г.

К счастью, у нас был широкий выбор из эссе взрослых фанатов. Одним из них был работник предприятия оборонного комплекса, который ради приза специально приехал к нам из Калифорнии. Еще был капитан департамента полиции Филадельфии. Но больше всего Биллу понравилось эссе 28-летнего студента инженерной специальности из Стейтен-Айленда по имени Джо. Он написал, что из-за близорукости был вынужден распрощаться со своей мечтой стать пилотом истребителя, но F-19 Stealth Fighter дала ему возможность испытать максимально приближенные к настоящему опыту полета эмоции. Билл в свое время и сам едва-едва прошел тест Военно-воздушных сил на остроту зрения, поэтому это письмо наверняка стало у него одним из фаворитов, как только он прочел первые его строки.

Что интересно, сам я так ни разу и не полетал на «Мисс MicroProse». За годы полетов Билл многим нашим сотрудникам живую продемонстрировал двойные бочки, верхние йо-йо, петли Иммельмана и все прочие трюки, которые мы так тщательно описывали в наших ранних играх. Мне же становилось не по себе, даже когда мы с Биллом летели в нормальном положении и на нормальной скорости, и я совершенно точно знал, что вся эта, словно заигрывающая

со смертью авиационная акробатика, не для меня. В конце концов, полеты всем немного приелись, и мы продали наш самолет, но это была отличная машина, и, согласно данным федерального реестра воздушных судов, она летает и сейчас — в школе пилотирования в Цинциннати. Так что, если бы мне приспичило, я бы мог поехать и испытать свои нервы на «Мисс MicroProse». Но мне и так хорошо.

Спустя какое-то время меня вызвали на совещание, которое проводилось в комнате отдыха. Наш штат постоянно разрастался, и ни в одно другое помещение в офисе все сотрудники разом уже не уместались, поэтому, когда нам нужно было отпраздновать чей-нибудь день рождения или сделать общее объявление, все собирались там. Все было вполне буднично — пока на глаза мне не попался стоящий посреди комнаты полутораметровый параллелепипед, завешенный тканью.

Кто-то сказал короткую речь, а потом покрывало сняли — и перед нами предстал игровой автомат Red Baron, тот самый, на котором мы с Биллом скрепили свою дружбу в 1982 году. Выяснилось, что один из наших офис-менеджеров связался с гранд-отелем MGM в Лас-Вегасе, и работникам отеля удалось найти этот старый автомат — он стоял в подземном хранилище казино. По крайней мере, так звучала официальная версия. Может быть, это был и не тот самый автомат: в конце концов, мы не вырезали на нем своих имен, и проверить это было нельзя. Но модель была достаточно похожа на оригинал.

Билл сиял от гордости, пока мы с ним вдвоем позировали внутри кабины для маленькой фотосессии. Безусловно, это была весьма впечатляющая реликвия, с которой у нас было связано много приятных воспоминаний. В то же время Red Baron напомнил мне, что будущее мы с Биллом видели по-разному, и наши различия во взглядах становились все более очевидны: для Билла этот старый авиасимулятор представлял сущность нашей компании, эталон, про который мы никогда не должны забывать. Для него F-19 была не забавным пережитком прошлого и даже не кульминацией успешной работы в ныне морально устаревшем жанре. Для Билла это было началом чего-то большего. Я понял, что его страсть к авиасимуляторам — на всю жизнь.

Но пока я сидел в пластиковом кресле пилота, улыбаясь на камеру то так, то этак, мне стало ясно, что эта история, как бы прекрасна она ни была, остается в прошлом. Я больше никогда не буду делать авиасимуляторы.

ДЕМОНСТРАТИВНАЯ ПРОВОЛОЧКА

*Sid Meier's
Covert Action, 1990*

1989 год сложился для меня очень непросто. Впервые за десять лет я за год не издал ни одной игры и — впервые в жизни — готовился стать отцом. Эти два обстоятельства не имели друг с другом ничего общего, разве что оба указывали на то, что я не очень сильно беспокоился о работе и мог позволить себе не создавать новые игры.

Наша компания выпускала на тот момент три-четыре игры в год с общим объемом прибыли около 15 миллионов долларов. Незадолго до времени, о котором пойдет речь в этой главе, мы открыли офис в Лондоне и наняли для него 30 новых сотрудников. Руководители обдумывали новые возможности расширения — мы не хотели останавливаться на имеющихся командах разработчиков. Официально Билл занимал должность президента компании, я — старшего вице-президента, но на самом деле мы были на одном уровне иерархии и просто управляли разными направлениями работы. Иногда я шел на компромисс и принимал участие в каком-нибудь военном проекте, который был мне более-менее интересен, а иногда на компромисс шел Билл — и продавал игру про пиратов, в которой не видел особого смысла, но в основном я предоставлял ему возможность безгранично определять курс компании, в том числе принимать решения о расширении. Билл вместе с остальными директорами MicroProse решили создать подчиненную ей компанию Microplay и использовать ее для издания игр сторонних

разработчиков. С точки зрения роста это решение выглядело вполне разумным, к тому же оно позволило снизить давление на наших сотрудников, которым теперь не нужно было штамповать один хит за другим. Мне тоже стало легче жить, ведь теперь передо мной не стояло необходимости непременно создавать контент на военную тему, и я мог полностью сосредоточиться на приключенческих экшн-играх, если такой жанр вообще существовал. Может быть, его стоило назвать «игры Сида».

К сожалению, стремительное расширение за счет привлечения сторонних разработчиков далеко не во всех случаях позволяло сохранить высокий качественный уровень. Еще и года не прошло, а Microplay уже издал десять новых игр, причем каждую сразу на нескольких платформах. Многие из нас чувствовали, что с точки зрения качества разработки эти игры могли бы быть лучше, и демонстрировали свое неодобрение, называя основной костяк компании MPS Labs. Слово «лаборатория» в нашей деятельности тогда использовалось довольно часто, ведь компьютеры все в большей степени ассоциировались у людей с научным прогрессом, а компания Bell Labs незадолго до этого получила за свое исследование Нобелевскую премию. Так что мы взяли слово Labs, чтобы модным способом выделиться на фоне всех подразделений MicroProse. Мы сделали собственный логотип, который отображался в заставке наших игр, а кто-то даже снял меня в халате лаборанта и приклеил фотографию с суровой подписью «Вы входите в MPS Labs» на входе в пространство, в котором сидел отдел разработки. Чувства самоуважения у нас хватало.

Но далеко не все сделанные сторонними разработчиками игры отличались сомнительным качеством. Как и во многих других отраслях, в нашей было два основных типа независимых фирм: те, кто все еще стучался в двери издателей, стараясь любыми способами заявить о себе, и те, кто безоговорочно доказал всем свой уровень и теперь мог ждать, пока издатели обратятся к ним. Дэн Бантен относился ко второй категории.

С Дэном я познакомился годом ранее, на первой для меня Конференции разработчиков компьютерных игр, но его имя я знал задолго до этого. Он занимался созданием игр с 1978 года, а к 1983-му уже создал M.U.L.E. — игру, которую многие считают

одной из лучших в истории. На коробке этой игры, созданной по мотивам книги Роберта Хайнлайна «Достаточно времени для любви», было написано, что в ней «игроки числом от одного до четырех стараются помочь далекой планете при помощи напоминающего мула аппарата, который все они вскоре возненавидят».

Тут мне очень хотелось бы сказать, что я сделал игру для четырех игроков немного раньше Дэна, ведь *Floyd from the Jungle* вышла на год раньше *M.U.L.E.*, в 1982-м. Но дело в том, что самая первая игра Дэна, *Wheeler Dealers*, продавалась вместе с рассчитанным на четырех игроков контроллером его собственной разработки. Он просто хотел поиграть именно в такую игру, и тот факт, что соответствующих технологий (и оборудования в том числе) тогда еще не существовало, совершенно его не смутил. В этом я его вполне понимал.

Игра, на создание которой Дэн подписал с нами контракт, получила название *Command HQ* и стала одной из первых, где у игроков была возможность в многопользовательском режиме сразиться лицом к лицу по модему. Дэн был ярким приверженцем многопользовательского режима, поэтому многие его игры поступали в продажу вообще без одиночных кампаний — мольбы издателей он в таких случаях оставлял без ответа. Он был убежден, что самая важная функция компьютера — соединение пользователей друг с другом, а без этого они по большому счету бесполезны.

Дэн опережал свою эпоху еще в одной области — в отношении к вопросам гендера и равенства полов. Он считал, что среди разработчиков должно быть больше женщин, а если это пока невозможно, то разработчики должны чаще интересоваться мнением женщин или как минимум позволять женщинам более активно влиять на тот или иной аспект своей жизни. На одной из первых *CGDC* он выступил с речью, в которой призвал разработчиков вступать в брак, заводить детей и «прекратить сидеть днями и ночами перед монитором». В 1992 году Дэн перенес операцию по смене пола и стал Даниэлкой Бантен-Берри. Я с гордостью могу сказать, что мои коллеги по цеху отнеслись к этому крайне прогрессивно, особенно с учетом царивших в ту эпоху нравов. Поначалу мы чувствовали некоторую неловкость: ведь если в офисе работают одни ботаники, они неизбежно будут чувствовать некоторую неловкость

при появлении в их рядах коллеги женского пола, но, насколько я знаю, Даниэлла никогда не встречалась в нашей команде с неприязненным отношением к себе. Многие члены нашего сообщества на своей шкуре испытали общественное порицание и поэтому, возможно, более чутко относились к чувствам других людей.

Использование местоимений в наше время стало предметом жарких споров. Мне кажется, какое местоимение я бы ни выбрал в отношении моего друга, на меня непременно кто-то будет зол. Но Даниэлла всегда воспринимала себя на втором этапе жизни как совершенно нового человека и никогда не стремилась стереть память о своей прежней личности. Она часто называла свой переход «сменой местоимения», шутила, что пошла на это, только чтобы в нашей индустрии стало больше женщин-разработчиков, и однажды сказала о своей прежней жизни: «Я не так хорошо программирую, как он. И мне меньше хочется часами сидеть перед монитором... Меня гораздо больше, чем его, тянет общаться с людьми». Я с уважением отношусь к памяти Дэна и Даниэллы и буду говорить о них так, как предпочитала говорить она сама.

Так или иначе, Дэн активно выступал за равенство в индустрии еще до его перехода, и к 1989 году сообщество разработчиков игр в США только начинало к этому прислушиваться, в то время как в Европе и Японии процесс принятия начался на несколько лет раньше. В США геймеры отмечают появление Лары Крофт как поворотный момент в восприятии женских персонажей в играх, и ее влияние действительно не стоит недооценивать, но игра *Tomb Raider* вышла лишь в 1992 году. Шестью годами ранее японская компания Nintendo уже делала главным персонажем своей игры женщину (Самус Аран в *Metroid*) — самое удивительное было то, что игра смогла дойти до американского рынка. До этого во многих японских играх игрок уже на начальном экране узнавал, что главный персонаж — женщина, в *Metroid* же правда раскрывается лишь на последних секундах игры.

Но, как бы саркастически заметила Даниэлла, мягко растягивая слова со свойственным ей арканзасским прононсом, медленный прогресс лучше, чем отсутствие всякого прогресса. Так уж получилось, что текстовые игры были инклюзивными еще за многие годы до этого, ведь игрок там сразу вводил свое имя. Потом уже

приключенческий жанр в этом аспекте обогнал все остальные: игроку предлагалось вначале выбрать одну из двух кучек пикселей — похожую на женщину или похожую на мужчину. Electronic Arts выпустили *Murder on the Zinderneuf* («Убийство в форте Зиндернеф») в 1983 году, там игроку предлагалось самому решить, за какого сыщика играть: на выбор предлагалось шесть мужских и два женских персонажа. В широко известной серии игр *Gauntlet* от Atari из четырех искателей приключений была одна женщина. Ну хоть что-то.

Мы обсуждали возможность создания женского персонажа в *Pirates!*, но для этого нам потребовалось бы полностью переделывать всю часть игры, связанную с ухаживанием за губернаторской дочкой. В 1987 году размах нашей фантазии был ограничен довольно жесткими рамками, и издатель совершенно точно не позволил бы нам включить в игру сцену ухаживания пиратки за аристократкой. Было бы интересно сделать сцену с сыном губернатора, которому вскружила голову суровая и искусная мореплавательница, но для удвоения памяти, отведенной под романтические сцены, нам пришлось бы «отрезать» соответствующий объем где-нибудь еще — а убирать было совершенно нечего. Кто-то из ребят заметил, что в истории были пиратки, которые одевались и вели себя как мужчины, поэтому почему бы нам не предложить игроку выбор из женского и мужского персонажей, а потом продолжать игру как ни в чем не бывало. Но такой подход вызвал бы, вероятно, претензии обеих сторон. Так что *Pirates!* приобрели тот самый вид, в котором игру все знают сейчас.

Между прочим, близились девяностые. Я уже пару месяцев работал над новым проектом *Covert Action*, который мы описали Биллу как «*Pirates!*, но только со шпионами», и уже тогда я знал, что игра будет гендерно нейтральной. Для этого к главному герою в игре всегда обращаются «Макс Ремингтон», а вначале игрока спрашивают, будут ли его персонажа звать женским именем Максим или мужским Максимилиан. На самом же деле сокращение было исключительно плодом нашей фантазии: Максом Ремингтоном звали нашего ведущего художника, работавшего на проекте, и он согласился с заимствованием его столь подходящего для шпионской истории имени.

Шпионы вполне подходили для игровой модели Pirates! в том смысле, что они тоже занимались множеством самых разнообразных дел: расшифровывали кодовые сообщения, искали всяческие улики и время от времени даже брали заложников. Еще больше нам на руку было то, что шпион мог раскрыть нужного ему злодея за счет использования того навыка, который больше всего нравился игроку. Если установить прослушку на большое количество телефонов, то избыточные доказательства можно добыть, даже не заходя в здание. В качестве альтернативы можно пристегнуть к поясу дымовую гранату и войти через парадную дверь, если такой метод вам больше по душе. Надо сказать, что в любом случае приспешники злодея после всего этого спокойно пойдут домой, потому что все виды оружия в вашем арсенале не смертельны: даже ваш сверхсовременный пистолет заряжен резиновыми пулями. В Covert Action я ближе всего в своей карьере приблизился к жестокости в игре в непосредственном, физическом смысле, и я не собирался пересекать эту черту.

Я, однако, вовсе не хочу этим сказать, что приветствую цензуру в какой бы ни было форме. Видеоигры — форма искусства, и люди способны отличать фантазию от реальности. Но если говорить о том, какие произведения вдохновляют меня и какие я хотел бы делать сам, то не считаю насилие необходимым. В мире и так часто много всего неприятного, и я предпочитаю по возможности двигать его в противоположную сторону. Можно возразить, что изображение отталкивающей жестокости во всем ее ужасе может помочь игрокам решительно выступить против нее в жизни, но обычно для этого необходимо наблюдать за происходящим со стороны, в то время как в играх человек становится непосредственным участником виртуальных событий. Нелогично утверждать, что игры, которые мы создаем, обладают эффектом погружения, и при этом не признавать, что они оказывают влияние на игроков. Игра, которая не оказывает на игрока никакого влияния, просто-напросто плохо сделана, а еще хуже, когда гейм-дизайнеры отмахиваются от критики и говорят, что это «всего лишь игра». Чрезмерная жестокость в лучшем случае представляет собой дешевый способ ненадолго привлечь внимание игроков. Здесь есть некий баланс, к которому

мы должны стремиться, аудитория, вкусы которой необходимо учитывать, и цель, которую мы должны всегда держать в уме.

Моим партнером в разработке Covert Action был гейм-дизайнер по имени Брюс Шелли, до этого работавший на компанию Avalon Hill. Мы далеко не в первый раз приглашали человека без опыта в индустрии компьютерных игр, ведь она образовалась сравнительно недавно, и мало кто тогда мог похвастаться отраслевым опытом. Большинство наших сотрудников поначалу имели только опыт, не связанный с цифровыми технологиями, и уже по ходу дела учились использовать его при разработке. Однако даже когда речь шла о художниках компьютерной графики, инженерах по звукозаписи и тестировщиках, разработка игр в то время была почти что синонимом программирования. Пригласить в штат человека, который никогда раньше не занимался программированием, было для нас серьезным шагом, и этот сотрудник должен был быть чертовски хорош.

Но талант Брюса был очевиден всем, кто проводил с ним собеседование. Обычно я не участвовал в процедуре отбора кандидатов, я почти про всех говорил: «Конечно, я за!» — и мои отзывы были не слишком информативны. Так что не уверен, что смог бы сразу распознать в Брюсе какие-то особые способности. Он был не слишком разговорчив и вел себя очень скромно. Но когда он стал с огромным рвением и тщательностью решать одну задачу за другой вместе с остальными участниками нашей многочисленной команды F-19 Stealth Fighter, я обратил внимание на его целеустремленность и глубокие знания. Он относился к числу людей, которые работают над проблемой до тех пор, пока она не будет решена. Он любил делать все как следует и в любой версии продукта всегда находил хотя бы одну деталь, которую можно улучшить.

Как это часто бывает у интровертов, наша дружба изначально родилась из общих интересов, а не из взаимной симпатии. Мы обсуждали телесериалы и исторические романы, играли в настольные игры в комнате для отдыха, в том числе в те, которые Брюс создал сам, когда работал в Avalon Hill. После релиза F-19 Брюса официально включили в команду, которой предстояло разрабатывать очередной авиасимулятор, но неофициально он стал моим верным

помощником и критиком моих идей, помогал мне разгребать завалы и направлял меня в поисках образа будущей шпионской игры.

В одном аспекте шпионам не подходила модель *Pirates!*: линейная структура игрового сюжета. Пират при желании мог до бесконечности драться на саблях с врагами, но шпион не может разъезжать по всему миру и ставить прослушку во всех зданиях подряд без веской на то причины. Одна улика непременно ведет к другой. Собрать эти улики можно разными способами, но в конце концов все они приведут к одному и тому же преступному гению. А после того как тайна будет разгадана, во второй раз в нашу игру никто играть не станет.

Не страшно, подумал я. Мы просто сделаем так, что компьютер будет придумывать новые тайны!

Эта задача была лишь отчасти нерешаемой, а это совсем не то же самое, что абсолютно нерешаемая задача. Одним из первых апологетов творческого мышления компьютера был Кристофер Стрейчи, одноклассник Алана Тьюринга по колледжу. После окончания колледжа их жизненные пути немного разошлись, но в 1951 году Стрейчи возобновил общение, когда услышал о новом компьютере Тьюринга под названием Манчестерский Марк I. Позже Стрейчи в своем отчете перед Ассоциацией информационных и вычислительных систем утверждал, что его работа с машиной Тьюринга была успешной: компьютер, по его словам, мог на разумной скорости разыгрывать партию в шашки, то есть Стрейчи запрограммировал его для этой игры.

Вскоре после этого появилась усовершенствованная версия этой машины — Ферранти Марк 1. Ее Стрейчи тоже старался использовать для решения скорее творческих, чем математических задач. Сначала он выработал способ изменять высоту звука щелчков и скрежетания, издаваемых компьютером, и выстроил их в мелодии «God save the Queen» и «Baa, Baa, Black Sheep». В 1952 году он нашел себе новый интерес: теперь он решил, что Ферранти необходимо научить писать любовные письма.

Стрейчи написал шаблон, который позволял случайным образом сочетать несколько текстовых фрагментов и отдельных слов в формате письма. Получившиеся послания были хоть и нескладными, но вполне понятными. Иногда компьютер даже создавал

нечто близкое к поэзии: «Я горю от страсти к тебе, вся душа моя от тебя в огне» или «Мое обожание страстно жаждет твоего внимания». По сегодняшним меркам звучит не слишком романтично, но зато по этим строчкам можно составить представление о том, какие слова были распространены для выражения привязанности в Великобритании в 1950-е. «Расположение» и «приязнь» в то время были синонимами любви, а среди распространенных обращений были, например, «милый мой» и «малыш» (помимо классических «дорогой» и «любимый»).

Отраслевой термин для такого рандомизированного шаблона или — если конкретизировать — идеи доводить рандомизированные шаблоны до уровня настоящего творчества звучит как «процедурная генерация». Возьмем для примера «Гамлета» Шекспира. Перенесем место действия из Дании в Африку, а людей заменим львами. Вдруг перед нами «Король Лев» со всеми сюжетными деталями: тут и дядюшка — узурпатор и убийца, и страдающий экзистенциальной тревогой протагонист, который на время исчезает, а потом возвращается, чтобы заявить свое право на трон. Затем перейдем к «Вестсайдской истории». Чем больше отдельных элементов сюжета вы заметите, тем ближе окажетесь к совершенно новому сюжету, в котором никто не узнает оригинал. Можно задать компьютеру начальную точку, указать ему, какие куски истории разрешено менять и как это делать: например, нельзя менять Данию на пчел, только на другие территории. Именно такой процесс и называется процедурной генерацией.

Что интересно, популярная детская игра Mad Libs¹ была изобретена совсем в другом месте, но в то же время, когда Стрейчи предпринял первые попытки создать алгоритм для любовных писем. Крис Кроуфорд, основатель Конференции разработчиков компьютерных игр, который как-то даже поднял ради искусства меч в воздух, заразился идеей компьютера, который мог бы сочинять истории, и в конце концов ушел из игровой индустрии ради разработки программы Storytron. Я не хотел заходить так далеко, но при этом знал, что совсем без использования процедурно

¹ Игра, в которой нужно составить список слов, например прилагательное, цвет, название животного, число и т. п., а потом эти слова подставляют в подготовленный текст с пропусками, получая смешной рассказ. *Прим. пер.*

генерируемого сюжета Covert Action будет неконкурентоспособной.

После нескольких месяцев работы мой прототип подавал некоторые признаки жизни, но при этом заметно пробуксовывал. Мы с Брюсом сделали два или три десятка шаблонов детективных историй, в которых при каждом сеансе использовались разные варианты плохих парней, городов и тайных организаций. Разнообразия должно было хватить на то, чтобы удовлетворить запросы обычного игрока, но до прорыва, о котором я мечтал, было еще далеко. Паттерны вскоре становились слишком узнаваемыми, шаблоны — предсказуемыми. Модель с подстановкой вариантов в специально оставленные в истории пробелы по сути своей означала, что ничего, кроме этих пробелов, не подлежит изменению, и рандомизированный фрагмент данных не оказывает никакого влияния на те элементы сюжета, которые идут после него. Обычно такие проблемы решаются простым увеличением объема данных: больше шаблонов, больше взаимозаменяемых элементов, более длинные списки вариантов. Но даже если бы у нас была для этого свободная память (а ее у нас не было), такой результат все равно меня бы не устроил. Я хотел сделать так, чтобы история планировалась в самом начале игры, но при этом концовка становилась ясна только в самом финале — как в детективе про Шерлока Холмса.

Честно говоря, я рассматривал этот проект как своеобразную разминку и возможность отладить технологии, которые потом я собирался использовать при разработке более совершенной игры в том же стиле — о ней я мечтаю до сих пор. Представьте себе, как здорово было бы играть в игру, где компьютер подбрасывает вам важнейшую улику в самом начале и ждет, пока вы разгадаете ее истинное значение. Причем она будет не выбираться из заранее составленного списка улик вроде обшарпанной замочной скважины или отпечатка грязной обуви, а формироваться на основе некоего обобщенного представления о том, что нормально, а что, следовательно, выбивается из нормы. Для этого разработчику нужно было бы задать правила, по которым функционирует реальный мир, установить все причинно-следственные связи, которые мы с вами принимаем как само собой разумеющиеся, а потом на этой основе сделать практически бесконечный список правил, прописывая

при этом последствия поломки любого из звеньев этой логической цепочки, ее влияние на следующие звенья... Неважно. Как я и сказал, пока это остается мечтой. Важно то, что Covert Action не соответствовала моим ожиданиям.

Брюс чувствовал, что у меня в отношении нашего проекта все меньше энтузиазма, да и сам, наверное, испытывал нечто похожее. Мы оба знали, что игра получается неплохая, но не более того, и что по-настоящему замечательной она никогда не станет. В то же время моя жена Джиджи ждала нашего первого ребенка, и у меня, как и у всех новоиспеченных родителей, происходило изменение жизненных приоритетов и переоценка ценностей. Я решал проблемы Будущего, и по сравнению с ним Прошлое выглядело во всех отношениях устаревшим.

Но признать поражение было трудно, особенно если учесть, что я все еще верил в потенциал нашей идеи, хоть и не был в восторге от текущего уровня ее воплощения. Мне и раньше случалось бросать неудачные разработки, но никогда я не тратил на брошенные проекты столько времени и сил. Более того, теперь речь шла не только о моем личном времени. Когда я работал над играми в одиночку, извиняться за любые неудачи мне нужно было только перед самим собой, но в этом случае вместе со мной с самого начала проекта работал Брюс, и я не хотел поступить с ним несправедливо.

Я хотел бросить проект, но не понимал, как это можно сделать.

Мне нужен был отпуск.

ГЛАВА 9

ПОДОЖДИТЕ СЕКУНДОЧКУ!

F-15 Strike Eagle, 1989

За несколько страниц до этого я немного отклонился от истины. Формально авиасимулятор с моим именем — не в названии, а в положенном ему месте в титрах — был выпущен в 1989 году, назывался он F-15 Strike Eagle II. Но я не считаю, что по-настоящему над ним работал. А если и работал, то ничего об этом не помню.

В игре, по сути, использовалась видоизмененная версия кода F-19 Stealth Fighter — ничего нового. Возможно, предполагалось, что я должен работать над этой игрой, но вместо этого я сидел в своем офисе и занимался Covert Action. А может быть, я и внес в программный код какие-то небольшие изменения, но авиасимуляторы настолько меня уже не вдохновляли, что у меня не сохранилось об этом никаких воспоминаний. Не знаю. Но мне не нравится присваивать себе лавры за игру, о работе над которой я не помню. Шести авиасимуляторов мне более чем достаточно, присваивать себе еще и седьмой мне совсем не хочется*.

* *Достижение разблокировано* — «Жизнь коротка»: закончите главу за одну страницу.

ВСЕ НА БОРТ!

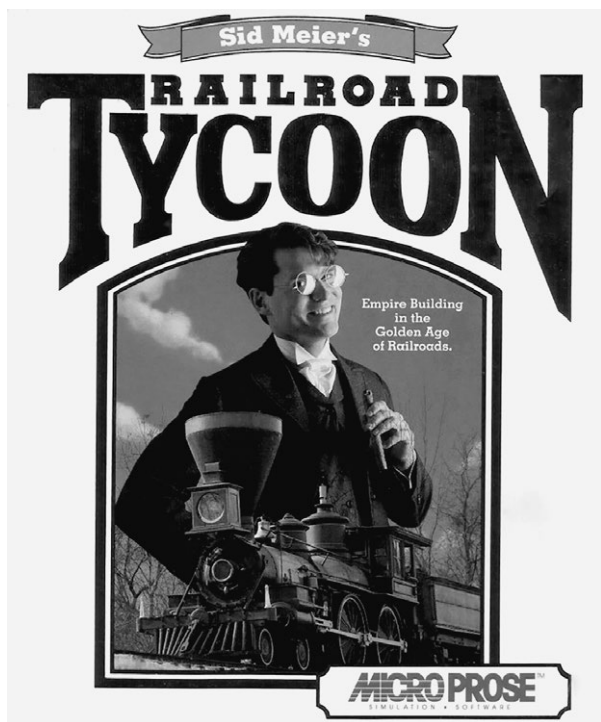
*Sid Meier's
Railroad Tycoon, 1990*

Как оказалось, пара недель на пляже — именно то, что мне было нужно. В августе я вернулся в офис с загаром на лице и дискетой в руке: все мои беспокойства по поводу Covert Action остались в прошлом.

— Что это? — спросил Брюс. Он был удивлен (а может быть, и не очень), что я работал даже в отпуске. Он повертел неподписанную дискету в руках. — Еще одна игра про шпионов?

— Ну уж нет, — ответил я. — Это кое-что новенькое.

Изначально я не намеревался после возвращения делать что-то радикально другое, и все же в следующие несколько лет у меня на этот счет выработалась достаточно устойчивая схема. Так уж выходит, что существенную часть самых вдохновенных своих идей у меня всегда получается исследовать именно в отпуске. Не то чтобы я физически не был способен отдыхать — у меня длительные, но очень здоровые отношения с моим компьютером. Я никогда полностью в него не ухожу. Никогда не пренебрегаю ради него прогулками или общением с семьей. Как правило, я два-три часа уделяю работе над своими идеями, а потом иду куда-нибудь набираться сил. Но для меня компьютер — это и есть досуг, и обходиться совсем без него для меня не имеет никакого смысла. Сейчас все путешествуют с ноутбуками, но так уж случилось, что я жил в эпоху, когда компьютеры были немного более громоздкими. В 1990 году компьютер на пляже привлекал, конечно, некоторое внимание, но положить большой металлический короб и монитор в багажник было совсем не так сложно, как можно было подумать.



Дизайн коробки игры Sid Meier's Railroad Tycoon
MicroProse, 1990 г.

Важное отличие отпуска от рабочих будней для меня состояло в том, что я мог делать все что душе угодно, и от меня никто не ждал никакого продвижения к цели или успешного завершения проекта. Это было идеальное время для самых смелых и безбашенных экспериментов. Часто эти эксперименты были связаны с играми, но иногда я рисовал каракули в графическом редакторе или писал музыку в звуковом. Во время отпуска в 1990-м я хотел отвлечься на что угодно, только бы это не было связано со шпионами.

— Макеты железной дороги? — спросил меня Брюс. Как всегда, в его тоне не было ни особого восторга, ни скепсиса, а лишь задумчивость. — Интересно.

В детстве мы с отцом как-то построили модель железной дороги. Или, по крайней мере, начали ее строить. Закончить нам ее, кажется,

не удалось, хотя не исключаю, что в этом состоит одна из характерных особенностей всех моделей железных дорог. При этом наша конструкция заняла почти всю столовую. Для начала нам нужно было соорудить большую деревянную раму, на которой должны были располагаться рельсы. Потом отец принес катушки проволоочной сетки, чтобы на ее основе сделать ландшафт из папье-маше. Было видно, что отцу куда больше нравилось красить и мастерить, чем играть в поезда, но незадолго до этого я всерьез ими увлекся, и он был готов пойти на компромисс ради сближения с сыном.

К сожалению, мое воображение поразили совсем не модели поездов в масштабе 1:87. За несколько лет до этого я летом ездил в Швейцарию к бабушке и дедушке по отцовской линии и, к своему восторгу, узнал, что обширный участок принадлежавшей им земли с одной стороны граничил с железнодорожными путями. В маленьком городке платформа выполняла заодно функцию торговой площади, на которой располагались несколько магазинчиков, где родственники иногда покупали мне какое-нибудь угощение. Но я стал ходить туда каждый день не потому, что не мог без мороженого, а из-за интереса, который вызвали у меня проходящие поезда. Я наслаждался их громадностью и сложностью их конструкций, удобно восседая на крыльце дедушкиного дома, а больше всего мне нравилось разглядывать настенные часы, висевшие на станции. Поезда всегда прибывали точно вовремя, один за другим. Я все ждал, когда же хотя бы один из них опоздает хотя бы на минуту, но этого никогда так и не произошло. Каким-то образом поезда знали, что я за ними слежу.

Дедушка раздобыл мне расписание — толстый справочник со всеми графиками движения поездов по всем маршрутам Швейцарии. Я стал изучать, какие поезда следуют по каким направлениям, и прослеживал в уме движение какого-то конкретного поезда, следя за его перемещениями, которые длились несколько дней, прежде чем описать круг и привести его опять в наш маленький городок Бюлах. Эффективность этой системы одновременно повергала меня в священный трепет и вызывала глубокое удовлетворение. Я пытался представить себе человека, управлявшего ею, который планировал и координировал все рейсы и ни на минуту не отлучался со своего поста.

В первые мои дни в Швейцарии я был несчастлив и писал в дневнике обращения ко Вселенной мольбы о том, чтобы меня отправили домой. Вселенная не вняла моим просьбам, и я направил официальную жалобу родителям в Детройт, но они были непоколебимы. Напротив, мои протесты еще сильнее укрепляли моих родителей — или, по крайней мере, моего отца — в уверенности, что мне необходимо проникнуться европейскими традициями нашей семьи. С одной стороны, отец был в семье паршивой овцой: сначала женился на иностранке, а потом переехал в США, следуя за своей мечтой о собственной земле — в Швейцарии такое было большой редкостью. С другой стороны, он, как мне кажется, хотел доказать, что его сын такой же швейцарец, как и его оставшиеся в Швейцарии кузены.

Был ли он в этом прав — вопрос спорный. По происхождению я наполовину голландец, по месту рождения — формально канадец, а с точки зрения принадлежности к национальной культуре я считаю себя чистым американцем. Как и многие дети иммигрантов первой волны, я часто выступал для своих родителей в роли гида и посла, а моим любимым возражением против правил моей матери было «В Америке так делают!» Я успешно использовал этот социальный шантаж, чтобы не ложиться вовремя спать, не убирать игрушки, не есть овощи и делать все то, чего по правилам делать не полагалось. Это вовсе не означает, что я непослушный, уверял я маму. Я просто веду себя как американцы.

Но поездка и общение со множеством юных кузин и кузенов, живших недалеко от меня, сделали свое дело. Вскоре я понял, что в Бюлахе мне очень даже нравится. Мои родители уехали из Европы до моего рождения, и я до этой поездки имел лишь самое поверхностное представление о наших заморских родственниках. В доме, где вырос мой отец, жили по меньшей мере десять наших родственников, и еще около двадцати — в городе, в шаговой доступности от нас. Все они довольно часто собирались вместе в выходные и праздничные дни. В Мичигане я был единственным ребенком, у которого не было ни дядюшек, ни тетюшек, в то время как в Швейцарии я был одним из целой оравы детей. Причем, в отличие от школы, моя застенчивость мне не мешала: меня принимали сразу и без вопросов, ведь я был членом семьи.

На меня произвела впечатление и организация быта, без которой невозможно совместное проживание десяти человек в одном доме. Учитывая, сколько народу постоянно приходило в дом и уходило из него, каждый по собственному графику, он был ничем не хуже настоящей железнодорожной станции.

Ближе к концу лета я написал еще одно письмо родителям, где объяснил, что передумал, и просил остаться подольше. Я мог бы ходить в местную школу, моего уровня швейцарского вполне бы хватило для жизни. (Большинство жителей Швейцарии пишут по-немецки, но разговорный язык в этой стране стал уникальным диалектом, подобно тому, как китайский разделился на мандаринский и кантонский.) Наверняка взрослые втайне от меня немало времени посвящали обсуждению этой новой перспективы, но в итоге родители согласились оставить меня до конца семестра.

Четыре месяца спустя я написал очередное письмо, в котором просил оставить меня в Швейцарии навсегда.

— Нет, — отрезала мама. — Мы приедем, чтобы тебя забрать.

В Цюрих я летел один, но она не была уверена, что я добровольно сяду на самолет в направлении дома, поэтому они с отцом сами прилетели в Швейцарию, чтобы проследить за моим возвращением. Теперь я понимаю, что мама, наверное, изначально не хотела меня отпускать, но отец настоял, что поездка будет мне полезна. Так оно и было в целом, хотя сейчас я думаю, что, когда моему сыну Райану было восемь лет, я ни за что не позволил бы ему шесть с лишним месяцев жить за границей. Так что сейчас я прекрасно понимаю сильные чувства моей мамы. Особенно когда после приветственных объятий она обнаружила, что я научился говорить по-английски.

Потребовалась всего неделя, чтобы английская речь стала ко мне возвращаться, а в это время я общался с отцом по-швейцарски. Но я могу себе представить, как смотрела на него мать, когда я не видел: наверное, она думала, что отец позволил мне полностью забыть свой дом. В конце концов у меня стали прорезаться такие слова, как «поезд», «станция» и «жутко крутое расписание на 200 страниц», и мама начала понимать, что у меня появилось новое увлечение. Не помню, сколько прошло времени с моего возвращения до того момента, когда отец решил делать модель

железной дороги, но терпение, с которым мама относилась к нашему бесконечно разрастающемуся проекту, укреплялось, возможно, надеждой, что в каком-то смысле он поможет Детройту соревноваться со Швейцарией.

Но, как я уже сказал, завершить этот проект нам не удалось. Проблема была в том, что модели поездов ориентированы не столько на езду, сколько на строительство самих путей. Одной из возложенных на меня задач было вдевание крошечных черных железнодорожных костылей: сделанный в полном соответствии с традициями строительный набор предусматривал десять костылей на каждый дюйм пути. Не знаю, над чем тогда работал отец, но все костыли достались мне, и я провел многие часы, аккуратно вставляя эти миниатюрные соединительные детали. Это была совсем не та часть мира поездов, которая вызывала у меня интерес, да и отцу это занятие не приносило особого удовольствия, поэтому неудивительно, что мы так никогда и не достроили нашу железную дорогу. А потом терпение мамы иссякло, и в один прекрасный день все наше строительство тихонько исчезло из комнаты. Столовая вернулась в распоряжение мамы, но детский восторг от прокладывания маршрутов и составления расписаний остался со мной на всю жизнь. Вот так я и пришел к созданию симулятора модели железной дороги, дискету с которым держал в руках Брюс.

Это была даже не столько игра, сколько способ прокладывать пути, не утруждая себя возней с костылями. Но Брюс был более искушенным любителем поездов, чем я, он знал массу деталей о старинных моделях паровозов и нюансов, в которые я никогда не погружался. И он посчитал, что у игры большой потенциал. Работая на Avalon Hill, он сделал когда-то настольную игру на тему железных дорог под названием «1830», хоть акцент в ней и был сделан скорее на контроле территории, а не на прокладывании путей. Брюс сразу стал предлагать детали, которыми можно было бы обогатить мой прототип, и я с удовольствием принимал его предложения — я на все был готов, чтобы только не возвращаться к «Секретной операции».

А потом произошло эпохальное событие в игростроении. Наш коллега, гейм-дизайнер Уилл Райт, выпустил свой магnum опус SimCity, и в лексикон вошло выражение «симулятор бога». Идея

этой игры пришла Уиллу в голову во время работы над другим проектом, *Raid on Bungeling Bay*: в какой-то момент он понял, что проектировать уровни ему нравится куда больше, чем их бомбить. Для гейм-дизайнера это чувство вполне объяснимо, но Уилл пришел к радикальному выводу о том, что и другие могут придерживаться того же мнения. Ему пришлось на протяжении нескольких лет уговаривать издателей, что симулятор строительства городов можно вообще считать игрой, и в конце концов он и его партнер в феврале 1989 года создали собственную компанию. Первая версия игры была выпущена для Macintosh, но после успешного старта продаж ее перенесли на другие платформы. В тот же год — пока *Covert Action* угасала, а в это время постепенно строился мой новый прототип железнодорожного симулятора — у меня появилась возможность поиграть в *SimCity* на ПК.

Это определенно была игра. Она была посвящена созиданию, а не разрушению... и это была самая настоящая игра. Ее целью было доминирование над ограничивающими факторами, а не над аморальным противником... и все это была игра.

И мой симулятор железных дорог тоже был полноценной игрой.

Задним числом я понимаю, что довольно странно с моей стороны было не провести параллель между самолетами и поездами. Конечно, симулятор может быть игрой! Моя карьера в гейм-дизайне была построена на основе соединения воедино игрового вымысла и авиационных реалий, и было бы совершенно логично создать аналогичные соединения для других видов транспорта. Конечно, поезда никогда не сбивали друг друга из пулеметов, но в *Solo Flight* оружия тоже не было — только мешок с почтой, который нужно было доставить по назначению.

Возможно, я не увидел взаимосвязи из-за того, что симуляторы железных дорог были тогда неисследованной территорией. Жанр авиасимуляторов сравнительно давно получил признание многочисленных фанатов, а конкуренция в нем была достаточно высока, поэтому, чтобы выделяться из общего ряда, нам нужно было привносить в наши игры что-то оригинальное, сочетать увлекательный игровой процесс с реалистичностью. Но в железнодорожном жанре мы были одни и могли дать свободу фантазии — рядом не было конкурентов, которые подталкивали бы нас в том или

ином направлении. Трудно мыслить нешаблонно, если шаблона еще не существует. В любом случае SimCity стал для меня либо встряской, благодаря которой я наконец увидел то, что было прямо у меня перед глазами, либо доказательством того, что моя интуиция ведет нас в правильном направлении. Так или иначе, с этого момента я знал, что у меня в руках не какой-нибудь второстепенный проект. Теперь мы делали игру про железные дороги.

Я начал работать над прототипом изо всех сил и почти каждый день давал очередную версию игры Брюсу, чтобы получить от него обратную связь. Вскоре мы добавили в игру экономические отношения, которые определяли транспортировку сырья из одного города в другой, а также естественные преграды — горы и реки. Мы сделали в игре даже возможность отправлять посылки почтой, прямо как в Solo Flight.

Так получилось, что 1989 год закончился для меня без завершенных игр, но мы с Брюсом все же смогли убедить руководство, что наш прототип железнодорожной игры стоил того, чтобы его завершить. Коммерческий успех SimCity поспособствовал, должно быть, этому решению, но основной причиной наверняка стало то, что я не требовал сколь-нибудь существенных кадровых ресурсов. Конечно, я мог бы пойти на конфликт, и руководство вскинуло бы руки вверх и заявило: «Ну что ж, Сид может работать над тем проектом, над которым хочет», но за назначение штатных сотрудников отвечали они, а я не готов был опять, как в былые дни, все делать в одиночку. Так что мы презентовали проект, а они согласились сохранить на нем Брюса, одного художника и нескольких вспомогательных сотрудников, помощь которых нужна была на последних этапах разработки. Но большую часть игровой графики должен был делать я, причем сделать это нужно было в короткий срок.

Вскоре после этого обратная связь Брюса приобрела неожиданную окраску. Нечестно, сказал он, что его мосты раз за разом смывает наводнениями. Я парировал тем, что в SimCity был целый набор разнообразных стихийных бедствий, включая торнадо, землетрясения и не защищаемые авторским правом, но сильно напоминающие Годзиллу монстры, которые с упоением сметали здания с лица земли. По сравнению со всеми этими бедами редкие потери мостов от наводнений вовсе не выглядели трагедией. Да и потом,

выход рек из берегов и правда был серьезной причиной беспокойства для железнодорожных компаний, уж точно более серьезной, чем морские монстры — для составителей планов городского строительства.



Скриншот игры Sid Meier's Railroad Tycoon
MicroProse, 1990 г.

Но Брюс напомнил мне об одной из моих аксиом гейм-дизайна: всегда будь уверен в том, что игроки получают удовольствие. «А когда мой мост сносят без видимой причины, — сказал он и бесстрастно пожал плечами, — я от игры удовольствия не получаю».

Конечно же, он был прав. Иногда кажется, что игроки должны ценить трудности, которые мы заставляем их преодолевать и что они и играют-то для того, чтобы доказать самим себе, чего они стоят. Но это не так. Люди играют в игры, чтобы повысить самооценку, а случайные разрушения их построек в игре ведут лишь к паранойе и чувству беспомощности. Когда игроку удастся предотвратить наступление соперника, он чувствует удовлетворение, но когда его сторона восстанавливается от внезапного нападения, он испытает в лучшем случае облегчение. К сожалению, на оборотной стороне этой неравновесной системы — чувство власти и собственной проницательности создателя игры: именно поэтому гейм-дизайнеров

так сильно тянет вставлять в игры всяческие неожиданные неприятности. Препятствия играют роль универсальных направляющих сюжета: партнер, которому вы доверяли, крадет у вас сокровище; прекрасная дама, которая просила о помощи, оказывается двойным агентом; возвышенно мыслящий ученый разрабатывает секретное оружие, которое сметет с лица земли все человечество; принцесса находится в другом замке. Другими словами, игрок сделал все, что попросил у него разработчик, а потом без видимой причины правила игры были изменены. Нежданный зигзаг удачи придает игре увлекательности или драматизма только в том случае, если он случается с кем-то другим. Когда это происходит с вами, вы испытываете лишь разочарование. Игрок может продолжать идти вперед, ведомый духом противоречия, раздражением или молчаливым принятием неприятных неожиданностей как одного из элементов игры, но удовлетворение от игры при этом точно пострадает. Я замечал подобные подводные камни, когда они были частями линейного сюжета, но замечание Брюса позволило мне понять, что этот же принцип применим и к мельчайшим сюжетным составляющим в играх с «открытым миром». Все случайные преграды в каком-то смысле создаются с мыслью «Представь, какое у них будет лицо!», или этот подход можно описать как «Эй! Эй! Я это сам придумал! Посмотрите, какой я башковитый!» Но игра не должна быть построена вокруг личности создателя. В центре внимания должен быть игрок, а что касается разработчика, то чем меньше он будет замечен, тем лучше.

Я осознал, что основное различие между встретившимся в игре испытанием и предательством состоит в том, был ли у игрока шанс его избежать. Именно поэтому я не стал совсем убирать из игры наводнения, а вместо этого добавил несколько видов мостов. Деревянный мост стоил дешево и позволял без промедления наладить работу железной дороги. А шикарный каменный мост стоил дороже, его строительство занимало больше времени, но наводнение ему было нипочем. Когда у игрока появляется возможность контролировать степень риска, наводнения перестают восприниматься как нечестный ход со стороны разработчиков и становятся настоящей наградой. Когда игрок видит, что его мост показывается из-под отступающей воды целым и невредимым, он получает куда большее удовлетворение, чем если бы наводнения не было совсем.



Скриншот игры Sid Meier's Railroad Tycoon
MicroProse, 1990 г.

Была еще одна относящаяся к мостам деталь, которая не давала мне покоя. К тому моменту все в нашем офисе прекрасно знали, что я терпеть не могу насилия, у нас даже придумали эдакую шутиливую мантру: «В игре Сида Мейера никто никогда не умирает». В некоторых ранних наших военных играх я постарался как можно мягче подать соответствующие эпизоды: нам не хватало ресурсов, чтобы сделать анимацию для пилотов, выпрыгивающих с парашютами из самолетов, или для капитанов подлодок, вынырывающих через спасательный люк, но и доказать, что они не выжили, тоже было нельзя. В *Pirates!* враги никогда не тонули, вместо этого их всегда брали в плен и заставляли работать. В той части *Covert Action*, которую мы успели сделать, игроку ясно давалось понять, что все виды оружия не смертельны. Теперь же в самой моей миролюбивой игре поезда вместе с ни в чем не повинной поездной бригадой регулярно тонули на мостах во время наводнений.

Потеря поезда была необходима, иначе игрокам незачем было бы тратиться на более дорогие мосты. Но и с массовым убийством несчастных служащих поезда мне тоже было трудно смириться. Я попросил нашего художника Макса Ремингтона изобразить инженера и членов поездной бригады выпрыгивающими из поезда

за мгновение до катастрофы. Для меня эта крошечная деталь позволяла сохранить целостность вселенной игры.

В Railroad Tycoon мне особенно важно было соблюсти свое правило «Никто не умирает», ведь, как и в случае с Pirates!, руководство заявило, что продать эту странную игрушку мы сможем только в том случае, если в названии будет мое имя. Так сложилось, что эта игра стала поворотным моментом в брендировании моих игр, но тогда я не мог сделать столь далеко идущие выводы. Между Pirates! и Railroad Tycoon я сделал несколько игр, в названии которых не было моего имени, да и руководители компании использовали этот прием скорее как знак недоверия, чем как форму превознесения моих заслуг. Но я не мог допустить, чтобы под моим именем вышел продукт, которым я не могу гордиться, так что сомнений ни в одной детали оставаться не могло. Одним словом, кондуктор поезда выжил.

Спустя несколько недель после релиза Railroad Tycoon мы с Брюсом сидели в поезде «Амтрак», едущем в Нью-Йорк. (Эх, если бы я мог раздать людям, которые составляют для них расписание, копии нашей игры!) Мы направлялись на какое-то рекламное мероприятие, но головы у нас были заняты совсем не предстоящими интервью. Как обычно, мы мечтали о том, чем будем заниматься дальше.

— Эту игру было довольно интересно делать, — заметил Брюс.

— Это точно, — подтвердил я. — Нам надо вместе сделать еще одну.

До этого я никогда не договаривался о сотрудничестве с каким-то конкретным участником команды до того, как у меня на руках появлялся хотя бы рабочий прототип игры. Но мне очень понравилось работать с Брюсом, и я не хотел, чтобы он переметнулся на какой-то другой проект. Дело было не только в том, что мы с ним совпадали в стиле общения и в подходе к профессиональной этике, но и в том, что Брюс в ходе создания «Магната» показал себя многостаночником, который может закрыть любую брешь.

Лучше всего в работе сочетаются люди с взаимодополняющими навыками. Билл Стили компенсировал мои недостатки в области бизнес-навыков, и в этом смысле мы с ним отлично сочетались. Понятное дело, что наши художники по графике и звуку куда лучше

справлялись со специализированными задачами, чем я. Но в том, что касалось разработки игры, я почти всегда принимал решения в одиночку или же работал вместе с людьми, не менее компетентными в этой области, чем я сам. Например, у меня отлично развит навык жесткой самокритики. Даже у талантливых людей рождаются по большей части плохие идеи, в творческих областях деятельности очень важно оставить в стороне свое эго и немедленно отказаться от всех начинаний, которые не соответствуют необходимому уровню. Но иногда зерна трудно отделить от плевел, и Брюс видел некий потенциал в идее, которую я уже готов был отправить в утиль. В то же время он никогда не отвлекался на те части игры, которые не были доработаны до конца. Я мог дать ему прототип с ужасной графикой, чрезмерно сильными врагами и критическими ошибками в самом начале кампании, и он не обращал на все это ни малейшего внимания, а смотрел только на сердцевину игры, на ее центральную идею. Если в ней был потенциал, у Брюса всегда получалось его рассмотреть, он мог выделить области, в которых необходимы были небольшие улучшения, игнорируя те проблемы, которые, как мы оба знали, легко было устранить в любой момент.

К счастью, он согласился участвовать в следующем проекте.

— Что-то более масштабное.

— А что может быть масштабнее, чем история железных дорог?

— История всей человеческой цивилизации!

Мы посмеялись над нелепостью этого вполне логичного ответа, но после того, как он был произнесен вслух, довольствоваться чем-то меньшим для нас было уже неприемлемо. Мы были не из тех, кто отказывается от интересной и сложной задачи. Когда мне было 28 лет, в руководстве пользователя к самой первой моей игре я написал, что однажды «создам идеальную компьютерную стратегию». И теперь, в 36, я, как мне казалось, был готов воплотить это обещание в жизнь. Возможно, возраст и опыт действительно делают человека мудрым, но иногда полезно бывает быть молодым и неопытным — тем, кто не успел еще научиться сомневаться в своих силах.

ИСТОРИЯ CIVILIZATION, ЧАСТЬ 1

*Sid Meier's
Civilization, 1991*

Через неделю или две я стал счастливым отцом. Когда люди пытаются описать чувства, которые испытываешь при рождении своего первого ребенка, их слова всегда оказываются неспособны достоверно передать реальность. Так что я не буду об этом рассказывать. Это было просто-напросто потрясающе: объективно говоря, мой сын ничем, наверное, не отличался от всех остальных крошечных сморщенных малышей на свете, но для меня он был самым-самым лучшим.

Но когда все, что должно было произойти, произошло, я выяснил, что больница — очень скучное место. Пройдет время, и использование цифровых гаджетов в общественных местах станет социальной нормой, но тогда я знал, что, если принесу с собой в роддом компьютер, меня не поймут. Джиджи и наш сын Райан отдыхали, и я решил пройтись и раздобыть себе какой-нибудь еды.

В холле по телевизору показывали трансляцию автогонки «500 миль Индианаполиса», и я какое-то время внимательно наблюдал за этим зрелищем, чтобы скоротать время. Гонка была интересная (в той степени, в какой гонки вообще могут быть интересными). После того как лидер — Эмерсон Фиттипальди — вынужден был рано сделать пит-стоп из-за недостаточного давления в шинах, его опередил «летучий голландец» Ари Люндайк, и все шло к тому, что именно он одержит победу. Возможно, я даже

чувствовал патриотическую гордость за представителя Голландии, когда тот накручивал круги по треку.

Конечно, автогонки требуют от гонщика умения превосходно управлять машиной, но в основе успеха там все же лежит правильный выбор стратегии. Именно об этом ход той гонки напомнил Фиттипальди. Для победы профессиональный гонщик должен учитывать все факторы и особое внимание уделять управлению ресурсами: шинами, топливом и механическими деталями автомобиля. В то время стали появляться игры, в которых в той или иной степени был реализован режим карьеры, подобно тому, что мы сделали в Gunship. В некоторых у игрока даже была возможность усовершенствовать автомобиль между гонками, но ни одной игре не удалось передать психологическую подоплеку автоспорта. Что, если бы решения относительно комплектации автомобиля необходимо было бы принимать прямо во время гонки, как это делают гонщики? Было бы совсем непросто держать в голове столько важной информации и одновременно нестись по трассе. Возможно, ради следования выбранной стратегии скорость можно было бы иногда снижать. Из всего этого можно сделать вывод, что теоретически вполне имеет право на существование даже пошаговая гоночная игра.

Во все времена компьютерные стратегии делились на два класса: в реальном времени и пошаговые. Когда у игроков перед глазами тикают часы и все играют одновременно, эмоции сразу накаляются. Игра поощряет скорее быстроту мышления, чем точность расчета, и для людей, испытывающих трудности с продолжительной концентрацией внимания, настает звездный час. Игра в реальном времени приносит удовольствие сразу, но бешеная интенсивность может вылиться в неразбериху и расстройство. Пошаговые же игры отличаются неторопливостью и методичностью. Даже если вначале игрок и испытывает сильный эмоциональный подъем, это объясняется скорее предвкушением. Опасность относительного недостатка интенсивности состоит в том, что игра может наскучить, но окончание пошаговой игры обычно приносит больше удовлетворения, ведь вы вложили в результат много времени и с большей тщательностью принимали решения.

В обоих жанрах неправильный выбор формата или наполнения может привести к катастрофе, но иногда самые интересные игры

получаются в тех случаях, когда разработчики сознательно выбирают нехоженые тропы. Возьмем для примера игру в шахматы в реальном времени: правила остаются неизменными, но только теперь ходить можно сразу, не дожидаясь хода оппонента. Если успеть, то можно съесть слоном фигуру соперника на противоположной стороне доски, а потом сразу убрать слона обратно, не дожидаясь ответного взятия. Но и оппонент в это время может забраться в ряды ваших фигур и стянуть у вас коня, пока вы заняты со слоном. Наверняка вам придется придумать новые правила, например «играть можно только одной рукой», «не сбивать своими фигурами чужие», — в противном случае игра запросто может превратиться в настоящее безумие. Не знаю, насколько это будет интересно, но на этом примере можно убедиться в том, что изменение фактора времени приводит к возникновению совершенно другой, новой игры.

Если бы только отцовство можно было превратить в пошаговую кампанию! Но вместо этого я знал, что мне предстоит ожесточенная схватка в реальном времени. С другой стороны, как я уже говорил, в таком режиме и удовольствие от игры получаешь незамедлительно.

В те времена отпуска в связи с отцовством еще не практиковались, и все же после рождения Райана я взял несколько выходных, а значит, в теории мог работать над чем угодно — по крайней мере, пока он спал. Но я был полностью поглощен своим новейшим проектом. За две недели до этого я дал Брюсу на пробу первый рабочий прототип Civilization.

Первая версия получилась не слишком удачной. Назвать ее ужасной было бы, пожалуй, преувеличением, но ни один фанат Civilization ее бы не узнал. Игра шла в реальном времени, как и в Railroad Tycoon, но по стилю все было похоже скорее на SimCity, разросшуюся до глобального масштаба: отводишь участки под сельскохозяйственное хозяйство и под добычу полезных ископаемых, а потом можно просто расслабиться и смотреть, как развивается твоя империя.

К сожалению, «расслабиться и смотреть» — совсем не те составляющие игры, которыми может гордиться разработчик. Для этого куда лучше подходят фильмы. Вынуждать игрока делать паузу, чтобы обдумать следующее действие, вполне нормально, но полностью брать развитие истории в свои руки — не наша работа, да и мы не сможем выполнить ее по-настоящему хорошо

(хотя гейм-дизайнеры постоянно пытаются). Мы не можем тягаться с кинематографом в панорамности видов, с книжными романами — в продолжительности повествования, с музыкальными альбомами — в богатстве звука; если ставить эти элементы превыше игрового процесса, результатом будет неизбежное разочарование. Как писал Крис Кроуфорд: «Для нашей индустрии настало время забыть о зависти к Голливуду... Сид Мейер был бы жалок в роли Арнольда Шварценеггера, но зато он замечательно справляется с ролью Сида Мейера». Другие произведения искусства становятся интересными тогда, когда интересен их автор, но игра успешна только тогда, когда интерес вызывает сам игрок. Наша работа — сделать так, чтобы вы заинтересовались самими собой, и на это у нас есть исключительное право.

За несколько лет до этого я сталкивался с подобной проблемой: мои военные стратегии играли сами с собой с абсолютно предсказуемым результатом. На этот раз я по крайней мере сразу понял, что что-то пошло не так. Но прежде чем я успел выявить недостаток и понять, как его исправить, руководство нашей компании потеряло терпение: я давно не выпускал готовых игр.

— Ты должен закончить Covert Action, — сказал мне Билл. — Нам все же нужно продавать игры!

У меня не было ни малейшего желания прерывать работу над Civilization, но приходилось признать, что на тот момент она несколько застопорилась, в то время как Covert Action была почти закончена — при условии, что игроки готовы были терпеть монотонный сюжет. Мы с Брюсом отложили Civilization в сторону и изо всех сил взялись за наш прототип, чтобы закончить его как можно быстрее. Мне не было за него стыдно, но и особого энтузиазма по отношению к нему я тоже не испытывал. И только когда игра оказалась на полках магазинов, меня вдруг осенило, как можно было ее исправить.

Как и в Pirates!, основой игрового процесса в Covert Action был постоянный переход между основной историей и различными мини-играми — открыванием замков, раскрытием шифров и так далее. Но успешность Pirates! определил тот факт, что их сюжет был сравнительно простым. С Covert Action я попытался повысить сложность нарратива, не жертвуя при этом ни одной деталью

в мини-играх. В итоге у меня получилось как будто две игры в одной, что в теории звучит очень интересно, но на практике лишь отвлекало, как будто игроку приходилось постоянно переключаться между двумя разными фильмами. Потратив 15 минут на то, чтобы проникнуть в здание, игрок практически забывал о том, что, вообще говоря, ему нужно внутри. Я должен был упростить мини-игры или, что было бы еще лучше, избавиться от части процедурно генерируемых историй, которыми я все равно был не вполне доволен. Сложив вместе две отличные игры, на выходе я не смог получить ни одной хорошей.

Тезис о том, что «одна хорошая игра лучше, чем две отличные», стал для меня таким откровением, что я окрестил его для себя «правилом Covert Action». Многие гейм-дизайнеры, для которых я сейчас выступаю в роли наставника, еще не родились, когда вышла эта игра, поэтому мы чаще обсуждаем эту проблему с позиции «центра тяжести» игры. Но тот урок я усвоил крепко и с тех пор не устаю повторять его и себе, и другим. Он стал даже более актуален, ведь тогда мы были ограничены невысокой вычислительной мощностью компьютера. Сейчас же сделать больше проще всего, и если не проявить осторожность, можно спать в одну три или даже четыре разные игры. Иногда важнее определить не то, что должно быть в игре, а то, что из нее лучше убрать.

Несмотря на то что выполняли это задание мы не по своей воле, перерыв на Covert Action в долгосрочной перспективе пошел нам на пользу, ведь у меня появилась возможность как следует обдумать, что не так с Civilization. Наконец-то я догадался попробовать реализовать игру в пошаговом формате, и, как и в случае с автогонками или шахматами, это решение изменило все. Теперь игроку нужно было действовать, а не пассивно наблюдать за происходящим, предвидеть игровые события, а не пытаться понять, что же только что произошло. Теперь для игры нужно было как следует задействовать голову, а не только кончики пальцев.

Сразу последовали другие изменения. Я осознал, что, когда начинаешь что-то с нуля, чувствуешь некую магию происходящего. Пустая карта — все же карта, на ней есть горы, реки и зараннее определенные ожидания относительно того, что игрок может на ней сделать, а что — нет. А вот скрытая карта — другое дело:

поселенец один-одинешенек оказывается выброшенным в никуда, ему ничего не видно, кроме девяти клеток вокруг. В этом было сдержанное великолепие. Игрок мог представить себе бесконечное количество возможностей, скрывающихся в окружающей его черноте. На соседней скрытой клетке может таиться сокровище, а в опасной близости может прятаться противник: благодаря этой неопределенности у игрока немедленно просыпалось необоримое желание начать открывать невидимый мир.

Более того, если главной темой игры (как я теперь понимал) было принятие решений, а не неконтролируемый ход времени, то начинать стоило не с разметки условного города, а с его основания, то есть утверждения своего места в мире и намерения править своей территорией. Эту разницу подходов можно проиллюстрировать так: с одной стороны — подписание договора, оговаривающего контуры дальней границы государства, с другой — втыкание в землю древка флага мозолистыми, потными руками. Я решил, что игрок должен закладывать фундамент своего первого города прямо там, где начинает игру, или рядом с этим местом, и это действие будет сопровождаться подходящей торжественной мелодией и анимированной заставкой на весь экран. «Рим основан: 4000 г. до н. э.» Неважно, что перед вами накрытые тряпкой вагончики и простые юрты: это Рим, столица могучей цивилизации, и этот город станет великим. Даже сейчас, играя в Civilization, я почти всегда выбираю римлян.

А вот вопрос, кого еще взять в игру, был не так прост. С практической точки зрения я мог поместить в игру данные примерно о 14 цивилизациях. (Я лично предпочел бы 16, ведь из-за природы двоичного кода 2^4 выглядит куда приятнее, чем $[2^3 + 6]$, но компьютеры известны тем, что совершенно глухи к таким чувствам.) На карте мира в 1990 году было почти 200 стран — и это не считая великие цивилизации прошлого. Разумеется, наименее известные из них имело смысл не использовать, но конкуренция между оставшимися все равно была нешуточная. Кто знает, за кого игрокам больше захочется играть — за викингов или за самураев?

В то же время на мировой сцене была одна держава, которая непременно должна была попасть в игру в силу своей значимости, но ее исторический багаж заставлял меня сомневаться — Германия,

наш противник во Второй мировой войне, где, кстати сказать, годом ранее разрешили наконец продажу моей игры F-15 Strike Eagle. Я хотел, чтобы правил каждой из цивилизаций самый знаменитый лидер в ее истории, но законы Германии запрещали издание любого контента с именем Гитлера вне зависимости от контекста, да и делать игру, где он мог оказаться хорошим парнем, казалось сомнительной затеей. С другой стороны, не включать Германию в игру было бы трусостью и цензурованием одновременно, Федеральная инспекция ВРjМ могла запретить Civilization даже и без их бывшего фюрера. И все же речь шла о Гитлере. Я не хотел, чтобы мое имя использовалось для его прославления. (Нужно отметить, что включение в игру председателя Мао и Сталина не вызвало у меня колебаний, а у других — вопросов. Иногда отделение приемлемого от неприемлемого происходит без всякой логики.)

Я мучался в раздумьях по поводу Германии вплоть до самого конца работы над игрой и в конце концов включил ее в список с Фридрихом Великим во главе. Мы наверняка намного больше знали бы о бедном Фридрихе, если бы в учебниках истории львиная доля статей о Германии не была посвящена другому ее лидеру. По продолжительности нахождения на троне Фридрих был одним из главных долгожителей эпохи, и под его командованием прусская армия выиграла несколько войн, несмотря на неблагоприятные с точки зрения стратегии условия. Он был щедрым меценатом, положил начало свободной прессе в стране, а также дал возможность представителям низших сословий занимать должности судей и государственных служащих. Не его вина, что другой деятель затмил все его деяния своей дурной славой. В любом случае Германию мы вернули настолько поздно, что в первом тираже руководства пользователя вместо нее была другая нация — турки, и в каждую коробку с игрой нам пришлось класть записку, где разъяснялось это несоответствие.

В то же время в игре оставалось немало других противоречивых элементов, требовавших моего участия. В некоторых стратегиях основное внимание уделяется битвам и маневрам, в других же приоритет отдавался сбору ресурсов и укреплению экономической мощи. Я хотел и то и другое. Я считал, что игроки должны сражаться за определенную территорию именно потому, что она

богата ценными ресурсами, и параллельно развивать технологии, чтобы использовать эти ресурсы все более продвинутыми способами. По замыслу наша игра должна была охватывать всю историю человеческой цивилизации, и я хотел, чтобы игрок мог контролировать все сферы, которыми управляет настоящий правитель.

Часто в играх задавались определенные правила управления городами, в реальности же нация выбирала одну из нескольких политических систем (а иногда и сменяла одну другой). В истории наблюдается достаточно четкая последовательность смены форм правления — анархия, деспотия, монархия, коммунизм, республика и, наконец, демократия, — но этот процесс мало где проходил гладко. Война или ошибки в государственном управлении запросто могли привести к тому, что нация отступала на несколько шагов назад, и даже движение вперед иногда приводило к периоду хаоса, сопутствующего эпохе перемен.

Все эти факторы были учтены в игре. Например, чтобы от деспотии перейти к монархии, игрок должен был сначала разработать концепцию или «технология» монархии (а это могло привести к появлению феодализма, возникновению рыцарского сословия, что позволяло игроку повысить статус своих воинов до рыцарей). После этого нужно было устроить революцию и претерпеть период анархии, за которой следовало воцарение монарха. Однако по мере модернизации государства менялись и ограничения. Я решил, что такие вещи, как закон о военном положении, то есть усмирение недовольства горожан расселением в черте города военных частей, не должны быть доступны правителям, которые продвинулись дальше коммунизма. Население вашего государства должно быть довольно, а иначе вам придется повернуть развитие общества вспять, чтобы удержать контроль над страной.

Безусловно, это была упрощенная модель политической истории, но так и было задумано. В отличие от наших военных игр, для создания которых мы изучали техническую литературу (например, серию справочников Jane's об истребительной авиации), Civilization была основана на информации из общераспространенных исторических книг, в том числе детских. Я хотел сделать симулятор создания империи, не вникая в детали того, как этого добились существующие государства. К примеру, для меня не имело значения,

что порох был изобретен в Китае и изначально использовался для медицинских нужд, куда важнее было то, что ваша цивилизация могла изобрести его в любой момент после того, как усовершенствовала технологию плавки железа. Вы должны были переписывать историю, а не проживать ее заново.

К тому же даже «упрощенная» версия истории оказалась достаточно сложной. Чем больше я добавлял элементов в игру, тем больше мне становилась очевидна взаимопроникающая сущность необходимых для их возникновения условий. Астрономия (нужная для улучшенного судоходства) развивалась из мистицизма (повышение довольства среди населения), но для нее нужна была еще и математика (с ее помощью военные могли строить катапульты, для которых мистицизм был не нужен). Я стал записывать все достижения в большую схему, которую назвал «деревом технологий». Ни одну из ветвей этого древа нельзя было не развивать совсем, но игроки должны были иметь возможность сами решать, что для них важнее — картография или слесарное мастерство (в зависимости от того, где был расположен их город — ближе к берегу или к залежам минеральных ресурсов). Чем больше вариантов — тем больше возможностей у игрока вести игру в соответствии со своими предпочтениями, тем больше у него поводов еще раз попробовать ее пройти.

Я осознал, что успех в Civilization должен определяться самим игроком. Как в Pirates!, где можно было терроризировать моря, оттачивать мастерство фехтования или пленить сердца всех дочек губернаторов в Новом Свете, правитель великой цивилизации вовсе не обязан был доминировать в мире за счет грубой военной мощи. Богатая нация могла опередить конкурентов, скупив все, что ей нужно; нация, сильная в науках, могла прийти к успеху за счет технологий; творческая нация могла привлечь толпы иммигрантов своим образом жизни. Для формулирования условий победы в Civilization нужен был сложный алгоритм, который учитывал бы все перечисленные факторы, а также многие другие, и мне не терпелось заняться его созданием.

Как только я набрал хороший рабочий темп, руководство решило радикально сменить курс. Билл, например, был крайне увлечен идеей расширения сегмента игр для аркадных автоматов. У меня

самого эти игры вызывали некоторую ностальгию, все же наша с ним история началась именно с игры на автоматах. Но для меня ностальгией все и заканчивалось. Популярность этих игр вот уже на протяжении нескольких лет стабильно падала, а стоимость производства целого автомата была бы весьма существенной. На рынке игр для персональных компьютеров игроки покупали оборудование сами.

Я напомнил, что, даже если мы и можем позволить себе перейти на новый формат, те игры, которые я хочу делать, не рассчитаны на быстрые партии один на один. Билл заверил меня, что новое начинание не встанет на пути существующих целей, но я знал, что многие в руководстве компании все еще считали успех *Pirates!* и *Railroad Tycoon* аномалией. Они даже отказались от продолжения *Railroad Tycoon*, которое мы с Брюсом набросали в то же время, когда я обдумывал концепцию *Civilization*. Для них стратегии были моей прихотью, которую они мне снисходительно прощали, а никак не полноценной бизнес-моделью.

Билл непоколебимо верил в то, что рынок игровых автоматов готов вернуть утраченную популярность, а я чувствовал, что это ошибка. По итогам нескольких разговоров стало понятно, что ни один из нас не мог убедить другого в своей правоте, а компромисс в этом вопросе был едва ли возможен. Мы не могли сделать половину игры для автомата.

Мне не нравилось новое направление, выбранное компанией, но еще я понимал, что бизнес-решения не должны приниматься комитетом. Руководить должен один человек, и у меня все еще не было желания им становиться. Мы с Биллом договорились, что оптимальным вариантом будет, если он выкупит мою половину компании: он получит возможность принимать решения, а меня защитит от рискованных маневров. Внешне все останется как прежде, и на протяжении многих лет об этих изменениях будет знать только высшее руководство. Я при этом сидел бы в том же кресле, посещал бы те же совещания, работал вместе с теми же коллегами. Но на бумаге я становился независимым подрядчиком, который получает оплату и роялти только за те игры, которые сделал сам.

Момент для этого решения был выбран самый что ни на есть благоприятный, потому что в итоге изменений, с одной стороны, у меня больше не было возможности влиять на выбор проектов,

а с другой — никто больше не мог вмешиваться в них. Я опасался (совершенно обоснованно, как выяснилось), что руководство не разглядит потенциала Civilization, и теперь я мог управлять этим проектом как моей душе угодно, не опасаясь его закрытия. Мне было немного грустно осознавать, что партнерство, на основе которого была создана MicroProse, подошло к концу, но ни я, ни Билл не хотели, чтобы я уходил, а новая схема позволяла каждому из нас получить то, что он хотел. Мы с Биллом так эффективно работали вместе именно потому, что наши характеры были зеркальными противоположностями друг друга, и в долгосрочной перспективе мы, наверное, не могли не пойти разными путями. В творческом плане наши расхождения начались с Pirates!, и изменение моего статуса стало не столько драматическим поворотом, сколько запоздалым признанием фактов. При этом я не испытывал горечи и обиды, произошедшее было просто естественным этапом развития наших карьер.

В отличие от меня, Брюс, помимо наших проектов, должен был работать еще и над теми задачами, которые ставили перед ним начальники в компании. Мы выработали режим совместной работы, при котором он в лаконичной форме давал мне обратную связь по моим прототипам. Каждый вечер перед тем, как пойти домой, я оставлял на его рабочем кресле дискету с самой последней версией игры. Когда он приходил утром на работу, то первым делом тестировал новые элементы. Потом в офисе появлялся я, и Брюс рассказывал мне свои мысли. Я шел и весь день работал над игрой, а он в это время выполнял свои каждодневные задачи. Вечером все повторялось заново.

В конце концов, Брюс смог все свое рабочее время уделять Civilization, и прошел слух, что наш новый проект — дело серьезное. К Брюсу в комнату стали заходить наши сотрудники, чтобы посмотреть на то, что мы делаем. Я не возражал. При этом на протяжении долгого времени Брюс оставался единственным, кому разрешалось играть самому. Способность не обращать внимания на неработающие и несуществующие элементы игры сочеталась в нем с отсутствием чрезмерной почтительности. Covert Action стала уже третьей игрой, в которой MicroProse решила поместить мое имя на коробку, и это еле различимо, но все же заметно повлияло

на отношение ко мне коллег. Мне от этого было не по себе, но намного хуже было то, что это могло негативно сказаться на качестве итоговых продуктов. Я не хотел тратить свое время на то, чтобы убеждать людей в необходимости жестко критиковать те части игры, которые им не нравились. Конечно, Брюс в своих комментариях был всегда вежлив, но если он видел, что что-то идет не так, он сразу без малейших колебаний мне об этом сообщал.

Sid Meier's Latest Game Is Just Like All His Others... Terrific!

Most game designers can't afford to repeat themselves. Formulas that work so well in one game rarely succeed in the next. Sid Meier is an exception. His games, despite the diversity of subject matter, always share certain qualities, qualities computer gamers have grown to love — and demand.

Now, the designer responsible for the award-winning hits **F-15 Strike Eagle**, **Pirates!**, **Red Storm Rising**, **F-19 Stealth Fighter** and 1990's Best Strategy Game*, **Railroad Tycoon**, presents the high-tech, dangerous world of international espionage. Once again the subject is unique; but Sid's "magic touch" remains.

The Sid Meier Checklist For Fun:

Challenge. Crimes are being perpetrated, plots are being hatched. As super-spy Max Remington, you must piece together ambiguous clues leading to a ruthless criminal mastermind. Weeks, even months of intrigue-filled gaming time can be spent finding just one mastermind. *Covert Action* gives you 20 of them to find.

Versatility. Break into criminal hideouts with guns blazing, or try a soldier approach with delicate wiretaps, brilliant code-breaking and careful, precise surveillance. Mix and match investigative techniques, relying on instinct and experience. You make the decisions, determine the strategy, and decide the tactics.

Authenticity. Use the weapons, real agents use — and follow their procedures. Face the same, real dangers. *Covert Action* is international espionage as it really is.



"It is no exaggeration to say that MicroProse has released the richest treatment of espionage ever put in a computer game. Only the real thing could be more rigorous, and one imagines that it wouldn't be nearly so much fun."

Computer Gaming World • May, 1990

MICROPROSE
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

For IBM PC/compatibility. For the latest information on release dates and availability, call MicroProse Customer Service at 301-771-1151, 9 am to 5 pm EST, weekdays. © 1991 MicroProse Software, Inc. 180 Ardmore Drive, Hunt Valley, MD 21036.
* Software Publishers Association

Реклама игры Covert Action
MicroProse, 1991 г.

Я так до сих пор и не понял, было ли с моей стороны ошибкой не показывать игру никому другому на протяжении столь долгого времени. С одной стороны, я считаю, что чем больше людей оценит прототип, тем лучше. Ведь вы хотите сделать игру, которая

понравится всем, а не только вашему любимому типу игроков. Но, с другой стороны, мы с Брюсом так хорошо друг друга понимали, что привлечение к рабочему процессу других людей могло привести к снижению темпа. Брюс был и тестером, и разработчиком игр, а значит, обратная связь от него была основана на конкретных решениях. Я, в свою очередь, был и гейм-дизайнером, и программистом, а значит, мне не нужно было тратить время на совещания с самим собой.

Желание не тратить понапрасну время — самый, возможно, важный фактор во всей моей карьере. Каждая новая версия игры (или любого другого продукта) — это возможность сделать шаг вперед. Чем больше циклов вам удастся провернуть, тем более отточенным будет итоговый продукт.

Есть известная история про знаменитую статую Давида Микеланджело, согласно которой он сказал, что в процессе работы «просто счистил с глыбы камня то, что было не похоже на Давида». Точно неизвестно, действительно ли он произнес эти слова, и разные версии этой цитаты приписывают также и некоторым другим творцам. Но мне кажется, что популярность этой истории показывает разницу между тем, как многие люди представляют себе процесс творчества, и тем, как он выглядит на самом деле. Конечно, я не берусь говорить от лица всех творческих людей на свете, но я лично не умею резать по мрамору. Я умею только лепить из глины.

Нужно начать с кома. Добавить чуть-чуть. Стало ли целое выглядеть от этого более или менее интересно? Добавить еще чуть-чуть. Нет, это уже слишком. Убираем.

Ошибки неизбежны, и важно заметить как можно большее их количество как можно быстрее. В идеале нужно заново оценивать свое произведение каждый день, может быть, даже по несколько раз в день, и каждое повторение должно быть не поводом одобрительно похлопать себя по плечу, а возможностью понять, где были допущены ошибки.

Это не означает, что прогресс достигается исключительно за счет небольших изменений. Цель здесь — эффективное использование времени, а значит, необходимо не только большое количество повторений цикла доработок, но и вынесение из каждого цикла

максимально информативной обратной связи. Я всегда пользовался правилом «удвоить или уполовинить». Не стоит тратить время на то, чтобы скорректировать продукт на 5%, потом еще на 5%... Лучше сразу удвоить, а потом смотреть, получилось ли таким образом добиться ожидаемого эффекта. Если вы чувствуете, что перегнули палку, значит, эксперимент удался, вы на верном пути, и вам нужно всего лишь немного отступить назад. Но если ожидаемый эффект все равно недостаточно силен, вы будете знать, что сэкономили себе массу времени по сравнению с изменениями на 5%. Менее чем за месяц до релиза Civilization я уменьшил размер карты вдвое. Конечно, в игре, охватывающей всю историю человеческой цивилизации, должна быть большая карта, но в процессе разработки выяснилось, что ее размер далеко не так важен, как ощущение непрерывного развития. Уменьшение размера карты позволило повысить темп игры, а это, в свою очередь, привело к тому, что впечатление эпичности происходящего стало куда сильнее, чем с картой вдвое большего размера. Если бы я побоялся слишком сильно отклоняться от имеющегося прототипа, я ни за что бы не успел прийти к оптимальному размеру карты вовремя.

Примерно по той же причине я никогда не пишу проектной документации. Некоторые руководители привязаны к ней вопреки всякой логике и ждут, что им разложат по полочкам всю игру в форме информативного текста и слайдов презентаций еще до того, как будут написаны первые строчки кода. Но, на мой взгляд, это то же самое, что чертить карту до того, как посетил местность: «Я решил, что вот здесь будет гора». Льюиса и Кларка засмеяли бы, если бы они показали кому-нибудь проектную документацию. Гора находится там, где она находится, и ваша работа — ее найти, а не настаивать на том, что она должна быть там, где вам хочется.

Вот некоторые кусочки глины, которые я в процессе работы над Civilization сначала наклеил на свою скульптуру, а потом решил убрать.

Во-первых, часы в реальном времени. Я будто бы выкинул все сделанное в помойку и начал с нового кома.

Затем я непродолжительное время экспериментировал с циклическим взлетом и падением наций. Такой подход соответствовал историческим реалиям, но напоминал затопление железнодорожного

моста, только в куда большем масштабе. Любому игроку, который столкнется с пробуждением вулкана Кракатау или с эпидемией бубонной чумы, сразу захочется загрузить последнюю сохраненную игру.

Древовидная структура технологических достижений была довольно хорошей идеей, но фактически ее элементы болтались там и сям несколько месяцев, пока наконец их не удалось привести в порядок. Какое-то время у нас было отдельное дерево вторичных навыков, например «пивоварение» (конечно же, его исследование позволяло повысить уровень счастья населения), но потом мы сочли его чрезмерно громоздким и избавились от него.

Какое-то время я пытался сделать в игре наземные мины, но никак не мог заставить искусственный интеллект грамотно их расставлять или не позволять пехоте ходить по собственным минам — любая попытка в этом направлении приводила к катастрофическому замедлению процессов. Пришлось от них отказаться.

Сначала у нас были религиозные лидеры, а потом их не стало.

Сначала у нас были немцы, потом мы их убрали, а потом вернули на место.

Иными словами, в моих играх есть недостатки (по крайней мере, до того момента, как я их не обнаружу), но я все равно двигаюсь вперед, не давая страху ошибки меня одолеть. Я не раздумываю часами, нужна ли мне та или иная деталь, — я просто добавляю ее и получаю возможность проверить все на деле. Если она выглядит коряво, я ее вырезаю. Не может быть карты до того, пока вы не исследуете неразведанные земли, и не может быть всестороннего творческого видения в первый день работы над проектом. Остается трудная последовательная работа в форме каждодневных улучшений и стремления к максимально эффективному использованию времени в процессе открытия будущего облика вашего творения.

ПОВОРОТНЫЕ МОМЕНТЫ

Pirates! Gold, 1993

*

Sid Meier's

Railroad Tycoon Deluxe, 1993

В тот год на Рождество мы с моими родителями, братом и сестрой поехали на лыжный курорт Массанаттен в штате Вирджиния. Райану было семь месяцев от роду, поэтому большинство видов снежных развлечений ему были недоступны, но он все же прокатился на своеобразной ползунковой версии горнолыжного подъемника, когда родственники передавали его из рук в руки. Мне было интересно наблюдать, как мои младшие брат и сестра реагируют на Райана, ведь они тогда были примерно в том же возрасте, как я в момент их рождения.

Моя сестра Вики родилась, когда я был на втором курсе университета, — мои родители тогда, судя по всему, обрели второе дыхание. А за год до моего выпуска родился мой брат Брюс. (Сейчас это имя встречается нечасто, но когда-то оно было крайне распространено, и пик его популярности пришелся на конец сороковых. Именно тогда родился мой коллега Брюс Шелли. Популярность этого имени продолжалась вплоть до начала семидесятых, когда появился на свет мой брат. Именно поэтому так получилось, что первыми в Civilization поиграли два Брюса.)

Как и большинство тинейджеров, я был с головой погружен в свои интересы. Эти интересы были достаточно разнообразны, но младенцы в их число точно не входили. Вики и Брюс были

слишком малы, чтобы я мог их считать сестрой и братом в обычном смысле этих слов, но брать на себя родительскую роль я не хотел. Вряд ли тот, кто видел 15-летнего Сиды Мейера, назвал бы его типажа «крутым дядюшкой». Конечно, мы с братом и сестрой стали гораздо ближе, когда они выросли, но поначалу у меня было впечатление, что у родителей появилось какое-то странное новое хобби. Я помогал маме с малышами, если она об этом просила, но в целом воспринимал их как что-то, чем должна заниматься она, а не я.

Но в то же время мне было интересно со стороны наблюдать за моими новыми крошечными соседями по комнате, и я даже записался на курс детской психологии для первокурсников. При прочих равных я бы скорее предпочел дополнительные занятия по математике, но каждому студенту необходимо было посещать определенное количество часов свободных наук и искусств, изучение которых носило, впрочем, скорее символическое значение. И тут Брюс и Вики могли дать мне определенное преимущество перед другими студентами. У меня не только была возможность непосредственно наблюдать за маленькими детьми, но и ставить, если потребуется, над ними научные опыты.

Мы могли сами выбирать себе тему итоговой курсовой работы, и у меня было заготовлено кое-что особенное. Где-то в списках рекомендованной литературы проскользнула тема вымышленных языков, используемых братьями и сестрами довербального возраста, и мне пришло в голову, что было бы интересно задокументировать один из таких уникальных коммуникационных паттернов, сформировавшихся в реальных условиях. Владение методами анализа данных и имеющиеся у меня в распоряжении подопытные экземпляры должны были дать мне возможность сделать блистательное исследование на тему развития детей.

И вот как-то раз я поехал на выходные домой и положил записывающий магнитофон в комнату брата и сестры — у меня все было готово для фиксации таинственных слов, которые они перед сном бормочут друг другу. Это был далеко не самый важный для меня и не самый срочный проект, поэтому слушать записи я стал лишь несколько дней спустя.

На кассете была полная тишина. Как выяснилось, мои брат и сестра не владели никаким воображаемым языком (кроме, может

быть, редких пофыркиваний и похрапываний). Менять тему было уже поздно. Так что моя курсовая превратилась в упражнение в писательском мастерстве: я вынужден был выдать увлекательное, основанное на фактах повествование, придумав его из ничего. Впрочем, это упражнение, скорее всего, дало мне в карьерном плане куда больше, чем мог дать остальной курс.

У меня была еще одна сестра моего возраста, Дороти, но она умерла, когда я был маленьким. Мы были довольно близки, и у меня осталось много воспоминаний о том времени, когда она была еще здорова. Но годы, предшествующие ее смерти, в моей памяти, к сожалению, предстают неким размытым пятном.

Я помню, как мама вечерами оставляла меня одного дома, а в это время навещала сестру в больнице. Помню, как она каждый раз давала мне монету в 25 центов, чтобы я купил себе пакет картошки в лавочке через улицу, и как я ждал ее возвращения и смотрел старый комедийный сериал «Моя мать — машина». Помню, что на все мои вопросы мама отвечала уклончиво, но я все же понимал, что в ближайшее время ждать возвращения Дороти не стоит.

Я не помню, сколько лет продолжалась ее болезнь, помню только, что, когда мои родители полетели в Швейцарию забирать меня из дома бабушки и дедушки, они останавливались в Германии. Там они заезжали в больницу, которая предлагала какие-то крайние меры лечения, недоступные в США.

Помню, как сильно распухла одна сторона ее шеи. Позже я узнал, что ее болезнь называлась лимфомой Ходжкина и что сейчас ее в большинстве случаев удается вылечить.

Помню, как один ходил в школу.

Помню, как мы с отцом ходили на могилу сестры с цветами в руках. И помню, как спустя несколько десятилетий подумал о том, что моя поездка в Швейцарию, возможно, тогда частично защитила меня от того, что в это время происходило у нас дома, и что идею остаться в Европе еще на семестр мне, возможно, в какой-то степени подсказали родители.

Невозможно представить себе, чтобы эти события не повлияли на мою жизнь, но у меня все же получилось изгнать большую часть воспоминаний о них из памяти. Безусловно, родителям пришлось тяжелее. Когда я и сам стал родителем, я по-новому осознал, какие

эмоции они должны были тогда испытывать. И все же я отчего-то никогда не беспокоился о том, что могу потерять Райана.

В день, когда он родился, за окнами больницы упал со страшным шумом какой-то большой и очень тяжелый предмет. Я подпрыгнул от неожиданности, а вместе со мной — Джиджи и ее родители. По всей приемной дети начали плакать — но только не Райан. Он с интересом поднял глаза, а потом спокойно продолжил заниматься одним из тех дел, которыми обычно занимаются младенцы. Не знаю почему, но этот момент тогда показался мне очень значительным: для меня он характеризовал и мальчика, и мужчину, в которого он вырастет. Райан был спокойным и здравомыслящим, настоящей скалой, которая выдержит любую бурю. С того момента я вроде как решил, что мой сын неразрушим.

И пока он оправдывал ожидания. Многие дети стали бы проявлять беспокойство от суеты, непременно сопровождающей семейные каникулы, но семимесячный Райан совершенно спокойно реагировал на все, что происходило вокруг.

Как обычно, в «Массанаттен» я приехал со своим компьютером, а еще прихватил с собой последнюю версию Civilization. По случаю я показал прототип игры своей семье, зная, что Брюсу особенно интересно будет попробовать в нее поиграть. На протяжении последних трех летних каникул в старших классах он работал плеестером в MicroProse и жил в нашем доме в Балтиморе, в комнате для гостей. Он даже попал в титры Crusade in Europe, Gunship и Pirates!. Но в колледже он предпочитал проводить каникулы в штате Мэриленд, а на игры ему, возможно, и вовсе не хватало времени. Одним словом, он наверняка соскучился по компьютерным развлечениям.

Брюс сел играть, оставляя время от времени конструктивные комментарии, а потом меня позвали в гостиную, и я его оставил. Спустя какое-то время у меня спросили, где Брюс.

— А, — ответил я, оглядываясь вокруг, — он, наверное, все еще в задней комнате, играет в Civilization.

Я посмотрел на часы. С момента, когда Брюс сел за компьютер, прошло шесть часов.

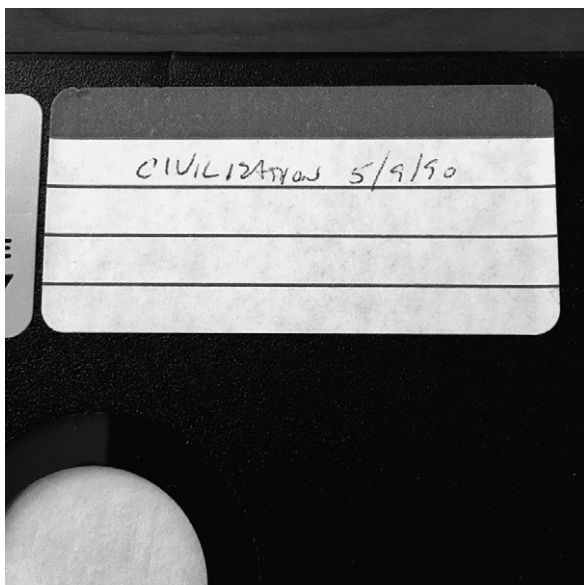
До этого я понимал, что делаю особую игру, ровно в той же степени, в которой я считал особенными все свои игры, в том

числе и те, которые меня в той или иной степени разочаровали. Идеальных детей не бывает, и всех их все равно любишь. Даже сейчас, когда некоторые игры относят к моему наследию, а о других почти никто не помнит, мне в равной степени дорога каждая из них. Вы же не перестаете приглашать половину своих детей на День благодарения, если остальные стали знаменитостями.

Но когда мой брат на большую часть дня засел за прототип, в который и играть-то можно было разве что с трудом, я обратил на это внимание. Чем его игра так привлекла? Что стало импульсом? Игра тогда была не слишком сложной, это были несколько собранных в одном месте простых систем, и все же Брюс, по всей видимости, завоевывал и терял свою территорию раз за разом, исследуя и перекомпоновывая одни и те же базовые паттерны.

Взаимодействие моего брата с *Civilization* в итоге отлично проиллюстрировало одну из самых важных отличительных черт игры: сложение нескольких простых вещей дает одну сложную. Армии воевали всего один ход, а потом одна из сторон объявлялась победителем. В игре почти не использовались конкретные числовые показатели: как правило, игрок имел дело с бартером и эквивалентами — заполните полностью «щит» и получите копейщика; потратьте достаточное количество ходов на изучение гончарного производства и сможете обменять свои товары на бронзовые вещи. Как и в шахматах, разобраться в том, как ходят фигуры, легко, но по-настоящему интересные грани игры открываются только тогда, когда начинаешь рассчитывать комбинации ходов.

Этот прием составления в единое целое простых элементов зародился еще в *Railroad Tycoon*. *Pirates!* же дала мне необходимое представление о балансе сил в игре. Какая фигура сильнее, ладья или слон? Все зависит от позиции на доске. Возможно, в одной партии наиболее ценным навыком окажется дипломатия, а в других обстоятельствах единственный вариант — военные действия. Как всегда, я не хотел, чтобы один из вариантов был лучше других: эту историю должен был писать игрок, а не я. В этом смысле *Civilization* была не столько гениальным прозрением, сколько очередным этапом в логической цепочке, которую я создавал многие годы. Если бы ее предшественники не заложили фундамент, игра бы никогда не появилась на свет.



Дискета с прототипом Civilization
Права на фотографию принадлежат Брюсу Шелли

Брюс Шелли же, напротив, не испытывал той уравнилительной любви, которую я чувствовал ко всем своим проектам. По его словам, он сразу понял, что Civilization — уникальная игра, для этого ему хватило лишь взглянуть на первый прототип. Он даже сохранил самую первую дискету с ней: дело в том, что он жалел, что у него не осталось никаких воспоминаний о Railroad Tycoon, а вдобавок был уверен, что Civilization станет, по его собственному выражению, «очередным шедевром Сиды Мейера». Мне кажется, здесь скрывается еще одна причина того, почему комментарии Брюса были настолько для меня ценны: у него всегда лучше получалось предсказать популярность игры, чем у меня. Для меня реакция аудитории остается чем-то не подвластным пониманию и неконтролируемым, поэтому с моей стороны глупо было бы пытаться под нее подстроиться и уж тем более ставить в зависимость от нее свою самооценку. Именно поэтому мои достижения не производят на меня такого впечатления, какое должны были бы производить, по мнению некоторых моих коллег. В то же время я не слишком

расстраиваюсь, если игра плохо продается. Главным мерилom успеха для меня является удовлетворение от проделанной работы.

Так или иначе, мой неустрашимый коллега-программист оказался прав. После того как я наконец решился дать игру на пробу кому-то, кроме двух Брюсов, реакция других разработчиков была в высшей степени восторженной. Многие оставались после работы, только чтобы поиграть в наш прототип, и в мой офис стали приходить даже незнакомые мне сотрудники и делиться своими комментариями. Что, если сделать караваны, которые могли бы повысить эффективность торговых путей? Что, если добавить загрязнение окружающей среды, которое становилось бы проблемой по мере роста городов? Что, если расписывать поселенцев по сферам деятельности, делая их сборщиками налогов, учеными или скоморохами? Что, если игрок будет получать особые бонусы за строительство одного из семи чудес света? Что, если этих чудес будет больше, чем семь? Что, если акведуки будут предотвращать пожары, амбары — голод, а городские стены — наводнения? Что, если маяки будут повышать скорость движения кораблей, но после открытия магнитного поля станут больше не нужны? Этот бесконечный поток идей стал практически неконтролируемым — и для них, и для меня. Чем больше мои коллеги играли в *Civilization*, тем больше у них появлялось идей, и за каждой идеей стояли десятки потенциальных последствий, которые я не мог не включать в игру. Все элементы игры были взаимосвязаны, и каждое интересное предложение разрасталось до нескольких дней (и ночей, и выходных), проведенных в работе над корректировкой кода. В конце концов я вынужден был закрыть дверь в свой кабинет и назначить Брюса привратником — иначе я совсем не смог бы работать.

Но даже после всего этого у меня не было уверенности в том, что остальной мир разделит наши эмоции. С каждым следующим проектом я все дальше уходил от проторенных троп, и в прессе меня время от времени даже называли «гейм-дизайнером для гейм-дизайнеров», подразумевая, что достоинства моих игр в полной мере могли оценить только знатоки. Я не вполне был согласен с такой характеристикой, но она соответствовала действительности в том, что я: 1) был гейм-дизайнером и 2) делал такие игры, в какие мне самому хотелось играть. Меня не беспокоило, что слово

«стратегия» в нашей индустрии оставалось почти что бранным. Более расслабленные и безопасные жанры вроде «приключений» и «экшена» — это еще ничего, но все знают, что в стратегии играют только ботаники. Общеизвестная мудрость гласила, что можно сделать специализированный продукт для прожженных фанатов, и это даже может принести прибыль, если минимизировать затраты, но на стратегической игре никогда не заработать больших денег. Я и мои коллеги обожали Civilization, но если бы игра не понравилась больше никому, это бы меня совершенно не удивило.

Но так, конечно, не произошло.

MicroProse не прикладывала особых усилий для рекламы игры, поэтому начало продаж Civilization, как и в случае с моими предыдущими играми, получилось довольно вялым. Пожалуй, она по-прежнему нравилась главным образом разработчикам игр, вот только в каждом, кто начинал в нее играть, просыпался дремавший до этого разработчик. Когда через несколько недель до нас дошли первые письма от покупателей, их интонация разительно отличалась от той, к которой мы привыкли.

Раньше письма выглядели примерно так: «Уважаемый Сид! Я поиграл в вашу игру Sid Meier's Pirates!, и она мне очень понравилась. Но вот сражения на суше — это тупость. С уважением, ваш главный поклонник».

Никаких обид, каждый имеет право на свое мнение. Мы редко получали письма, в которых, помимо похвал, не было бы критических замечаний, и, как правило, поклонники особенно не стеснялись в выражениях. Но с Civilization все было иначе.

Про нее фанаты писали так: «Уважаемый Сид! Я поиграл в вашу игру Civilization, и она мне очень понравилась. Интересно, почему вы решили начать развитие ацтеков с литья бронзы, в то время как они известны прежде всего своей керамикой. Еще мне кажется, что скорость передвижения торговых караванов должна повышаться по мере развития города, а если можно будет автоматически включать караванам режим ускорения — будет еще лучше. Кстати, я придумал стратегию, при помощи которой можно гарантированно побеждать в каждой игре, не используя ничего, кроме колесниц. Вот что я делаю...»

Короче говоря, мы написали на коробке с игрой слоган «Хорошо быть королем», и фанаты с нами согласились.

Порой письма достигали объема в несколько страниц, некоторые авторы даже указывали в письме свой телефон в надежде, что мы захотим обсудить игру. Многие писали нам с просьбами устроить их в MicroProse, чтобы они могли лично помогать с внедрением предложенных улучшений. Все эти замечания я рассматривал не как повод для расстройств из-за недоработок, а напротив — как положительный итог, ведь они означали, что мы заставили игроков рассуждать на более продвинутом уровне. Они взаимодействовали с игрой как с инструментом, а не просто проживали ее как опыт. Другие игры предлагали игрокам развлечение, Civilization же каким-то образом (я тогда еще не понял, какие магические ингредиенты этому поспособствовали) давала новые возможности. Фанаты чувствовали, что результат полностью зависит от их действий, и граница между фантазией и игрой переставала для них существовать. Весь этот мир безраздельно принадлежал им.

Следующие несколько месяцев стали для меня одновременно невероятными и разочаровывающими. Популярность игры стала расти лавинообразно. Вечером, когда игра получила первую крупную награду, Билл позвонил мне с поздравлениями, но уже скоро призов стало так много, что иногда он вынужден был откладывать новости об очередных достижениях до понедельника или вторника, чтобы успеть провести запланированные совещания. А я в это время обрел известность, которой раньше не испытывал никогда. Интервьюеры раз за разом задавали мне одни и те же вопросы, на которые у меня не было короткого ответа. Я не мог в одной фразе объяснить, как у меня созрел замысел игры или как у нас получилось сделать механику настолько затягивающей. Я был признателен, мне было очень лестно, и мне никогда не пришло бы в голову жаловаться на свой новообретенный успех, но все же это было очень непривычно. За четыре дня до этого Том Клэнси предупредил меня о подводных камнях, подстерегающих тех, на кого свалилась слава, и я очень старался следовать его совету, прокладывая собственный маршрут по этой неисследованной территории.

Думаю, я неплохо справился. Со временем у меня лучше стали получаться ловкие ответы, но в то же время я чувствовал, что все дальше отхожу от подлинного описания опыта, о котором меня спрашивали. Каждый день у игры появлялись все новые поклонники,

но для меня она постепенно ускользала в прошлое, становилась игрой, которую я сделал полгода тому назад, потом год назад, потом два года. Я вложил в Civilization все свои способности, и теперь я был готов некоторое время заняться чем-то другим.

Я немного помогал коллегам в работе над их проектами, обсуждал с нашими программистами ошибки в их кодах или давал советы по поводу последнего авиасимулятора MicroProse. Я дал добро на Pirates! Gold и Railroad Tycoon Deluxe. Я немного повозился с моей никогда не пустеющей коллекцией наполовину работающих прототипов. Я провел какое-то время в отпуске.

Но в основном я пытался найти для себя новое направление движения и с беспокойством раздумывал, сколько должно длиться выгорание, чтобы его можно было признать постоянным*.

* *Достижение разблокировано* — «Кризис среднего возраста»: ура, половина позади!

ПОЛНОЕ БАРОККО

Sid Meier's C. P. U. Bach, 1994

«Каким проектом Сид займется теперь?»

Впервые этот вопрос задавали не только мои начальники и коллеги. Фанаты и журналисты — даже те, кто обычно не писал про игры и впервые услышал мое имя в год выхода *Civilization*, — громко требовали новостей, а не получив их, начинали строить безумные домыслы. Ходили слухи о том, что я буду делать продолжение своего хита, но место действия переместится в космос; о том, что уже существует прототип игры о Гражданской войне в США; наконец, количество сфер деятельности, к которым пытались приставить слово «магнат», было таким, что ими можно было заполнить телефонную книгу. Авторы некоторых посвященных *Civilization* писем не жалели времени на советы, как мне назвать будущую игру, другие же попросту молили открыть им секрет.

Но никто из всех этих людей не стремился узнать, каков будет мой следующий проект, больше, чем я сам.

Как превзойти игру, которую критики называют «более затягивающей, чем кокаин» и «сделанной лучше, чем любой другой симулятор»? Сколько наград за лучшую игру года должен получить разработчик, прежде чем его одолеет беспокойство, что ему больше никогда не достичь этого уровня?

Нетрудно было понять, что так можно свести себя с ума. Мне нельзя было попасть в замкнутый круг и постоянно стараться переплюнуть свою предыдущую игру, в противном случае я бы потерял остатки здравомыслия, которые мне удалось сохранить после

выматывающей, тяжелой работы. Я понял, что даже выход за рамки стратегического жанра будет для меня недостаточно радикальной переменной. Мне нужно было сделать что-то такое, что никому не придет в голову сравнивать с Civilization, даже мне самому.

В обычной ситуации в поиске источника вдохновения я бы обратился к собственным интересам, но Railroad Tycoon научил меня тому, что даже случайная смена занятия может превратиться в серьезный проект, стоит только ненадолго отвернуться. Если у вас нет ничего, кроме джойстика, весь мир кажется игрой. В каждом потенциальном проекте мне виделась эта угрожающая перспектива умственной борьбы с самим собой, и в итоге мне ничего не оставалось, как выбрать сферу, которую я бы при всем желании не смог представить в виде стратегии.

Интерес к музыке у меня появился еще в раннем детстве. Учитывая мою любовь к математике, этому не приходится удивляться. Наличие связи между двумя этими интересами на нейрологическом уровне давно доказана учеными, и многие гениальные математики виртуозно владели по меньшей мере одним музыкальным инструментом. Я ни в коем случае не претендую ни на одно, ни на другое, но, думаю, можно сказать, что «гений математики» соотносится с «музыкальным виртуозом» так же, как «любитель математики» — с «клавишником подвальной группы». При этом на пианино я начал играть сравнительно поздно. Моим первым инструментом была скрипка.

У моего отца было два основных творческих хобби — резьба по дереву и живопись, но, помимо этого, он был еще и одаренным музыкантом. Я помню, как он дома играл на гитаре, скрипке, укулеле, гармонии и флейте. Возможно, что он умел играть и еще на каких-то инструментах, которых у нас попросту не было. Так что выглядело вполне логично, чтобы его дети брали уроки музыки, но у нас в то время не было машины, поэтому любые внеклассные занятия были ограничены маршрутом автобуса или дистанцией пешей прогулки. На расстоянии нескольких кварталов от нашего дуплекса в Детройте были супермаркет, аптека, забегаловка KFC и магазин профессиональных фотоаппаратов. Музыкальной школы, увы, не было.

Потом, спустя несколько лет после переезда в этот район, моя мама познакомилась с иммигрантом из Болгарии по имени Любен Халаджов, который дирижировал оркестром в старших классах местной школы и жил на той же улице, что и мы. Он нечасто брал учеников, но мать убедила его раз в неделю ходить к нам домой и учить нас с Доротой играть на скрипке. То, что мой отец тоже играл на этом инструменте, было скорее совпадением: если бы мистер Халаджов был тромбонистом, мы бы наверняка играли на тромбоне. Нам с сестрой было всего пять и шесть лет, и учеников такого возраста у него больше не было. Однажды мистер Халаджов даже организовал для нас участие в концерте учеников старших классов. К сожалению, в середине выступления что-то случилось, мы начали играть не в такт с более старшими ребятами, и оставшаяся часть композиции стала полным провалом. Больше выступать нас не приглашали.

Поначалу я не испытывал по поводу уроков особого энтузиазма, хотя и соглашался на них вполне вежливо: мама решительно хотела обогатить нашу жизнь культурой, и я знал, что если мы откажемся от уроков музыки, то она непременно придумает что-нибудь еще. Но со временем мне стало нравиться играть на скрипке. После катастрофы в школе мистера Халаджова наша концертная карьера застопорилась, но зато мы с сестрой играли дуэтом для родителей и их друзей, и спустя несколько лет я присоединился к небольшому местному оркестру. В конце концов, мистер Халаджов предложил мне пройти прослушивание в «Молодежный оркестр» — это была учебная программа Детройтского симфонического оркестра, направленная на совершенствование мастерства будущих виртуозов.

Для прослушивания я подготовил «Концерт для двух скрипок ре минор» Иоганна Себастьяна Баха, так началось одно из самых продолжительных увлечений в моей жизни. Это сочинение, известное как «двойной концерт», было существенно сложнее, чем все, что я играл раньше, и я был зачарован его красотой. Больше всего меня поразило то, как музыке Баха удастся быть удивительной и неотвратимой одновременно. Тут был какой-то секрет, и я очень хотел его узнать.

Примерно в то же время я нашел у нас дома книгу по теории музыки, которая называлась «Гармония». Ее автором был профессор

Гарварда (и вдобавок знаменитый композитор, чего я тогда не знал) Уолтер Пистон. На наших полках эта книга появилась потому, что кто-то из друзей семьи избавлялся от своей библиотеки. Я даже не уверен, что отец читал названия книг, которым давал приют у нас дома: он был убежден в неотъемлемой ценности книг, вне зависимости от темы.

«Гармония» Пистона стала для меня настоящим откровением. Два мира, в которых я существовал, вдруг стали сливаться в один по мере того, как книга страница за страницей объясняла, как музыке можно понимать математически. Конечно, я задолго до этого узнал, что ритмическая структура основана на использовании долей, но «Гармония» научила меня тому, что услаждающие слух сочетания аккордов рассчитать было так же легко, как обыкновенные дроби. Идеи в книге были проиллюстрированы конкретными примерами — произведениями композиторов XVIII и XIX веков. В том числе там было много Баха, и я был рад, что мое предчувствие в его отношении оправдалось. Его гармонии — одни из самых совершенных в истории музыки.

Но скрипка не совсем приспособлена к исполнению аккордов. С ней возможны сочетания из двух нот на нескольких струнах, и можно быстро переходить от одной пары к другой по цепочке нот, но сыграть три ноты одновременно технически очень сложно, и звук у меня получался не слишком приятным. У Пистона же во многих примерах приведены аккорды из 4 нот и больше. Чтобы самому на практике проверить приводимые примеры, я купил у одного школьного друга электрическое пианино Wurlitzer. Для тинейджера цена в 2 тысячи долларов была довольно значительной, но у меня была привычка откладывать деньги на важные для меня вещи (это помогло и при покупке моего первого компьютера Atari).

Уроки «Гармонии» и имеющиеся у меня знания скрипки позволили мне в последующие годы довольно прилично научиться играть на пианино. У меня даже получилось уместить Wurlitzer в комнате общежития в Мичиганском университете, хотя из-за тонких стен я и не мог играть так много, как мне хотелось бы. Вскоре после этого учеба сосредоточилась вокруг печатных плат и перфокарт, и мой вкус в музыке тоже стал развиваться в направлении современности. Подобно тому, как в программировании я крайне серьезно относился к своей работе, но при этом создавал развлекательные

продукты, так и в музыке мое все растущее увлечение гением Баха не мешало мне пополнять мои знания в области нового мира полифонических синтезаторов.

За несколько месяцев до окончания университета я обменял Wurlitzer на Polymoog. Это был аналоговый синтезатор, на котором играли все, от ABBA до The Moody Blues. Он был оснащен ленточным контроллером, трехдиапазонным эквалайзером, системой автоматического определения резонанса и независимыми регуляторами уровня громкости для разных частей клавиатуры. Но что самое главное, у Polymoog была функция редактирования, благодаря которой музыканты могли вручную изменять восемь предварительно записанных тембров, получая на выходе практически любой звук из всех существующих. Это был не просто инструмент для создания красивой музыки, это был способ придумывать совершенно новые музыкальные формы. Именно изучение этой системы потом поможет мне программировать звуки на чипах Atari POKEY и Commodore 64 DIS, но тогда я использовал Polymoog более традиционно, отрываясь вечерами с моими новоиспеченными коллегами Энди Холлисом и Грантом Ирани.

Через несколько месяцев после создания нашей подвальной группы Энди предложил мне присоединиться к другому, на этот раз уже профессиональному музыкальному коллективу. Они называли себя Fragile и играли кавер-версии различных популярных мелодий в ночных клубах, на свадьбах и иногда даже на праздновании бармицвы. К тому же они регулярно выступали на собраниях местной благотворительной организации Moose Lodge. Меня вооружили памяткой, где были записаны ноты для пары десятков популярных тогда радиохитов, и я официально стал профессиональным музыкантом — всего через несколько месяцев после начала моей карьеры программиста. Конечно, на основной работе мне платили существенно больше.

После развала группы я перенаправил свой музыкальный интерес в сторону сочинения звуковых дорожек к играм и занимался этим несколько лет, вплоть до того момента, когда саунд-дизайн у меня вежливо отобрали, — сделано это было, как я уже говорил, совершенно правильно и справедливо, и все же мне не хватало моего музыкально-игрового творчества. И вот когда я стал без особой надежды оглядываться по сторонам в поисках подходящей

темы для нового проекта — игры, которая не была бы игрой, — музыка вновь стала для меня безопасной гаванью во время бури.

Музыка Баха отличается тем, что она одновременно предсказуема и поразительна, как узор снежинки. Он постоянно использовал так называемый обратный контрапункт: ноты выстроены так, что их можно заменить, получив совершенно новую, но все еще благозвучную музыку. Еще Бах очень любил каноны-головоломки: он заполнял линейки на нотном стане через одну, оставляя остальные пустыми, чтобы ученики — а часто и его дети — могли догадаться, какие ноты было бы логичнее всего вставить в пропуски.

Бах даже прятал закодированные сообщения во многих своих сочинениях. Подставляя вместо букв своей фамилии их порядковые номера в алфавите, он получил число 14, которое многократно повторяется в паттернах его произведений, как и это же число, перевернутое наоборот, — 41: оно соответствует сумме порядковых номеров букв его фамилии и первых двух букв имени. В его магнум опус, «Искусстве фуги», буквы имени заложены в самих нотах. В немецкой нотной системе литера В соответствует ноте си-бемоль (си — по-английски В), а литера Н — для си-бикар. В центре своего знаменитого «Хорошо темперированного клавира» Бах рисует странную закольцованную арабеску, которую исследователи сейчас считают закодированным набором инструкций по настройке фортепиано для игры во всех возможных регистрах, что открывает новые горизонты музыкальной вариативности и возможности для модуляции.

Сейчас мы способны разглядеть в творчестве Баха гениальность, но на момент смерти композитора не особенно почитали. Последние 27 лет жизни он провел в должности кантора (руководителя хора) в церкви святого Фомы в Лейпциге, где сочинял музыку для ежедневных служб, которую не слышал никто, кроме нескольких сот прихожан. Нотные рукописи Баха можно было продать, но только за ту же цену, что и музыку любого другого кантора той эпохи. К сожалению, его потомкам деньги были куда нужнее, чем наследие.

У вдовы Баха Анны Магдалены после его смерти остались на попечении несколько маленьких детей, поэтому она отдала часть сочинений мужа церкви святого Фомы — взамен ей позволили еще полгода пожить в домике кантора. Церковь сделала копии нот для их переиздания, поэтому большая их часть сохранилась, но оригиналы

были никому не нужны, и их начали продавать на макулатуру — чтобы потом заворачивать в них рыбу и прочие товары с рынка.

Еще одна часть рукописей Баха перешла по наследству к его сыну Карлу Филиппу Эммануэлю, который к тому моменту уже был одним из наиболее уважаемых исполнителей своего времени: его слава многократно превосходила известность отца. К. Ф. Э.¹ Бах был личным музыкантом Фридриха Великого, а его сочинения удостоились похвал Моцарта, Бетховена и Гайдна. Финансовая стабильность позволяла ему не терять попавшие ему в руки ценности, а мудрость — оценить по достоинству величие отца вопреки мнению большинства. Сейчас почти все нотные рукописи, переданные К. Ф. Э. Баху, являются достоянием музеев.

А вот последняя, третья, порция сочинений Баха-отца попала к его старшему и наименее уважаемому сыну. Как и его брат, Вильгельм Фридеман Бах был талантливым музыкантом и обучил многих учеников, которые, в свою очередь, стали известными композиторами. Но череда ссор с работодателями и предполагаемые проблемы с алкоголем заставили его постоянно залезать в долги и переезжать с места на место. Часть оставшегося после него имущества была продана в счет уплаты долгов, многое было потеряно, уничтожено по небрежности и даже отдано его ученикам. Никто точно не знает, сколько нот отца растерял Вильгельм, но в некрологе Баха упоминались пять сезонных циклов сочинений для церкви святого Фомы, а значит, в общей сложности 400 кантат, сочиненных Бахом в бытность кантором. На сегодняшний день из них сохранилось только около 200. В то же время другие документы говорят о том, что где-то должны были быть еще несколько месс, концертов, фуг и других работ, которые так никогда и не были найдены.

Когда я прочел об этих исторических фактах, я был потрясен. Сотни произведений величайшего композитора эпохи барокко утеряны безвозвратно! Когда я представлял себе, как мог бы звучать Бранденбургский концерт № 7, мне становилось невероятно больно от того, что мы его никогда не услышим.

Не так просто объяснить, почему я считаю музыку Баха такой сверхъестественно прекрасной. Когда я слышу ее, то чувствую,

¹ С. Р. Е. Bach — Carl Philipp Emanuel Bach. Эта информация понадобится в дальнейшем. *Прим. ред.*

что композитор рассказывает мне не свою историю, а историю всего человечества. Он делится радостями и горестями своей жизни в некоем общечеловеческом высказывании на языке, который не требует от меня понимания конкретики. Я могу прочесть книгу, написанную в Германии XVIII века, и найду там что-то, что вызовет у меня сочувствие, но при этом культурные, социальные и многие другие детали я буду понимать лишь сквозь призму собственного контекста, и в этом смысле значение оригинала навсегда останется для меня тайной. Музыка Баха поднимается над всеми этими деталями, она проникает в самое сердце и говорит о том, что понятно нам всем. Бах преодолевает расстояние в 300 лет и заставляет меня, человека, оперирующего электромагнитными цепями нажатиями клавиш, испытать ту же глубину чувств, какую испытывал бедный фермер во время народного праздника в деревне. Бах делает меня действующим лицом своей истории так же, как я хотел сделать игроков действующими лицами в своих играх, так мы можем писать эту историю вместе. Музыка Баха — идеальная иллюстрация того, что важен не творец, а связь между ним и аудиторией.

Я не мог вернуть Баха к жизни. Но что, если подключить искусственный интеллект, чтобы он создавал музыку, похожую на музыку Баха, рассчитывая гармонии, доли и контрапунктовые каденции по тем же правилам, которые использовал он? Если Бах мог написать канон-головоломку с одним-единственным правильным ответом, значит, и компьютер сможет сделать так же.

Надо признать, что вступать на эту территорию было небезопасно. Когда говоришь, что компьютеры могут создавать произведения искусства, люди принимают это на свой счет, что уж говорить про компьютерных творцов-конкурентов. Такие вещи рассматривают как урон человеческому величию, а не шаг в развитии технологий. Но ведь Гарри Каспаров не перестал быть человеком, когда компьютер Deep Blue* обыграл его в шахматы, а значит, и красота музыки Баха не уменьшится от того, что я смогу повторить его стиль.

К тому же время, на мой взгляд, доказало, что тем, кто считает, что «люди особенные», не о чем беспокоиться. За последние 25 лет

* *Достижение разблокировано* — «Приятель Ватсона»: обсудите Deep Blue и Шерлока Холмса.

мы достигли такого прогресса в соединении искусства и технологий — и все же бесконечно далеки от конца этого пути. Каждый раз, когда мы решаем ту или иную задачу, например учим компьютер играть в шахматы лучше нас, перед нами возникают три в бесконечной степени более запутанные и неразрешимые без участия человека задачи (например, юмор, любовь или способность бегать на двух ногах и сохранять при этом равновесие). Так что не думаю, что компьютеры угрожают заменить собой творцов или человечество в целом. Я бы даже сказал, что создание компьютера, который создает произведения искусства, можно считать одной из форм творчества. Это соучастие, а не гордыня. Да и вообще, вне зависимости от того, насколько мои музыкальные опыты были успешны или хотя бы удовлетворительны, нет ничего более человеческого, чем стремление экспериментировать.

И потом, этот проект был настолько не похож на Civilization, насколько это вообще было возможно.

Я начал с фуги — одной из наименее подвижных форм музыки Баха. Фуга подобна сонету в поэзии, правила построения фуги не зависят от того, кто ее сочиняет. Для меня это была отличная возможность оценить свои силы: сначала можно было посмотреть, насколько я близок к созданию какой бы то ни было фуги, а потом, если все пойдет хорошо, замахнуться и на фугу Баха.

В качестве советчика я выбрал своего коллегу Джеффа Бриггса. Он был нанят в MicroProse в качестве композитора для работы над весьма напоминающей Pirates! игрой Sword of the Samurai и стал одним из трех сотрудников постепенно разрастающегося отдела звукового дизайна. У Джеффа был в том числе опыт создания настольных игр, и он был занят в роли эдакого разнорабочего сразу на нескольких проектах. Он занимался плейтестингом и составлением документации для целого ряда игр, в том числе F-15 Strike Eagle II, а также руководил проектами переноса на новые платформы Pirates! и F-19 Stealth Fighter. Помимо прочего, он написал музыку для Railroad Tycoon и Covert Action, а также работал вместе со мной над Civilization — сочинял музыку и участвовал в разработке информационно-справочной системы, начало которой положил Брюс.

Я всего лишь читал учебник Уолтера Пистона, а вот Джефф мог бы написать нечто подобное сам. Он помог мне разобраться сначала очевидные, потом секретные правила музыки Баха, а потом даже

те правила, которые сам же композитор нарушал. Мы обсудили, чем Бах уникален и чем его музыка отличается от музыки любого другого композитора. Я как мог противился попыткам Джеффа убедить меня, что некоторые из этих композиторов могли по-своему быть одарены не менее, чем сам Бах. Возможно, это было и так, но мне была интересна исключительно музыка Баха.

Еще Джефф помог мне оформить патент на используемый в игре алгоритм. К тому моменту, когда юристы закончили над ним колдовать, его текст составлял ни много ни мало 12 тысяч слов. Идея компьютера, сочиняющего музыку, была, конечно, не нова: на тему нашего патента было зарегистрировано 15 заявок, она впервые упоминалась в технической литературе в 1956 году, а потом встречалась еще 117 раз, в последний раз на момент издания этой книги — компанией Yamaha в 2016 году. Но способ, который использовали мы, был достаточно своеобразен, и мы подумали, что его следует увековечить. К патенту мы приложили исшестренную информацией таблицу, в которой объяснялась древовидная логическая схема программы и описывались основные правила, например «За скачком более чем на пятую долю всегда следует шаг назад» или «Запрещается делать прыжок, следующий в том же направлении за шагом, если первая нота — шестнадцатая». Помимо этого, я запрограммировал статистические тенденции, которые позволяли отбить у игроков охоту использовать такие приемы, как диссонанс, но при этом не запрещать их полностью, другими словами, правила относительно того, как и когда нарушать правила, как это делал сам Бах.

Я назвал свое творение C. P. U. Bach, соединив первое имя наиболее ответственного из сыновей великого композитора и аббревиатуру, обозначающую центральный процессор компьютера (CPU). Получавшиеся мелодии не были, возможно, вдохновлены нумерологией или эмоциями, но звучали достаточно убедительно, чтобы произвести впечатление на обывателя. Даже профессор Корнеллского университета признал, что музыка была (по крайней мере, время от времени) «устрашающе правдоподобной». MicroProse согласилась издать игру, хотя я и не совсем понимаю — почему. Думаю, главным образом мне просто дали поблажку после того, как я принес им гору денег своей Civilization. Да и в нее они, кстати, тоже не верили, так что кто знает? Возможно, я опять посрамлю их скепсис.

Но этого не произошло.

Безусловно, свою роль сыграли неизвестная широкой аудитории тема и минимальный уровень интерактивности игры, но у коммерческого провала С. Р. U. Bach были и другие причины. Одной из них был наш выбор платформы для релиза: мы остановились на новой машине под названием 3DO.

В большинстве характеристик 3DO просто-напросто опережал свое время. Начало 90-х было эпохой технологического оптимизма, подстегиваемого приближением нового тысячелетия: все были уверены, что, как только в начале дат окажется двойка, мы сразу попадем в научно-фантастический рай. Такие явления, как виртуальная реальность и широкополосный интернет, находились только в зачаточном состоянии, но рекламные объявления и новостные выпуски обещали их скорейшее вторжение в нашу жизнь. Технологические прорывы, которые раньше считались неизбежными, теперь виделись почти совершившимися, и все придерживались мнения, что комплексный домашний медиацентр — вершина инноваций. Музыка, фильмы, игры, телефонные звонки и многое другое должно было, по тогдашним представлениям, сосредоточиться в едином универсальном блоке (а заодно там должен быть и пропеллер на случай, когда вам захочется ветра в волосах, если верить рекламе).

Основатель Electronic Arts Трип Хокинс был настоящим адептом этой мечты многофункционального аппарата, и когда совет директоров ЕА высказал сомнения относительно целесообразности выхода на рынок оборудования, он отделился от компании, чтобы заниматься этим самому. Говорят, что он выбрал название для нового устройства, следуя за рифмой в названии триумвирата медиаформатов: аудио, видео и 3D-о. Аппарат должен был удовлетворять все потребности современного пользователя и заменить все остальные устройства. Графика там будет лучше, чем на персональном компьютере, а качество звука выше, чем у стереосистемы. В 3DO не предполагалось обычного дисковода, только CD-ROM, и, таким образом, разработчикам оставалось либо использовать возможность проигрывания видео с диска, либо попросту выбрасывать впустую 99% дискового пространства.

Как и в случае с С. Р. U. Bach, коммерческий провал 3DO был обусловлен сразу несколькими факторами, включая высокую цену,

нестабильное качество сборки и отсутствие полноценной поддержки со стороны разработчиков игр. Без игр даже лучшая консоль в мире будет бесполезна. Но все это стало понятно лишь потом, а в 1993 году такого исхода ничто не предвещало. Единственное, с чем тогда согласны были абсолютно все, — это масштаб произведенного 3DO эффекта, который один аналитик рынка ценных бумаг описал в *The New York Times* как «бинарное событие». Проще говоря, ожидался либо рекордный взлет, либо рекордное падение.

Как всегда, я постарался не участвовать в решениях, которые относились к денежной стороне бизнеса, и думал только о благе игроков. С. Р. U. Bach был генератором музыки, и не имело никакого смысла выпускать его на платформе с посредственной звуковой системой, а значит, подавляющее количество персональных компьютеров оставалось за бортом. Высококласные аудиокарты существовали, но не были особенно распространены, а я не хотел, чтобы люди слушали нашу музыку в 8-битном качестве и монофоническом режиме и думали, что мы только на такое и способны.

Все обстоятельства, не говоря уже об активной рекламной кампании платформы, указывали нам на 3DO как на лучший возможный вариант для творческого, ориентированного на медиаконтент продукта, каким была наша игра. К тому же у 3DO был алгоритм, генерирующий яркую абстрактную анимацию в ритм звукам. Это могло бы стать хорошей альтернативой обычному визуальному ряду игры, если бы пользователю надоело смотреть на нашего маленького анимированного Баха, тщательно играющего на клавишине. Мой друг Ноа Фальштейн, который тогда работал на 3DO, потом с горечью признал, что это он вместе с Трипом Хокинсом «убедил» меня издать игру на их платформе, но я совершенно не помню, чтобы нам ее кто-то активно впаривал. Я выбрал 3DO только потому, что тогда для игры этот вариант казался оптимальным. Да и потом, кто знает, возможно, что, выбери мы другую платформу, продажи были бы столь же провальными. Единственное, о чем я жалею, — это то, что сейчас в игру, по сути, нельзя поиграть, ведь консоль стала давно пережитком прошлого.

Но дома у меня все еще стоит 3DO.

СИКВЕЛООБРАЗНОЕ

Sid Meier's Colonization, 1994

*

Sid Meier's Civilization II, 1996

После *Civilization* я на протяжении нескольких лет страдал от профессионального выгорания, в то время как остальные разработчики в нашем офисе только входили во вкус. Мы открыли стратегическим играм окно в мир, и вокруг этого жанра стали появляться многочисленные идеи, которые мы не успели или не додумались использовать в своей игре. Среди самых удачных были идеи молодого гейм-дизайнера по имени Брайан Рейнолдс. Его наняли в MicroProse для работы на странном проекте под названием *Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender* — по всей видимости, эта игра стала ответом MicroProse на франшизу комедийных приключенческих игр для взрослых *Leisure Suit Larry*. Я не участвовал в разработке *Rex Nebular* лично, но у нас в офисе до сих пор осталось несколько ярких красных бейсболок с ее символикой: если сегодня компании предлагают бесконечное разнообразие флеш-карт, тактильных игрушек, термокружек и многоцветных сумок для продуктов, тогда сувенирная продукция почти полностью состояла из предметов одежды. Мы носим эти вещи на удачу, когда начинаются последние этапы разработки проекта. Я даже не знаю, откуда взялась идея, что все эти маркетинговые пожитки из ушедших времен приносят удачу, но это может быть как-то связано с предположением, что, если уж мы успешно издали эту игру, мы можем издать что угодно.

"SOFTWARE FOR YOUR BODY"



T-Shirts Only \$8.95

The artwork you've seen in our best-selling products F-15 STRIKE EAGLE, SILENT SERVICE and GUNSHIP is now available on our line of high-quality, 100% cotton T-shirts. Each T-shirt has a colorful design on the front and a plain white back. Please order by title and adult size.

100% COTTON
AVAILABLE IN SMALL, MEDIUM,
LARGE AND EXTRA LARGE.

MICROPROSE™
A MUST ON SOFTWARE

Реклама сувенирной продукции MicroProse
MicroProse, 1987 г.

К счастью для всех, Брайан прикипел сердцем к стратегическому жанру, и теперь, когда у него была такая возможность, он был готов это доказать. По собственной инициативе он создал рабочий прототип игры, которую назвал *Colonization*, руководству он описал ее как более узконаправленную, специализированную версию *Civilization*. Действие игры разворачивалось во время открытия Америки в 1492 году; акцент в игре должен был быть не столько на расширении границ, сколько на сборе ресурсов в рамках общества, которым управляет игрок; проверка нации на прочность должна была происходить главным образом через преодоление экономических трудностей, присущих той эпохе. Например, любой

поселенец в игре может выращивать табак, но мастер выращивания табака будет получать урожай вдвое быстрее, особенно если территория колонии граничит с подходящими травянистыми участками. Другого поселенца можно научить делать из табака сигары, которые можно продавать на экспорт, а фермер экспертного уровня способен выращивать достаточное количество еды, чтобы прокормить всех троих. Когда население колонии достигнет нужной отметки и игроку удастся установить контроль над другими территориями, игра заканчивается подобием Американской революции: вам предоставляется возможность свергнуть короля той нации, за которую вы играете, и тем самым обеспечить свою независимость.

Руководство компании тогда уже в той или иной степени осознало свои ошибки и готово было поддержать стратегию, которая могла повторить уровень продаж *Civilization*. Думаю, все ждали, что я буду помогать Брайану в работе над его новым проектом или даже возьмусь за него сам, если вдруг окажется, что он не способен справиться с задачей. Но ему моя помощь была не нужна, что было для меня удачей, ведь он, сам того не сознавая, ходил по острию ножа. В итоге мне не пришлось участвовать в разработке новой стратегии сразу после *Civilization*. Я проинструктировал Брайана относительно начальных этапов проекта, в основном в духе «Вот так ты сможешь сам в этом разобраться», а потом вернулся к нему только в конце, чтобы сделать несколько финальных штрихов. Остальные же 18 месяцев, которые Брайан работал над своей игрой, я провел в качестве преданного ученика Баха.

Colonization и *C. P. U. Bach* были изданы одновременно, но на протяжении последних нескольких месяцев над моей игрой работал вместо меня программист Керри Уилкинсон, который переносил готовый программный код для ПК на платформу 3DO. В тот год наши с Брайаном игры демонстрировались на выставке в Лас-Вегасе, но его *Colonization* была почти готова и практически не содержала ошибок, а про *C. P. U. Bach* этого сказать было нельзя. Перенос игры на 3DO был не тем процессом, результаты которого можно проверить на любом этапе: он либо готов, либо нет. И на момент начала выставки игра была не готова. Так что мы поставили на видное место приставку 3DO в качестве отвлекающей декорации, а внутри шкафа спрятали персональный компьютер,

на котором и запускалась программа. Если нас об этом спрашивали, мы говорили правду, но при этом очень надеялись, что спрашивать нас будут как можно меньше.

Даже когда я стал давать Брайану более конкретные рекомендации по разработке Colonization, я очень старался оставить дух его игры неизменным. Например, я предложил сократить вдвое радиус городов (это было сделано в самый последний момент, точно как с Civilization), потому что это позволяло еще сильнее акцентировать внимание на придуманных Брайаном принципах специализации работников. Но я не ставил под сомнение Американскую революцию в концовке, несмотря на то что для игрока это было грандиозное и очень рискованное предложение: он мог угробить многие часы успешной игры. Вообще говоря, я бы никогда не стал так сильно рисковать симпатиями игроков. Но концовка соответствовала историческим фактам, и Брайан рассматривал этот эпизод как приносящую удовлетворение битву с боссом, а не как устроенную в последний момент игры завлекаловку. Я уважал его мнение. Хорошую игру нельзя делать коллегиально.

Вопрос о том, насколько велико было мое влияние на эту игру, привел к тому, что мое будущее в MicroProse и моя дальнейшая карьера вдруг оказались на распутье. Не знаю, планировалось это с самого начала или решение было принято после того, как я достиг некоего условного предельного значения по количеству потраченных на игру часов, но в какой-то момент служба маркетинга стала использовать название Sid Meier's Colonization.

Если честно, это была не первая игра, в названии которой было мое имя и над которой я при этом работал совсем немного, до нее была Railroad Tycoon Deluxe. Но то было косметическое по большей части обновление моего программного кода, и никто бы не сказал, что вклад в проект тех или иных разработчиков был незаслуженно обойден вниманием. С Colonization все было совсем иначе. В ней был уникальный мир, который был вдохновлен моим лишь в малой степени, и абсолютно каждая строчка кода была написана Брайаном — в этом я абсолютно уверен. Да, я подбрасывал ему время от времени кое-какие идеи, но решение о том, использовать их или нет, принимал исключительно он. Colonization определенно не была игрой Сиды Мейера.

Но с точки зрения маркетинга все это не имело никакого значения. Пять игр и один ремейк сделали мое имя чем-то вроде самостоятельного бренда. В основе моей философии создания игр лежит идея о том, что звездой шоу в них должен быть игрок, а гейм-дизайнер должен быть невидимым, и, несмотря на это, именно мое имя раз за разом попадало на коробку. Я должен подчеркнуть, что никто не пытался злонамеренно эксплуатировать мое имя, — позиция маркетинговой команды объяснялась исключительно практическими соображениями. Я не мог бы спорить с тем, что продажа большого количества копий помогала укрепить позиции компании, судьба которой была мне небезразлична, хоть официально я в ней уже и не числился.

Окончательное решение должен был принять я. Меня не спрашивали прямым текстом, но я мог бы наложить вето, если бы захотел. Я спросил Брайана, что он думает по этому поводу, и он, к моему удивлению, выступил за то, чтобы на коробке было мое имя. Чье бы имя ни было включено в название, это был его первый крупный проект в качестве главного разработчика, и если продажи будут плохи, второго такого у него может и не быть. Брайан, как и я, был равнодушен к восторженным похвалам, он всего лишь хотел воплощать свои идеи в жизнь, встречая как можно меньше сопротивления.

Брайан заметил, что я ему очень помог. Он так часто заходил ко мне в офис за советами, что сбился со счета, сколько таких консультаций мы провели за это время. Я, в свою очередь, не мог не признать, что не хотел ничего менять в игре. Концовку я, возможно, сделал бы немного по-другому, но это был вполне разумный ход, и Брайан исполнил его безупречно. Colonization была замечательной игрой, и в ее основе лежали те же принципы, которые использовал бы я сам.

И я согласился. Теперь, когда к названию игры приставляли мое имя, это означало, что я наставлял создателей и одобрил готовый продукт, а не что я писал код сам. Возможно, в душе я даже подозревал, что такой ход событий неизбежен. К тому моменту на моих глазах было принято достаточно рекламных решений, чтобы мне стало ясно: если дать маркетологам палец, они откусят руку. Если бы я отказался, то выказал бы тем самым прямое неприятие

работы Брайана, а это было бы нечестно и не соответствовало бы действительности. Ситуация была выгодна ему, выгодна компании, выгодна мне, а может быть, даже выгодна и покупателям, которых разработчики по следам успеха Civilization бомбардировали аналогичными проектами и которые заслуживали гарантированно качественный продукт.

Но, помимо этого, я понимал, что мне необходимо было четко разграничить, что в будущем я буду считать приемлемым для себя, а что — нет. Прежде всего, я никогда не согласился бы поставить свое имя на продукт, который не одобрял. Я никогда не поставил бы свое имя на продукт, если бы ведущий разработчик воспротивился этому. И я уж точно не согласился бы продать свое имя тому, кто предложит за него больше всех. Я надеялся на то, что мне никогда не придется конфликтовать из-за этих вопросов, но я решил для себя, что, если такая необходимость возникнет, я на это пойду.

Несоответствие авторства названию не ускользнуло от внимания прессы, но лишь немногие прокомментировали это в насмешливом ключе. В одной статье говорилось, что коль уж я изобрел новый жанр, совершенно логично было назвать игру в мою честь, как если бы я открыл новый биологический вид или новую болезнь (это сравнение некоторые особо страстные фанаты Civilization сочли особенно уместным). К счастью, автор статей о гейминге Алан Эмрих вскоре придумал принятое всеми название для таких стратегий — 4X. В названии отражены четыре основные цели игры: exploration (исследование), expansion (экспансия), exploitation (использование) и extermination (уничтожение). Уж не знаю, что бы я стал делать, если бы мое имя стало повсеместно использоваться как синоним стратегического жанра, но в любом случае я благодарен Алану за проявленную инициативу. Он не только точно и кратко сформулировал суть главных элементов стратегий, но и вызвал мое восхищение как программиста, работавшего в эру ограниченного дискового пространства: я не мог не оценить описание, которое можно было сократить всего до двух символов.

На следующий день после того, как Colonization обрела золотой статус, то есть была окончательно утверждена для дистрибуции, Брайан сел на самолет в Англию. Его жена получила стипендию по программе Фулбрайта в графстве Йоркшир и улетела к началу

семестра, чтобы начать обучение, он же несколько месяцев оставался в США заложником процесса итогового тестирования и согласования своей игры. Как я понял, дата релиза *Colonization* совпала с его днем рождения. Как только он освободился, он сразу же стал собирать чемоданы.

К счастью для нас, отъезд Брайана был временным. К счастью для него, у нас был подходящий проект, над которым он мог удаленно работать следующие девять месяцев. Если вы достаточно стары, вы, возможно, вспомните, а если нет, то просто постарайтесь себе представить этот ужас: в 1994 году нужно было покупать доступ к специальной учетной записи у таких провайдеров, как CompuService или Prodigy, чтобы через нее выходить в специально отобранную сеть ресурсов «компьютерных информационных услуг», то есть в интернет. В одном рекламном объявлении в журнале *Popular Science* был целый список столь желанных характеристик членства CompuService, например до 60 электронных сообщений в месяц и возможность разговаривать с «вдвое большим количеством людей» о параллельных вселенных. Заголовок рекламы гласил, что пользователям никогда не станет мало возможностей, предлагаемых этим сервисом.

Для Брайана прямое соединение с нашим офисом через Атлантический океан потребовало бы оплаты международной телефонной связи по минутному тарифу. Вместо этого мы решили, что сначала он со своего местного номера будет звонить в наш офис в Великобритании, а потом использовать их корпоративную сеть, чтобы отправлять нам обновленные версии игры по электронной почте. Размер приложений был ограничен, но и размер итоговой версии игры — тоже. Рынок компьютерного оборудования Великобритании был не слишком похож на американский, поэтому MicroProse для Брайана раскошенилась на последнюю модель «переносного» Compaq, которую он взял с собой в Англию. Размером и весом компьютер напоминал чемодан, полный кирпичей, а чек, который он использовал для декларации стоимости оборудования, указывал розничную цену 8700 долларов, или 14 000 по сегодняшним ценам.

Игра, в работе над которой должен был участвовать Брайан, называлась *Civilization II*. Руководство опять ожидало, что в проекте

буду и я, и какое-то время я действительно был его частью. Пока Брайан работал над обновлениями основной игры, я делал прототипы новой системы сражений, в которой игрок во время стычек переходил на новый детализованный экран поля боя, а после определения победителя возвращался обратно на карту мира. Но результаты мне не нравились, и через несколько месяцев я отправил Брайану электронное письмо о том, что у меня не получилось и ему придется использовать текущую систему боя. Сейчас я думаю, что это было правильным продолжением серии, а не только следствием моего выгорания: игрок должен был быть королем, восседающим над нацией, а не руководить в битве, как простой генерал, — это перенесло бы действие совершенно в другой сюжетный формат (я уж не говорю, что это нарушило бы правило *Covert Action*). Битвы, в которых кто-то непременно побеждает, а кто-то проигрывает, не единственный вариант завоевания интереса игрока в разработке игр, но в *Civilization* без них нельзя.

Но Брайан внес в игру массу других изменений. Честно говоря, я не очень внимательно следил за теми версиями, которые он каждую неделю присылал из Англии. Да что уж там говорить, совсем не следил. После *Colonization* я доверял Брайану еще больше, чем до этого, и думал, что текущие прототипы были нужны в основном для того, чтобы ребята из отделов по работе со звуком и графикой могли приступить к работе. При этом я знал, что Брайан захочет обсудить игру вживую, и вскоре после его возвращения я сел за компьютер и запустил последнюю версию.

Первое, что я заметил, — это добавленный шестой уровень сложности, «Божество», и возможность регулировать степень агрессии варварских племен. Отлично. Потом я мог выбрать пол. Я мысленно сделал себе пометку следить за тем, как будет адаптироваться к моему выбору текст.

Теперь мне нужно было выбрать себе племя. Ничего себе, 21 вариант! В первой версии *Civilization* было всего 14. С точки зрения программирования добавлять новые племена благодаря модернизированной технологии было нетрудно, но исследование исторического материала должно было занять у Брайана немало времени. Я был впечатлен.

Еще одно диалоговое окно для выбора внешнего вида моих городов — и вот мы наконец переходим к основному экрану игры.

У меня екнуло сердце. Да это ведь шутка.

Civilization II работала на модной операционной системе Windows 3.1, в которой сверху окна каждой открытой программы отображалась строка меню. «Игра», «Королевство», «Вид», «Приказы» — эти команды выглядели совершенно логично. Но вторым пунктом с конца значился «Чит».

Что, читерство теперь было неотъемлемой частью игры и вводилось прямо на основной экран? Плохо. Во-первых, изменение правил больше не считалось читерством, это был просто еще один принятый всеми формат игры. Но чем быстрее и проще становится игровой процесс, тем меньше в игре остается игры. Как и в любом другом процессе рассказа истории, главное в гейминге — путь, и если вы изо всех сил ищете способ добраться сразу до конца, значит, нам не удалось сделать фантастический мир достаточно привлекательным. Увлекательный роман не начинается с закладки со словами «Здесь можно перескочить на последнюю страницу, если вы хотите прочесть ее прямо сейчас». Люди, которые предпочитают так делать, и сами найдут способы обмануть правила, и нам вряд ли стоит им помогать.

Более того, наша задача — остановить их, если у них получится. Большинство «заплаток» с устранением ошибок относятся не к ошибкам в коде, они закрывают сюжетные лазейки, которыми слишком активно пользуются игроки. Первое обновление, которое я сделал для Civilization, было обусловлено тем, что территорию, оказывается, можно было покрыть шахматной доской крохотных городов и тем самым свести стоимость дорог и поливочной инфраструктуры к нулю. Игрок, конечно, мог предпочесть играть по правилам, но искушение никуда не девалось, и нам часто писали покупатели, прося защитить их от самих себя. Для этого мы ввели понятие коррупции, с которым стало выгоднее иметь меньшее количество городов: уровень счастья населения понижался с созывом каждого дополнительного местного правительства. В нормальных условиях этот фактор практически не оказывал влияния на игровой процесс, но теперь стратегия масс-городов приводила к низкому уровню счастья населения, которому становилось даже невмоготу выращивать себе еду. Вскоре после этого игроки нашли еще более сложный способ «сломать» игру. На этот раз он был связан с монголами и колесницами. Нам пришлось делать второй патч. Тем,

кто придумал эту лазейку, понадобилось полторы страницы, чтобы расписать суть стратегии на электронной доске объявлений, так что их креативность и упорство были очевидны. Нам не нужно было подавать им возможности обмануть игру на блюдецке с голубой каемочкой*.

Однако Брайан проигнорировал мой совет (он никогда не боялся взять ответственность на себя), и Civilization II вышла с меню читов. Через него игроки могли воровать деньги прямо из сокровищницы соперника, стирать целые цивилизации с лица земли одним щелчком мышки, менять рельеф прямо у себя под ногами и так далее. Эта функция не портила саму игру, но я считал, что, оставляя ее, мы оказываем себе медвежью услугу, снижая играбельность. Как только у игрока появляется простой и надежный способ выиграть, он не захочет больше стараться. Я лично предпочел бы, возможно, получить больше удовольствия от игры и не пользоваться читами, но у меня не было уверенности, что остальные будут действовать так же. Ведь мы не просто так называемся разработчиками.

Через несколько лет, когда я смотрел через плечо моего сына Райана, игравшего на компьютере, я увидел, как он радостно создал целую армаду танков в средневековом мире, чтобы раздавить кучку пикинеров. Я понял, что в читах, наверное, есть определенное удовольствие, по крайней мере в том случае, когда их достаточно легко использовать. Я все равно предпочел бы, чтобы читы в игре находились не в строке меню, а где-нибудь глубже, в древе настроек, чтобы игроку пришлось хотя бы немного напрячься, но в целом я в конце концов увидел очарование этой функции.

Мне пришлось признать и то, что функция читов стала непосредственным источником вдохновения для самой важной части Civilization II — возможности модифицировать игру. На ранних этапах развития игровой индустрии во внутренностях наших игр мог покопаться любой желающий — все было прямо на дискете. Программы занимали так мало места, что в журналах часто публиковали страницы кода, чтобы пользователи могли таким образом вручную скопировать программу себе на компьютер. Со временем появились компилируемые языки программирования, в которых отдельные строки команд были соединены в связки, и получить

* *Достижение разблокировано* — «В твит не поместится»: прочитать 240 тысяч символов.

к ним доступ извне стало труднее. Опытные хакеры могли отрезать отдельные куски кода, например аппаратные механизмы защиты от копирования, но сам код игры был защищен: больше нельзя было отредактировать код и поменять карту или заменить главного героя на изображение самого себя.

Но такие современные языки программирования, как C и C++, позволили программе брать данные для выполнения из текстовых файлов, расположенных вне компилируемого кода. По сути, это означало, что теперь можно было оставлять возможность изменения некоторых параметров даже после того, как код программы был полностью написан. Большинство разработчиков не видели смысла так поступать, но когда Брайан делал *Colonization*, он решил оставить многие важные параметры в открытом доступе для того, чтобы продвинутый игрок мог их менять. Ослабить соперника, снизить стоимость зданий, заставить короля своего государства торговать с вами на более выгодных условиях — всего этого можно было добиться, переписав несколько простых строк в несложном текстовом документе.

Оглядываясь назад, можно сказать, что редактируемые текстовые файлы у Брайана стали предшественниками меню читов, но поначалу они были лишь маленькой лазейкой, глубоко запрятанной на диске *Colonization*, а не мигающей панелью в самой игре. Оставив во второй *Civilization* читы на самом видном месте, Брайан в то же время сделал доступ к внутренним данным еще более открытым. Он позволил игрокам менять графику, звуковые эффекты, корректировать правила и создавать, по сути, на основе нашего кода совершенно новую игру.

Мне трудно было убедить себя в том, что это хорошая идея. Как я уже говорил, сама игра казалась мне замечательной, и я был горд, что в ее названии красуется мое имя (Брайан, напомню, всячески это приветствовал). Но меня приводила в замешательство идея о том, что мы передаем всю ответственность игрокам. У них наверняка будет очень плохо получаться, и они будут винить нас в том, что их собственные творения вышли столь неинтересными. А если вдруг им удастся сотворить что-то действительно стоящее, то получится, что мы своими руками отбираем у себя работу. Так или иначе, я считал, что доступ к созданию модов практически гарантирует, что у *Civilization* никогда не выйдет третьей части.

Как же я ошибался по всем этим пунктам! Сила сообщества моддеров¹ — основная причина того, что франшиза до сих пор жива. Наша аудитория во весь голос просила дать ей возможность модифицировать игру уже в самых первых фанатских письмах, но я чувствовал, что должен защитить — не игру, а самих фанатов, ведь я боялся, что из-за этого они будут получать от игры меньше удовольствия. Важнее всего была написанная ими история, и единственный способ гарантировать, что игроки сполна ею насладятся, — это сохранить реалистичность атмосферы и чувство важности происходящего в игре.

Тогда я не понимал, что воображение никогда не умаляет реальность. Подобно тому как фантастические сюжеты могут открыть вам глаза на происходящее в реальном мире, возможность играть вместе с нами в «песочнице» позволила игрокам еще больше приобщиться к нашей вселенной, благодаря которой воображению было где развернуться. Любое изменение, от минимальной корректировки силы искусственного интеллекта до самого безумного шутовства, не только не отодвигало оригинальную игру на второй план, но и становилось своего рода данью нашей изначальной идее, позволяя *Civilization* не стареть. Я думал, что использование модов приведет к полному разрушению здания, а на самом деле началась его реконструкция, ведь жильцам нравился район, и они хотели остаться в нем подольше. К счастью, благодаря мудрости Брайана мы дали им строительные материалы.

Сказать, что фанаты серии взяли инициативу в свои руки — значит ничего не сказать. Уже через несколько недель после релиза *Civilization II* в сети стали появляться потрясающие оригинальные моды. В самых простых из них изменения носили исключительно косметический характер: добавлялись лидеры, которых мы не стали использовать в игре, или переименовывались виды юнитов и здания. В более сложных модах применялись пользовательские наборы данных, определяющих ход развития цивилизации: игрок мог начинать сразу с середины миссии со сложным сюжетом, как будто он загружает сохраненную игру. В некоторых случаях в игре даже появлялись сценарии, построенные по мотивам реальных

¹ Моддеры – те, кто вносит изменения в конструкцию и дизайн электронных устройств с целью улучшения их внешнего вида и технических характеристик.
Прим. ред.

конфликтов, например «Нормандское завоевание Англии» или «Война в Персидском заливе», и в них распределение богатств, населения и военной мощи между сторонами соответствовало историческим фактам. В других модах царила эксцентрика. К этой категории относились, например, «Война полов» (в ней роскошные и процветающие фемины противостояли оборванным, но вооруженным до зубов мачо) и «Санта приближается» (где игроки захватывали конкурирующие мастерские эльфов в экономической системе, основанной на производстве игрушек). В некоторых случаях в моды привносилось столько оригинальной графики, что в игре уже невозможно было узнать первоначальную Civilization. Лучшие из этих фанатских миссий потом вместе с нашими модами попали на официальный диск дополнений, а некоторые из их создателей даже устроились на работу в игровой индустрии, настолько хороши были их портфолио.

Другие участники сообщества создателей модов выбрали более экспериментальный подход, испытывая не столько творческие, сколько технические границы возможностей игры. Многие делали огромные карты и населяли их таким количеством цивилизаций, на которое только хватало мощности компьютера, или, наоборот, запикивали их на самую крошечную карту — и наблюдали за полувывшимся хаосом. Такой подход в итоге вылился в мод «Королевская битва», где на одной карте сосуществовала одновременно 61 цивилизация, и все они появлялись на точно отрисованной карте мира там, где они находились исторически. К сожалению, определить победителя никогда не удавалось, потому что после нескольких сотен ходов миссия раз за разом вылетала. Но другие участники сообщества настолько заинтересовались модом, что предложили написать автоматизированные скрипты и программные инструменты для повышения эффективности вычислений для ремейка — это совместное творчество продолжается по сей день.

А в это время еще один молодой человек прославился тем, что просто забыл про игровое время. Обычная партия в Civilization должна была длиться около десяти часов — или пятнадцать, если игроки налегали на дипломатию. Опытным игрокам иногда удавалось поглотить все конкурентные нации к началу XX века, но часто партия останавливалась, достигнув патового состояния, при котором в современную эпоху мировое господство делили между собой несколько

демократических сверхдержав. В такой ситуации подсчитывались все достижения игроков, и тиара победителя доставалась тому, у кого было больше всех очков на момент наступления 2050 года.

Но как и в *Pirates!*, игра не заставляла игроков выходить. Вне зависимости от того, одержали вы победу по очкам или нет, борьбу с оппонентами можно было продолжать до тех пор, пока на карте оставались другие державы. Такое упорство в конце концов обычно заканчивалось поражением, ведь объявление войны в мире, где управление основывалось на мирных договорах, в большинстве случаев настраивало всех против вас. Но по какой-то причине партия, начатая 14-летним Джеймсом Муром, так никогда и не вышла из эры взаимной агрессии и применения атомного оружия. Викинги, американцы и кельты, за которых и играл Джеймс, развились до уровня совершенного агрессивного равновесия, непрерывно забрасывая друг друга боеголовками, причем никто не проигрывал и все сохраняли завоеванные позиции.

С течением времени другие игры привлекали внимание Джеймса, а потом забывались, но даже спустя годы он все еще был зачарован тем антиутопическим миром, который вырос в его партии, и продолжал играть в нее, несмотря на то что формально давно был признан победителем. Он закончил школу, поступил в колледж, ушел оттуда, нашел работу, потом перешел на более высокооплачиваемую должность и в конце концов вернулся в колледж — все это время Джеймс перевозил сохраненную игру из города в город, с компьютера на компьютер. Каждую неделю он проводил несколько часов, развивая свой постапокалиптический мирок, и продолжал надеяться на некое окончание этой истории даже после того, как многовековой конфликт уничтожил 90% населения, а радиоактивные осадки более 20 раз растапливали льды на полюсах. (Мы запрограммировали этот эффект как следствие превышения определенного масштаба глобального потепления и никогда не предполагали, что оно может произойти более одного раза. После 1700 лет непрерывных бомбардировок атомными бомбами сильное повышение уровня Мирового океана в мире Джеймса привело к тому, что вся карта, кроме нескольких высокогорных районов, оказалась затоплена и превратилась в болото.)

Возможно, Джеймс так привязался к *Civilization* потому, что она стала первой компьютерной игрой, которую смогли ему купить

родители, а может быть, дело в том, что антиутопия в равной степени завораживает всех нас. Может быть, Civilization настолько захватывает потому, что в ней мы видим отражение наших самых глубоко спрятанных страхов: трудно играть роль правителя мира, не задавая время от времени себе вопрос: неужели лучше меня никого не нашлось?

«Каждый раз, когда подписывается мирное соглашение, — жаловался Джеймс, — на следующий же ход викинги или американцы начинают атаковать меня исподтишка. Мне пришлось отказаться от демократии около тысячи лет назад, потому что она ставила под угрозу существование моей империи». Обычно бомбардировка мирного населения атомными бомбами приводила к немедленному проигрышу, потому что все остальные нации немедленно объявляли вам войну.

«Но я и так в состоянии войны со всеми, — отмечал Джеймс. — Так что это больше никого не останавливает. Включая меня».

В 2012 году Джеймс поделился со всем миром перипетиями своей партии, которой к тому моменту стукнуло уже десять лет. Он назвал ее Eternal War («Вечной войной») и попросил помощи у геймерского сообщества.

«Диспозицию сил в войне никак не изменить, — предупредил он. — Вы хотите построить амбар, чтобы было чем кормить население? Извините, нам вместо этого придется делать очередной танк. Может быть, в следующий раз». Он все еще хотел выиграть, но в то же время ему уже приелись виртуальные страдания. «Я хочу перестроить мир, — признался он. — Но не представляю, как это можно сделать».

В теме Джеймс выложил файл сохраненной игры, чтобы с ней могли поэкспериментировать другие, и, к его удивлению, тема стала вирусной. Ему ответили тысячи игроков, многие давали советы, но еще чаще люди просто поражались, как Джеймсу удалось с помощью игры проникнуть в суть человеческой природы. Они утверждали, что параллели с романом Оруэлла* «1984» не провести просто нельзя. Человечество обречено, и Civilization это доказала.

* *Достижение разблокировано* — «Антиутопическая вечеринка»: повстречайтесь с Орсоном Скоттом Кардом, Олдосом Хаксли, Робертом Хайнлайном и Джорджем Оруэллом.

Тема на форуме привлекла столько внимания, что со мной связался журналист, который хотел узнать мое мнение. Я поспешил развеять миф о том, что мы якобы зашили в игру некую аллюзию на социальные проблемы.

«Мы бы при всем желании не смогли протестировать такой сценарий», — сказал я. Подавляющее большинство игр шло совсем не так, и достижение такой идеально сбалансированной перманентной войны было не более вероятно, чем падение монеты на ребро, то есть это было удивительно, но не совсем невозможно и уж точно не свидетельствовало о каком-то скрытом замысле. Единственный вывод, который можно было с уверенностью сделать, — это то, что Джеймс все это время получал от игры массу удовольствия, ведь он при желании мог прекратить игру в любой момент, если бы только согласился на поражение. В реальном мире его либо убили, либо он умер бы от старости задолго до того, как полярные льды собрались растапливаться во второй раз.

Хотя партия получилась такой сама собой, после публикации сохраненной Джеймсом игры *Eternal War* стала своеобразным модом. Он создал крайне неприятную, но все же увлекательную историю и поделился этим опытом с тысячами людей, ведь все они пытались найти выход из того тупика, в который он зашел. Один пользователь нашел-таки способ победить викингов «всего» за 48 ходов, но остальные, как правило, не хотели следовать его инструкциям. Каждый хотел найти собственный способ выиграть, создавая свой личный драматичный сценарий, историю невероятного спасения.

С помощью этой партии, а также всех прочих модов, созданных и выложенных во всеобщее пользование сообществом любителей *Civilization*, его участники получили куда больше занятных выводов о человеческой психологии, чем это было под силу случайным сочетаниям нескольких компьютерных алгоритмов. Когда игрокам дали возможность устранить все преграды, стоявшие у них на пути, они вместо этого стали с бесконечной изобретательностью выдумывать для себя новые задачи и объединялись, чтобы сложить свои усилия воедино. Они оказались сильнее, чем я думал, и мне необычайно повезло, что мой скепсис не оправдался. Потому что сообществу наших поклонников вскоре предстояло пройти испытание на верность и силу, хотя в тот момент мы еще об этом не подозревали.

В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ

Sid Meier's CivNet, 1995

*

Magic: The Gathering, 1997

Magic: The Gathering не просто игра. Это явление, покорившее в свое время целое поколение в той же степени, в какой Minecraft покорило поколение сегодняшнее. Дизайнер Ричард Гарфилд издал оригинальную колоду карт в 1993 году, задолго до Pokémon, Yu-Gi-Oh! и сотен других игр, которые стали известны потом. Это была первая игра с коллекционными карточками наподобие бейсбольных, которые покупали в пачках и устраивали с ними игры один на один, как в кункен или в «Пьяницу».

Когда MicroProse стала обсуждать с компанией-издателем Wizards of the Coast создание цифровой версии MTG, она уже вытеснила из нашей комнаты отдыха практически все остальные настольные игры. Сам я ею никогда особенно не увлекался, потому что большую часть свободного времени проводил, тестируя те игры, над которыми в то время работал. При этом я достаточно насмотрелся со стороны на то, как играют другие, чтобы понимать, что правила у MTG очень непростые, а победные стратегии зачастую крайне неочевидны. Разработка алгоритма искусственного интеллекта, который смог бы побороться с опытным игроком, выглядела весьма любопытной задачей. Для меня это могло стать переходным этапом в процессе возвращения к более «игровым» играм, ведь с C. P. U. Bach к тому моменту я уже закончил. Перерыв в работе над чистыми стратегиями стоил потраченного на него времени, и я получаю от таких отвлечений удовольствие по сей

день. Я согласился, что теоретически могу взять проект на себя, и несколько ярых поклонников карточной игры из нашего офиса убедили руководство, что создание компьютерной версии MTG — шикарная идея.

Идея действительно оказалась шикарной, но были кое-какие нюансы.

Я не работал с контентом, защищенным авторским правом, с релиза Red Storm Rising девять лет назад, но в период, которому посвящена эта глава, мы брали на себя много таких проектов благодаря усилиям неких новых корпоративных властителей. Выход на рынок игровых аппаратов, как я и опасался, оказался неудачей, и в 1993 году Билл вынужден был продать MicroProse более крупной компании под названием Spectrum HoloByte. Вскоре после совершения сделки, примерно в то время, когда в продажу готовились поступить C. P. U. Bach и Colonization, Билл сложил с себя полномочия главы студии. MicroProse больше нам не принадлежала.

Головной офис Spectrum HoloByte был расположен в Калифорнии, и им, по всей видимости, было не слишком интересно, что происходит у нас. Самым их ценным активом на тот момент считалась лицензия на адаптацию фильма «Лучший стрелок», по мотивам которого четыре разные компании уже выпустили шесть игр. Civilization II была второстепенным проектом, несмотря на рекордный успех ее предшественницы: ожидаемый объем продаж составлял 38 тысяч копий, но даже когда игра Брайана преодолела рубеж в миллион, нам было все так же трудно заручиться поддержкой больших шишек с Западного побережья. Их интересовали мейнстримные и ориентированные на рынок, а не оригинальные и проработанные проекты. То ли высшее руководство заставляло оставшихся начальников MicroProse приобретать лицензии, то ли они делали это по собственной инициативе, но, так или иначе, для нас разумнее было самостоятельно выбирать, с какими лицензированными продуктами работать, пока это решение не приняли за нас.

В наше время MTG по умолчанию стала бы многопользовательской игрой, а ИИ использовался бы только в тех редких случаях, когда вам, избави бог, будет недоступен Wi-Fi. Но тогда была середина 90-х, и никакого Wi-Fi еще даже не изобрели. Закоренелые технические гики иногда подключались друг к другу через местные

сети, но среднестатистический пользователь точно не был готов брать свой компьютер и ехать куда-то с пучком проводов в руках. У главных университетов страны были широкополосные каналы связи, но все остальные все еще сидели на модемах.

Нельзя сказать, что игра в онлайн-игры по модему была в то время невозможна. Многопользовательские текстовые приключенческие игры к тому моменту вот уже около десяти лет привлекали все новых поклонников, а на некоторых электронных досках объявлений можно было поиграть в шахматы или в шутеры, рассчитанные на низкое разрешение. MicroProse незадолго до этого выпустила медленную и полную ошибок многопользовательскую версию Civilization, которая называлась CivNet. Пока мы занимались разработкой MTG, молодой человек по имени Ричард Гэрриот писал программный код к глобальной многопользовательской игре Ultima Online. В итоге его игра вышла в тот же год, что и наша, так что технологии, необходимые для игры по интернету, к тому моменту уже существовали.

Ситуация, в которой создавал свою игру Гэрриот, отличалась от нашей в двух аспектах. Во-первых, его компания сделала серьезные инвестиции в инфраструктуру, которая была рассчитана на тысячи одновременных пользователей: были выделены целые шкафы работающих круглосуточно серверов и штатные сотрудники, занятые исключительно их обслуживанием. MicroProse, помня, быть может, о неудаче с игровыми аппаратами, не хотела на этот раз опять раскошелиться на специальные серверы. Пользователям CivNet приходилось налаживать связь самостоятельно через локальные сети или при помощи провайдеров связи. Но даже если установить связь и удавалось, игра все равно работала хуже, чем ее аналоги, написанные фанатами при помощи открытого кода. Более того, покупатели CivNet не знали, что через несколько месяцев выйдет Civilization II, и после релиза чувствовали, будто их надули, продав им два аналогичных продукта. Разумеется, CivNet не снискал коммерческого успеха и не убедил руководство компании в перспективах онлайн-гейминга.

Но что еще важнее, Ultima Online изначально была создана в расчете на многопользовательскую игру. В любой момент там можно было кинуть в один игровой мир от одной до пяти тысяч

пользователей, в то время как MTG требовался специальный сервер для формирования пар из находящихся онлайн игроков. Помимо этого, в Ultima игра проходила в реальном времени, в то время как Magic была не только пошаговой, но еще и предусматривала, согласно правилам, в ряде случаев возможность не играть карту — онлайн-версия постоянно выдавала диалоговое окно, спрашивая, не хочет ли игрок пропустить ход.

Чтобы смягчить разочарование пользователей от отсутствия многопользовательского режима, мы соорудили модель приключенческой игры, которая заодно заменяла собой приобретение физических пачек карточек в реальном мире. Собираание редких карточек и формирование собственной колоды составляли значительную часть удовольствия от игры, и мы отразили этот процесс в форме особого загадочного мира, созданного специально для охоты за карточками. В целом игра получилась довольно увлекательной, и вскоре мы услышали самую ценную похвалу: звуки, производимые сотрудниками компании, которые играли в нашу MTG после работы.

И вот тут ситуация начала выходить из-под контроля, как это часто происходит с лицензированными продуктами. Wizards of the Coast в целом оказали нам огромную поддержку, но в сухом остатке гораздо важнее для них был успех «физической» карточной игры. Они посчитали, что некоторые редкие карты, которые мы включили в игру, слишком сильны и их слишком легко раздобыть по сравнению с реальным миром. Они сообщили нам, что для соблюдения целостности игрового опыта вынуждены убрать эти особые карты из компьютерной версии.

С их точки зрения, это был действительно логичный и правильный шаг, но в нашей игре он пагубно сказался на мотивации игроков. Слоняться по пещерам, не имея шанса на достойное вознаграждение, стало неинтересно. В реальном сообществе любителей MTG не было ничего зазорного в том, чтобы знать, например, лишь одного обладателя редкой карты. В конце концов, это давало мотивацию продолжать поиски и надежду, что когда-нибудь такую карту найдете и вы. Но в компьютерной версии звездой должен быть всегда игрок, и изолированность от других должна компенсироваться снижением порога редкости. Если только один из пяти незнакомцев-оппонентов нашел в компьютерной версии

редкую карту, для остальных четырех этой карты все равно что не существует.

Я был расстроен. Magic была хорошей компьютерной игрой, но далеко не такой хорошей, как могла бы быть. Я не любил связываться с лицензированным материалом, и мне совершенно не нравилась корпоративная структура, которая на протяжении многих лет медленно, но верно разрасталась вокруг меня. Что странно, Spectrum HoloByte решили, что бренд MicroProse более узнаваем, чем их собственный, несмотря на то что фактически именно они поглотили нас, а не наоборот, поэтому они взяли наше название для всего своего бизнеса. А значит, MicroProse должна была выпускать все больше лицензированных продуктов.

Я же всего лишь хотел делать интересные игры. Пожалуй, у нас с Биллом были разные взгляды на то, что считать интересным, но, по крайней мере, мы всегда сходились на том, что хотим делать особенные продукты, и осознавали ценность творческого процесса. Я подозреваю, что втайне от нас Билл неоднократно вынужден был идти на тяжелые испытания ради команды разработчиков. Теперь же, когда Билл ушел, поддержки со стороны руководства стало еще меньше, чем раньше. В то же время Брюс Шелли уехал в Чикаго после того, как его жена получила там уникальное предложение работы; Энди Холлис перешел в Electronic Arts, чтобы делать для них серию авиасимуляторов; Арнольд Хендрик присоединился к новой фирме Билла Interactive Magic; да и многие другие мои бывшие коллеги тоже ушли из MicroProse.

И я почувствовал, что для меня настало время последовать их примеру.

К счастью, я был не одинок в своей любви к «местечковому» гейм-дизайну. Брайн Рейнолдс не горел желанием узнать, что сделать с Civilization в ее третьей реинкарнации, а Джефф Бриггс хотел придумывать собственную музыку, а не переделывать на новый лад звуковые дорожки к популярным фильмам. Мы вдвоем решили, что создадим собственную студию и будем управлять ею так, как пожелаем.

Уйти было непросто, но мы постарались сделать этот процесс максимально безболезненным. У каждого из нас были свои условия контрактов, которые необходимо было соблюсти: Джефф мог начать работать над нашей новой компанией уже в мае 1996 года,

Брайан мог присоединиться к нему только в июне, а мой переход пришлось отложить до июля. Но даже после официального ухода из MicroProse я на протяжении нескольких месяцев консультировал их в режиме частичного трудоустройства, чтобы помочь с релизом MTG. Я не хотел оставлять игру незавершенной, ведь и без этого обеим сторонам «разрыва» пришлось понервничать. С одной стороны, активное переманивание наших бывших коллег могло вылиться в серьезные юридические проблемы, с другой — руководство MicroProse понимало, что мы, если постараемся, можем оставить их без сотрудников. Конечно, они могли подать на нас в суд, но к моменту вынесения решения обе компании были бы уже банкротами. Если бы ситуация стала развиваться по неприятному сценарию, пострадали бы обе стороны.

Так что мы удалились медленно, держа руки на виду, а руководство, в свою очередь, спустило дело на тормозах. Я продолжал появляться в офисе MicroProse несколько раз в неделю, передавая последние остатки написанного мной программного кода и объясняя, как его следует использовать. Смутно припоминаю, что мы как будто бы должны были притворяться, будто я ухожу в длительный отпуск, а не создаю свою компанию. В обмен на это мне позволили взять все библиотеки кода и программные инструменты, которые я собрал за годы работы. Формально они были собственностью MicroProse, но, если бы возникли юридические препирательства, ими не смогла бы пользоваться ни одна из сторон. И мы, и они понимали, что самое главное — продолжать работать. При этом предполагалось, что обе компании будут придерживаться своего сегмента рынка: они хотели делать тщательно проработанные стратегии ничуть не больше, чем мы — авиасимуляторы по мотивам «Лучшего стрелка». К счастью, вопрос о том, могут ли они использовать мое имя в названии Magic: The Gathering даже не поднимался, ведь игра уже находилась в собственности другой компании. Название Sid Meier's Wizards of the Coast's Magic: The Gathering звучало бы попросту абсурдно.

Мы назвали свою новую компанию Firaxis в честь одной музыкальной композиции Джеффа: в этом новообразовании слились воедино слова *fiery* («пламенный») и *axis* («ось»). Сначала мы думали, что это название будет временным, но оно нам так понравилось, что мы решили его оставить. Наш офис со всех сторон был

окружен заводскими зданиями компании — производителя специй McCormick, и каждое утро, приходя на работу, мы по запаху определяли, какой вид специй они сушили в этот день. Однажды к нам в офис с визитом пришли гости из Китая, и им никто ни слова не сказал про то, что рядом находится завод по производству специй. Наверняка они и сами все поняли, но мне нравится воображать, будто они уехали домой с верой в то, что американцы живут настолько роскошно, что ради забавы обрабатывают уличный воздух парфюмом с запахом корицы.

В то же время в моей личной жизни тоже начиналась новая глава. Мы с Джиджи полюбовно разошлись еще за несколько лет до описываемых событий, и я начал встречаться с подругой моей сестры — Сюзан. Вики и Сюзан познакомились, когда вместе пели в хоре недалеко от Вашингтона (округ Колумбия), но после этого почти не виделись из-за того, что моя сестра устроилась на новую работу и вернулась в Мичиган. Мой дом в Балтиморе был всего в часе езды от округа Колумбия, поэтому, когда Вики приехала ко мне в гости вместе с нашей мамой, на семейный ужин была приглашена и Сюзан. Не знаю, специально ли сестра выступила в роли сваты и в какой степени мама была с ней в сговоре, но потом я узнал, что Сюзан тем вечером завоевала мамино одобрение — в основном тем, что вызвалась помогать мыть посуду. Меня же она очаровала замечательным чувством юмора и непоколебимой добротой.

У нас нашлось много общих интересов, но в компьютерных играх Сюзан разбиралась не слишком хорошо. Во время одного совместного ужина на раннем этапе знакомства — в тот год мы обошли немало ресторанов, расположенных между Балтимором и округом Колумбия, — я упомянул о фразе из письма фаната, и на лице Сюзан отразилось любопытство.

— Как они знают, кому писать? — спросила она.

— Ну в названии игры есть мое имя, — ответил я.

Она оглядела меня с ног до головы. По всей видимости, я не очень соответствовал ее образу знаменитости, имя которой пишут на упаковках.

— Неужели? — недоверчиво протянула она.

— Я тебе покажу, — пообещал я.

Сразу после ужина я отвел ее в ближайший магазин видеоигр. Как и ожидалось, на одной из полок стояла Sid Meier's Civilization,

которая даже спустя три года после релиза по-прежнему хорошо продавалась. Игра *Colonization* там тоже была, а может быть, даже и *Railroad Tycoon*. А вот бедный мой *C. P. U. Bach* вряд ли добрался до полок, по крайней мере на уровне глаз его точно не было.

Сюзан была впечатлена.

После основания *Fireaxis* Сюзан согласилась взять на себя административную функцию, ведь она была одним из немногих известных нам людей, не имевших никакого отношения к *MicroProse*. Некоторые с недоумением отнеслись бы к перспективе работать весь день в одном офисе с любимым человеком, но наши участки работы не пересекались, и мы оба были очень заняты. Нельзя сказать, что у нас хорошо получалось работать вместе — скорее, мы отлично работали по отдельности. На сегодняшний день мы все еще работаем в том же офисе, хотя прошло уже более 20 лет. Внимание, спойлер: мы с Сюзан поженились, на свадьбе мы оба были одеты в костюмы эпохи барокко, а в качестве музыкального сопровождения был Бах. Думаю, не будет ошибкой сказать, что наш эксперимент с работой в одном офисе оказался успешным.

Честно говоря, я со всеми предпочитаю работать порознь. Я интроверт и при этом люблю людей. Я в целом хочу работать вместе, но свою часть работы предпочитаю делать отдельно. В мире так много сфер деятельности, в которых можно достичь высокого профессионализма, и я каждый раз испытываю невероятные эмоции, когда встречаю настоящего мастера своего дела. Несовпадение в областях одаренности я считаю поводом для радости, ведь чем дальше сферы ваших компетенций друг от друга, тем большему вы можете друг друга научить! Я знаю, в чем хорошо разбираюсь сам, и пришел к выводу, что разделение обязанностей с другими, как правило, приносит мне лишь расстройство и снижение производительности. Я хочу сочетать уникальные знания других со своими и создать на этой основе что-то такое, чего мы не смогли бы сделать поодиночке, а не искать компромиссы в отношении различных задач, пока целое не станет чем-то меньшим, чем сумма его частей. В *MicroProse* столь желанного мной гибкого подхода я на момент ухода не видел вот уже несколько лет, а *Fireaxis* обещала и свободу в работе над наиболее интересными мне проектами, и сотрудничество с талантливыми людьми, которое должно было позволить мне достичь новых вершин.



Руководство пользователя игры Sid Meier's Gettysburg!
Dave Inscore / Firaxis Games, 1997 г.

В какой-то степени мы чувствовали себя так, будто начинаем все заново, но в первый же год нам удалось значительно расшириться, нанять новых сотрудников и сосредоточиться на небольшом количестве проектов, чтобы на выходе получить максимально качественные продукты. Команда, делавшая Railroad Tycoon, была настолько немногочисленна, что мы превратили экран титров в групповой портрет: Брюс Шелли в форме инженера, Макс Ремингтон с гвоздильным молотком рабочего, обслуживающего железнодорожные пути, и я в роли магната отрасли, в белых перчатках и в цилиндре. В первой моей игре после образования Firaxis — Sid Meier's Gettysburg! — мы впятером запечатлены в стоических позах на фотографиях цвета сепия, одетые в костюмы времен Гражданской войны в США, — наш состав со времен Railroad Tycoon несколько расширился. Конечно, ожидания геймеров растут вместе с самой отраслью, и особенно это относится к анимации и графическому дизайну, поэтому сегодня в Firaxis в одной команде работают от 80 до 100 человек. Но дух творчества в нас по-прежнему силен, и по большей части я и сейчас занимаюсь теми проектами, которыми хочу. При этом я доверяю коллегам и знаю, что со своей частью работы они непременно справятся.

ИНТЕРЕСНЫЕ РЕШЕНИЯ

Sid Meier's Gettysburg!, 1997

*

Sid Meier's Antietam!, 1999

Мое нежелание ехать в Швейцарию тем летом не было ни для кого секретом. У моих родителей было несколько разноречивых поводов отправить меня в эту поездку: от расширения кругозора и чувства долга перед родственниками до попытки огорчить меня от тяжелых эмоций и предписаний врачей. При этом мнение их восьмилетнего сына в расчет, судя по всему, не принималось. Но мой отец прислушивался к моим чувствам и незадолго до отъезда вручил мне подарок.

— Не открывай, пока не сядешь в самолет, — сказал он.

У свертка была форма книги, но в таком случае это была самая тяжелая книга, какую я видел в жизни, за исключением разве что энциклопедии. Всю дорогу до аэропорта я чувствовал, как подарок утяжеляет мою сумку, потом — когда поднимался на самолет в Нью-Йорк, куда мы летели вместе с отцом, потом — на автобусе, отвозившем пассажиров в зону выхода на посадку компании Swissair. Я чувствовал этот вес, даже если не держал его в руках. К тому моменту, когда отец обнял меня на прощание и отправил по трапу в самолет, нетерпение заставило меня забыть о тоске по дому. Позже для меня еще настанет время слез и полных беспокойства писем домой, но тогда мне хотелось только одного: побыстрее сесть в самолет.

Как только я упал в свое кресло, я сразу начал разрывать упаковочную бумагу, и передо мной предстала «История Гражданской войны в США в фотографиях».

Во введении было написано следующее: «На момент начала Гражданской войны фотографии было всего 22 года от роду; всего 12 лет прошло с тех пор, как президента США впервые сфотографировали у него в кабинете; всего десять — с изобретения мокрой коллодионной фотографии». Потом в книге описывались «военные художники», которые документировали войну не только посредством фотографий, но и «в свете сумерек замерзшими или дрожащими от озноба пальцами делали наброски в лазаретах или полевых госпиталях, в окопах и на дощатых настилах грузовиков, над которыми разрывались снаряды и свистели пули».

В книге было ни много ни мало 630 страниц рисунков, фотографий, иллюстраций живописи, политических карикатур, схем и карт — артефактов того бурного периода американской истории. Там был и юбилей железной дороги в Бостон-Коммон 1851 года¹, где веселый президент Миллард Филлмор приветствует губернатора Канады, который едет в экипаже, запряженном шестью лошадьми, и изображение первых выборов в моем родном Детройте. Там был легендарный книгоиздатель Уильям Ллойд Гаррисон, который однажды прилюдно сжег Конституцию и окрестил ее «договором со смертью и соглашением с адом» за то, что в ней разрешалось рабство. Там был кузен сенатора Эндрю Батлера, который ворвался на собрание Конгресса и ударил сенатора Чарльза Самнера тростью в отместку за обиду, нанесенную его родственнику². Под фотографией инаугурации Линкольна было изображение «стрелков, расположившихся в окнах Капитолия, и живого клина артиллерии», охраняющих порядок. Конечно же, там было приведено немало бессмертных цитат Линкольна.

«В ваших руках, мои недовольные соотечественники, а не моих — важнейшая проблема Гражданской войны. Правительство не собирается нападать на нас. Вы не получите конфликта, если не нападете первыми. Вы не связаны никакой зарегистрированной на небесах клятвой уничтожить существующую систему правления, в то время как я буду связан самой торжественной клятвой поддерживать, охранять и защищать ее»³.

¹ <http://www.hubhistory.com/episodes/bostons-railroad-jubilee-episode-203>.

² https://en.wikipedia.org/wiki/Caning_of_Charles_Summer.

³ Авраам Линкольн. Первая инаугурационная речь, 1861.

Там были изображения робких юношей в мешковатой военной форме, которые не догадывались о том, что готовит им судьба. Был неглубокий ров рядом с местом, где развернулось сражение при Шайло, из которого раненые враги пили воду рядом друг с другом. Были даже примеры черного юмора той эпохи, в том числе шуточное фото солдата, который притворяется, что дерется с бутафорским оружием — стволом дерева, вырезанным в форме пушки и выкрашенным в черный. Такие муляжи выставлялись иногда воюющими сторонами на обозрение врагу, чтобы создать у противной стороны ложное впечатление о своей огневой мощи.

Большинство картинок относились к 1800-м годам, но еще было несколько хороших современных иллюстраций, на которых изображались маневры пехоты в ходе крупнейших битв. Одна из них особенно привлекла мое внимание: на ней были подробно показаны маневры армий в сражении при Геттисберге. Разворот книги был полностью занят панорамным видом сверху, а приведенные названия напоминали фэнтези-роман: Спенглер-Спринг, Плам-Ран, Девилс-Ден, Сиклс-Салиент. На плане, отображавшем все значительные эпизоды сражения, были изображены сотни крошечных, изумительно прорисованных фигурок, а еще более внимательное его изучение позволяло рассмотреть и ландшафт, который был передан так же точно. Сломанные заборы, перевернутые повозки, ветви деревьев, оторванные от стволов, — уровень детализации просто поражал. Я всегда представлял себе большие сражения как лобовое столкновение двух армий в открытом поле. Здесь же были домики фермеров, ручьи, сады, а посреди панорамы было даже кладбище. Маленькие группы солдат шли друг на друга со всех сторон, огибая скалы и пытаясь зайти в тыл сопернику, чтобы вернуть себе утраченную позицию. Армии буквально роились на картине, а битва целиком как будто представляла собой единый живой организм.

На протяжении многих лет я время от времени возвращался к этой книге, раз за разом изучая мелкие детали. У нас дома был телескоп, который отец собрал из готового набора, и однажды я обнаружил, что съёмную призму можно использовать в быту как увеличительное стекло. Часами напролет я склонялся над страницами «Истории Гражданской войны» с этой импровизированной

лупой, как ювелир, рассматривающий редкие бриллианты. Для меня Гражданская война была тем переходным этапом, на котором исторические персонажи обретали черты реальных людей. Другие войны описывались датами и фактами, но солдаты, изображенные на страницах моей книги, выглядели хрупкими, смелыми, верными воинскому долгу и по-человечески несовершенными. Собранные издательством American Heritage¹ художественные произведения, не говоря уже о сохранившихся письмах и рассказах участников, вдохновили меня на исследование тех событий, а также придавали истории ощущение злободневности и человечности, которого я раньше никогда не встречал.

Как это часто со мной бывало, детский интерес к этой теме сохранился у меня на долгие годы, и карта сражения при Геттисберге не покидала моего воображения по мере развития моей карьеры. Исход множества мелких стычек был определен чистой случайностью, а ведь победа или поражение в любой из них могли стать для одной из сторон решающим фактором успеха во всей войне. Совершенно логично было бы взять эту тему в качестве сюжета игры, и во время работы в MicroProse я сделал, должно быть, не меньше 20 прототипов, основанных на событиях Гражданской войны. Не то чтобы они были откровенно плохи, но ни один из них не выглядел так, как я хотел: я точно знал, что мне нужно, и воссоздать это на экране компьютера тогда еще было невозможно. Представлять сражения в упрощенном, схематичном виде, адаптируя его к возможностям «железа», было в то время одной из моих повседневных задач, и я никогда не возмущался тем, что те или иные вещи нам пока недоступны. Технологии я, как правило, рассматривал скорее с точки зрения достигнутого прогресса, а не с точки зрения ограничений и поэтому постоянно пребывал в восторге от того, как много мы уже можем достичь. Но в этом случае я был слишком равнодушен к теме, чтобы согласиться на что-то меньшее, и в итоге вынужден был раз за разом откладывать реализацию своей идеи в долгий ящик и ждать, пока технологии дорастут до необходимого мне уровня.

И вот теперь, полтора десятка лет спустя, я наконец мог достойно воплотить эти превосходные иллюстрации в компьютерной игре. В Sid Meier's Gettysburg! была воссоздана каждая стычка этой

¹ <https://www.americanheritage.com/book/civil-war-american-heritage-history-1>.

трехдневной битвы, игрок мог управлять любой из армий и состояться в стратегическом мастерстве с великими военачальниками. В ходе битвы преимущество многократно переходило из рук в руки, поэтому мы решили, что и в игре можно будет поиграть или выиграть каждый из этапов по отдельности — на самом деле все эпизоды выиграть было практически невозможно. Вместо этого мы сделали дерево миссий, выбор которых зависел от общего состояния вашей армии. Подобно настоящим военным стратегам, успешным игрокам нужно было освоить умение обдуманно жертвовать отдельными частями своей армии и отступать там, где это необходимо, чтобы одержать итоговую победу. Но для меня центральным элементом игры были технологии. Помимо отлаженных маневров и отдельного искусственного интеллекта для управления каждым солдатом, вид сверху больше не был плоским, как в предыдущих моих стратегиях. Вместо этого мы использовали изометрическую проекцию, которую разработчики называют «два с половиной D»: это двухмерная графика, отображаемая сбоку, так что вместо клеток игрок видит растянутые ромбы. Крошечные солдаты маршировали, вращались вокруг собственной оси и перезаряжали оружие на детально проработанном ландшафте, и все это демонстрировалось ровно под тем углом, под которым я когда-то увидел панораму сражения в самолете на пути в Швейцарию.

Однако перед тем, как выпустить нашу первую игру в Firaxis, нам для начала предстояло выбрать себе издателя. К тому моменту дистрибуция и маркетинг в нашей отрасли превратились в самостоятельную индустрию. Джефф, Брайан и я были твердо убеждены, что недостаточная изолированность подразделений друг от друга в MicroProse негативно сказалась на результатах компании. И грамотное ведение бизнеса, и плодотворный творческий процесс в равной степени нужны для успеха фирмы, но они должны держаться друг от друга на почтительном расстоянии.

Из всех полученных нами предложений самой крупной и стабильной была компания Electronic Arts. Мы искали издателя, которому не грозила бы (настолько, насколько это возможно) опасность бесконечных банкротств, выкупов обязательств и передач собственности, которые и по сей день остаются бичом для многих игроков отрасли. EA издала для студии Maxis их главную игру SimCity и доказала, что понимает наш подход к созданию

игр: нам можно было не опасаться, что EA будет принуждать нас делать платформы или шутеры от первого лица. К примеру, идея, что кондукторы в Railroad Tycoon могут целиться друг в друга из проходящих рядом поездов, нам бы показалась смехотворной, но Sega однажды отказалась издавать M.U.L.E. Дэна Бантена, если он не добавит в игру «бомбы и пушки», так что в этой сфере, как выясняется, возможно все.

Еще одна отличительная черта EA, которая нам нравилась, — это то, что их руководители играли в видеоигры и действительно их любили. Нашим контактом в их офисе был человек по имени Бинг Гордон, который потом станет одним из двух американцев, выигрывавших премию Академии интерактивных искусств и наук в отличной от разработки области; он же первым в истории получил должность профессора гейм-дизайна в университете. Когда EA только была основана, Бинг занимался там маркетингом, на первых этапах он в том числе напрямую управлял несколькими командами разработчиков, но основные усилия направлял на то, что разъезжал с места на место и давал лаконичные и блестящие советы в отношении всех проектов, реализуемых под эгидой EA. Помимо упоминаний в титрах в официальной ипостаси, его более 60 раз вспоминали в разделе «Особая благодарность», а в Firaxis мы однажды упомянули его как нашего «крестного отца со стороны EA».

Gettysburg! ждал успех, и вскоре вслед за ним последовало продолжение под названием Antietam!. Мы знали, что выбранная тема безусловно интересна игрокам и в этом смысле мы ничем не рискуем, поэтому решили испытать аудиторию по-другому. К 1999 году подключение к интернету стало наконец нормой, и EA хотела попробовать революционную концепцию прямых онлайн-продаж.

Увы, здесь мы опередили время. PayPal появился всего за несколько месяцев до этого, Walmart запустит свой сайт только через год, а Amazon начнет приносить прибыль через четыре года. Большинство людей тогда еще даже не рассматривали возможность зайти на сайт Firaxis.com вместо похода в обычный магазин, особенно учитывая, что скачать игру с сайта было нельзя: все удобство заказа онлайн было испорчено необходимостью ждать неделю, пока CD-диск придет по почте. Antietam! получила хорошие отзывы в прессе, но количество проданных копий было явно меньше ожидаемого из-за того, что мы отказались от традиционных каналов продаж.

И все же я чувствовал, что в этой серии можно сделать еще одну часть, на этот раз о битве при Ватерлоо. Великая французская революция не увлекала меня так, как Гражданская война, но я посчитал, что в ней встречались уникальные идеи из области военной тактики (а именно взаимодействие между пехотой и кавалерией), и их стоит исследовать. К тому моменту, когда войска Союза и Конфедерации сошлись на поле боя, ружья были уже настолько хороши, что от использования кавалерийских частей все отказались: всадника легко было застрелить задолго до того, как он приблизится на расстояние ответной атаки. Но во время правления Наполеона ружья надежно били только на расстояние сотни ярдов (91 м), а на перезарядку у стрелков уходило по меньшей мере полминуты, поэтому кавалерия успевала сократить дистанцию и вступить в ближний бой. Соответственно, большинство тактических приемов Гражданской войны были основаны на использовании рельефа, будь то расположение артиллерии на возвышенностях и использование естественных прикритий. А вот в битвах при Аустерлице или Ватерлоо армии рассчитывали на ближний бой, и солдат специально обучали маршировать и сражаться, соблюдая оборонительное построение.

С игровой точки зрения все это было крайне любопытно, ведь баланс сил между артиллерией, кавалерией и пехотой позволял создавать классический сценарий «камень — ножницы — бумага». Кавалерия побеждает артиллерию, ведь всадники могут перемещаться быстрее, чем артиллеристы передвинут свои орудия; артиллерия бьет пехоту, так как люди двигаются не так быстро, как лошади; пехота не то чтобы однозначно сильнее кавалерии, но при определенных сценариях может получить большое преимущество при прямом столкновении. Такая тройная ничья — один из столпов гейм-дизайна: везде, где обнаруживается подобный баланс сильных и слабых сторон, есть потенциал для интересных стратегических решений.

И да, битва при Ватерлоо тоже связана с эпизодом из моей молодости. Вот что происходит, когда в душе остаешься ребенком: все интересное непременно поднимается на поверхность сознания. Обязательным для любого семьянина с творческими наклонностями предметом в 1970-е была кинокамера Kodak Super 8 мм. Конечно же, у моего отца она была. Прославился этот аппарат короткими, мерцающими отрывками съемок с детских дней рождений, но еще

там была функция покадрового экспонирования. Для школьного проекта я как-то взял карту и фигурки из настольной игры «Риск» и сделал полную драматизма покадровую съемку последнего поражения Наполеона. Получилось у меня не совсем так, как в сценах с Расселом Кроу в фильме «Хозяин морей», но мои одноклассники были под впечатлением.

Еще я помню, как с помощью нашей камеры снимал куски шедшего по телевизору матча по американскому футболу, а потом проигрывал их задом наперед, чтобы разобраться в схемах движения принимающих. Я обожал американский футбол, но мои родители не разделяли моих чувств, и прошло немало времени, прежде чем мне стали разрешать смотреть телевизор три часа кряду. Камеру я использовал для того, чтобы более эффективно анализировать игры за то короткое время, которое было у меня в распоряжении.

Наверное, если бы я стал кинорежиссером или профессиональным футболистом, этим историям здесь было бы уделено больше внимания, а другим — меньше. В итоге же получилось так, что даже «Ватерлоо» мне сделать не удалось: ЕА потребовала чего-нибудь нового, и мы пошли дальше. Но все эти воспоминания, в том числе те, которые непосредственно отразились на моей карьере в игровой индустрии, объединяет одна черта: сложность выбора. Квотербек в американском футболе выбирает между несколькими открытыми принимающими; Улисс Гранту нужно было выбрать, какой горный хребет штурмовать; Наполеону нужно было найти оптимальное соотношение кавалерии, артиллерии и пехоты. И в зависимости от принятого решения каждый из этих ребят может отправиться в абсолютно разных направлениях. Пожалуй, стоит признать, что игры все же не были определяющим мотивом моего детства. Меня всегда завораживали самые разные виды интересных решений, а игры — так уж получилось — состоят из тщательно подобранных сочетаний таких решений.

Я высказывал эту идею в различных вариациях на всем протяжении своей карьеры, но только недавно узнал, что мое определение игр стало, оказывается, знаменитым. Когда меня цитируют, иногда проскакивает слово «выборы», а не «решения», иногда они «значительные», а не «интересные». Никто не знает точно, что именно я сказал, не говоря уж о том, где и когда я мог это сказать. К сожалению, я тоже не могу внести ясность в этот вопрос. Впервые

я сказал что-то в этом духе на публике, вероятно, на выставке бытовой электроники в 1993 году: там я сформулировал список из 12 уроков, которым меня научила Civilization. Мое выступление, официально озаглавленное «Как я почти запорол Civilization», никто не записывал, но штатный писатель журнала Computer Gaming World кратко изложил мой второй пункт такими словами: «Мейер предпочитает игры, в которых “все сделано для удовольствия игрока”, то есть в которых вся важнейшая информация открыта и игроку предоставляется возможность принимать значимые решения».

До появления Civilization я был известен куда меньше, так что, если я и пришел к таким выводам раньше, меня вряд ли кто-то спрашивал. Но мои вступительные слова к руководству F-15 Strike Eagle содержат такой эффектный пассаж: «Решения. Решения. Решения. Прямо как в настоящей жизни». Одним словом, сейчас уже и не скажешь, когда эта идея сформировалась у меня в голове.

Когда я узнал, что прославился своей фразой про «последовательность интересных решений», на меня свалилось откровение, что многие со мной в этом не согласны, причем некоторые сообщали о своем несогласии, не стесняясь в выражениях. Я подумал, что получать и похвалы, и жесткую критику за фразу, которую я никогда как следует не пояснил, довольно странно, поэтому в 2012-м я представил все свои мысли на эту тему в часовом выступлении на выставке в Лас-Вегасе. Мое выступление доступно онлайн для тех, кому интересно погрузиться в детали теории игростроения, но общий вывод такой: я понимаю слова «решения» и «интересный» немного шире, чем этого можно было от меня ожидать.

Возьмем для примера игру Guitar Hero, где игроки пользуются специальным гитарообразным контроллером, чтобы попытаться попасть в ноты своих любимых рок-хитов. Эту игру чаще всего приводят в качестве контраргумента моему утверждению, что хорошие игры основаны на последовательности интересных решений: здесь от игрока, как кажется, требуется лишь ловкость рук, при этом огромная популярность игры для любого здравомыслящего человека свидетельствует о том, что она «хорошая». Может быть, я имел в виду хорошие стратегии? Но на самом деле в Guitar Hero тонко встроен целый ряд интересных решений.

Для начала: существует концепция игры Star Power, в которой некоторые фрагменты музыки дают бонусные баллы: игроки

выбирают, хотят ли они попытаться добиться идеального результата, играя все ноты, или пожертвовать менее ценными нотами ради хорошего общего результата. После того как игрок заполнил полоску «звездной силы», он может потратить популярность в следующих фрагментах песни. Некоторые игроки используют период двойного начисления очков, активируя «звездную силу» на самых простых участках песни, другие же сделают ставку на «повышенной славе», которая позволяет легче пройти самые трудные участки, которые в противном случае могут привести к гневной аудитории. Кто-то станет использовать сочетание этих двух стратегий. Эти любопытные варианты основаны скорее на свободе в принятии решений, а не на ловкости рук. В режиме карьеры важность этих решений многократно возрастает, ведь там каждый инструмент в группе из четырех человек получает уникальные возможности для добывания очков, и их можно использовать разными способами, чтобы добыть для группы итоговую победу.

Интересность решений зависит не от специфических деталей вариантов, которые вы предлагаете игроку, а от того, ощущает ли он значимость решения и видит ли влияние своего выбора на итоговый результат. Если вы дадите игроку варианты А, В и С, и 90% выберут вариант С, значит, набор вариантов плохо сбалансирован, потому что у интересного решения не может быть правильного и неправильного ответа. Если каждый из трех вариантов выбрало одинаковое количество игроков, но выбор был сделан в течение трех секунд, значит, это решение не слишком значимо. Сработал бы любой ответ. Самая основополагающая особенность значимого решения состоит в том, что для его принятия игрок должен задуматься: «Интересно, что бы произошло, если бы я поступил по-другому?» Конечно же, лучший способ проверить — сыграть в игру еще раз, но по-другому. При определенных обстоятельствах игроки могут даже начать задавать такие вопросы в реальном мире, где выбор, как правило, обозначен куда более расплывчато. В соответствующем контексте игра перестает быть исключительно развлечением, а становится упражнением на развитие решительности и уверенности в себе. Хорошие игры учат нас, что везде есть те или иные компромиссы, что все действия приводят к определенным последствиям и что у нас почти всегда есть возможность сыграть еще раз.

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Sid Meier's Alpha Centauri, 1999

*

Sid Meier's Civilization III, 2001

Пока я делал *Gettysburg!*, Брайан работал над другой игрой, которую очень хотели наши фанаты, — *Alpha Centauri*. Одним из мирных способов добиться победы в *Civilization* был выигрыш в гонке космических технологий: для этого нужно было первым высадить маленький летающий корабль с колонистами на одной из планет ближайшей солнечной системы. Параллели с одиноким поселенцем, с которого все начинали игру, были вполне осознанными, и мне лично именно эта концовка игры приносила наибольшее удовлетворение. Для всех знакомых с франшизой *Alpha Centauri* была, несомненно, продолжением: ее сделали те же люди, в основе игры лежала та же механика, а история начиналась ровно там, где кончался оригинал. Фанаты в своих письмах всегда требовали «*Civilization* в космосе» — и это была именно она.

Однако с юридической точки зрения *Alpha Centauri* не могла быть продолжением *Civilization*. Права на франшизу все еще принадлежали MicroProse, и Firaxis не решалась использовать это слово ни в названии, ни в рекламных материалах.

История авторских прав на *Civilization* была длинной и крайне запутанной. Все началось в Англии в 1980 году, когда создатель игр по имени Фрэнсис Трешем издал свою настольную игру *Civilization* в сотрудничестве с компанией Hartland Trefoil. Та игра была основана главным образом на торговле и сотрудничестве между игроками, и, как и многие зарубежные игры, вскоре она была переиздана

в США компанией Avalon Hill. (Первое творение Трешема, настольная игра на железнодорожную тематику под названием «1829», послужила основой для релиза под названием «1830» от Avalon Hill, над которым Брюс Шелли работал перед переходом в MicroProse.)

Когда спустя несколько лет мы с Брюсом начали разрабатывать нашу «полную историю человеческой цивилизации», мы про себя называли ее Civilization — так же, как Gettysburg! однажды был просто «игрой про Гражданскую войну», то есть это был предварительный вариант, который мы впоследствии рассчитывали поменять. Мы думали, что маркетологи наверняка захотят назвать игру Government Tycoon («Государственный магнат») или Sid Meier's Latest: The Revenge («Новейшая игра Сиды Мейера: Месть»), — бессмысленно с нашей стороны было придумывать свое название, не узнав сначала их вариант. Как бывший сотрудник Avalon Hill, Брюс, конечно, знал о существовании настольной Civilization. Возможно, где-то в нашей «зоне развлечений» (она же — комната отдыха) в MicroProse даже лежал один ее экземпляр, но я лично ни разу не играл в эту игру до начала работы над проектом.

Это вовсе не означает, что на мою Civilization не повлияли другие игры. Помимо общей концепции «создания, а не разрушения», которую я впервые увидел в SimCity, я испытывал большое уважение к двум играм, в которых без стеснения заимствовал идеи. Первой была игра Дэна Бантена The Seven Cities of Gold, вышедшая в 1984 году. Игра была посвящена исследованиям и приключениям на суше и на море и оказала очевидное влияние на Pirates! вплоть до управляемого с помощью меню интерфейса. Даже спустя шесть лет после релиза The Seven Cities эта блестящая игра восхищала меня настолько, что я стремился развивать заложенные в ней идеи. Для каждого раунда компьютер случайным образом генерировал новый континент, а игроку предоставлялся выбор, как вести себя со встреченными по пути туземцами, благородно или жестоко, — такого до The Seven Cities of Gold я не видел нигде. Civilization в какой-то момент называли познавательно-развлекательной игрой за то, что она относительно твердо придерживалась исторических фактов, но на самом деле этот термин введен в обращение Томом Нокинсом, который использовал его в отношении The Seven Cities. Для меня эта игра всегда была ниспровергающим

авторитеты, расширяющим горизонты, меняющим мировоззрение шедевром, и различные ее элементы попадают во всех играх, которые я сделал с тех пор.

Вторая игра, напрямую повлиявшая на Civilization, — это Empire: Wargame of the Century Уолтера Брайта и Марка Болдуина. Там тоже использовалась случайно генерируемая карта, которая медленно открывалась игрокам по мере передвижения их армий; в отличие от The Seven Cities и настольной Civilization в Empire серьезное внимание было уделено военным маневрам. Время действия было перенесено из древних времен в современность, а с ходом игрового времени игроки получали доступ к новым видам юнитов. Забавно, что Уолтер Брайт предложил издать свое творение MicroProse в 1985 году, но Билл, видимо, ответил на его описание игры формальным отказом, сказав, что нам интересны только «ориентированные на остросюжетное действие стратегические симуляторы в реальном времени». Подозреваю, что он даже не попробовал поиграть в демоверсию игры. Я, по крайней мере, в нее не играл точно, иначе непременно стал бы уговаривать Билла ее издать. Игра была крайне увлекательной, в какой-то момент я даже попросил Брюса составить список десяти улучшений, которые он внес бы в Empire, так что эта игра действительно надолго захватила мое воображение. (Кстати, это отличный прием для оттачивания процесса разработки собственных игр. Очень важно уметь посмотреть на плоды своей работы отстраненно, с точки зрения конкретных возможностей для улучшений.)

Однако в процессе разработки мы с Брюсом все крепче привязывались к названию Civilization, в конце концов мы решили, что ни одно другое название нам не подойдет. Несмотря на то что продукт Avalon Hill не был непосредственным предшественником нашей игры, они владели правами на нужное нам название, и Билл связался с ними, чтобы заключить сделку. Они согласились делить название между двумя компаниями в обмен на небольшую доплату и их рекламный листок, который мы обязались класть в каждую коробку с игрой.

За несколько лет до взрыва популярности Civilization Avalon Hill выпустил официальную компьютерную версию своей настольной игры, назвав ее Advanced Civilization. Эта игра была нашим непосредственным конкурентом и имела к тому же практически такое

же название, как наша. При этом все уделили особое внимание тому, чтобы никто не спутал их друг с другом. Обзор в *Computer Gaming World* начался со слов «Нет, это не та *Civilization*», а Avalon Hill написали в своей внутренней рассылке, что «версия MicroProse никак не связана с нашей настольной игрой, кроме как темой и названием... Приписывать эту игру нам — значит оскорблять Святой Грааль». С нашей стороны было бы кощунственным попытаться оскорбить эту игру плагиатом. Когда мы вскоре после этого выпустили *Civilization II*, ни у кого не возникло никаких сомнений относительно порядка преемственности.

Но спустя пару лет после того, как Джефф, Брайан и я подались в *Fitaxis*, начались неожиданности. Avalon Hill передала права на название разработчику Activision для использования в игре под названием *Civilization: Call to Power*, и обе компании в то же время подали в суд на MicroProse за нарушение авторских прав. Одной Avalon Hill такой судебный процесс был бы не по карману, да и с Activision они формально не были никак связаны, но вместе две компании надеялись овладеть одним из наиболее успешных названий в истории игровой индустрии.

Руководство MicroProse в ответ заняло не менее бескомпромиссную позицию. Вместо того чтобы подать ответный иск, они обратились к владельцу оригинальной настольной игры компании Hartland Trefoil и купили ее целиком. Таким образом, MicroProse завладела действующим лицензионным соглашением, в соответствии с которым Avalon Hill когда-то изначально получила авторские права, и благоразумно его отменила, как и все остальные подписанные с этой компанией контракты.

В ходе последовавших за этим напряженных переговоров Avalon Hill обеспечила себе право закончить свою игру под ее текущим названием, а также делать продолжения *Call to Power*, но уже без слова *Civilization*. При этом Avalon Hill потеряла все свои игры, которые были собственностью MicroProse, включая франшизу «1830», которая к тому моменту стала весьма успешной. Чтобы избежать банкротства, владельцы Avalon вынуждены были продать компанию производителю игрушек Hasbro.

А через восемь дней после покупки Avalon Hill компания Hasbro купила MicroProse.

Чувствуя себя в безопасности в своем офисе Firaxis, мы наблюдали за всеми этими корпоративными маневрами со сдержанным удивлением. Выяснения отношений между компаниями могли бы, возможно, стать основой для интересного прототипа игры, если бы только остальная часть их деятельности не была так скучна. Кому бы ни принадлежало название, оно точно было не у нас в руках, и мы смирились с этим медленным удушением нашего когда-то горячо любимого слова. Единственное, что было в наших силах, — это продолжать делать качественные игры и верить в то, что в конце концов это качество окажется важнее брендингования.

Hasbro предприняла одну-единственную попытку самостоятельно использовать приобретенное название, выпустив *Civilization: Test of Time* под торговой маркой MicroProse в 1999 году. В этот же год вышли *Civilization: Call to Power* от Activision и наша *Alpha Centauri*. Фанатов, как оказалось, не проведешь. Наша игра была единственной из трех, где в названии не было слова *Civilization*, и все же именно она рассматривалась как настоящее продолжение серии. Совсем не лишним было то, что в полном названии красовалось мое имя — его не могла купить ни одна компания.

А потом случилась настоящая неожиданность. Когда Hasbro покупала MicroProse, на компанию работал по меньшей мере один сотрудник, заставший первые шаги серии *Civilization*. Тони Паркс, который к моменту описываемых событий был уже старшим вице-президентом по исследованиям и разработкам, сильно ностальгировал по старым временам и, по всей видимости, не меньше нашего переживал от того, как с игрой обращались в наше отсутствие. После провала *Test of Time* Тони умудрился убедить руководство Hasbro, что против симпатий публики не попрешь: в глазах фанатов *Civilization* принадлежала ребятам из Firaxis, и никто не сможет заработать на этом названии, кроме них. Любители серии требовали справедливости, и лучшее, что могла в этой ситуации сделать Hasbro, — это вернуть игру нам, а себе взять необходимую долю прибыли.

И вот так, вопреки всему, нам представилась возможность сделать *Civilization III*, и для этого даже не пришлось никого просить.

Возможно, в это трудно поверить, но я действительно не испытывал никакого негодования по отношению ко всем вариациям *Civilization*, которые были созданы за девять лет, прошедшие

с момента релиза первой части, — в той степени, в которой они соответствовали заявленному содержанию. После ухода Брюса из MicroProse первым его проектом стала игра Age of Empires, которая, по сути, представляла собой Civilization в реальном времени. Она получилась замечательной! Rise of Nations, Age of Wonders, Europa Universalis, Imperialism — все эти игры по-своему хороши. Этот подход я перенял от лучших: на втором этапе своей жизни Дани Бантен рассказала мне о том, как она счастлива, что я сделал Pirates!, ведь в этой игре было все то, что она хотела воплотить в The Seven Cities of Gold, но не могла из-за недостаточного уровня технологий. Теперь же, когда я последовал по ее стопам, она могла, в свою очередь, сделать шаг вперед и начать работать над многопользовательским режимом. Дани понимала, что разработка игр — процесс постепенных изменений, в котором мы все принимаем участие, и рост индустрии выгоден всем нам. Любая пришедшая нам в голову идея до нас посещала кого-то другого, а после нас перейдет еще к кому-то.

Одну из моих любимых историй о «краже» идей рассказал мне мой друг Ноа Фальштейн, который до участия в обреченном на провал проекте 3DO работал в Lucasfilm Games. Ему очень понравилась мини-игра в Pirates!, в которой нужно было драться на мечах, и когда через какое-то время после этого его попросили сделать аналогичную мини-игру с боксерским поединком для игры Indiana Jones & The Last Crusade, он непременно хотел сделать все, как в Pirates!. Спустя много лет он напишет: «Я украл... точнее, со всей душой похвалил интерфейс Сиды Мейера». Честно говоря, тот интерфейс, который получился у него, даже не кажется мне таким уж похожим на мой, но он, судя по всему, чувствовал за это вину.

После релиза Indiana Jones & The Last Crusade Ноа перекинули на новый проект под названием The Secret of Monkey Island, который вскоре совершит революцию в жанре приключенческих игр. Комедийные злоключения главного героя Гайбраша Трипвуда не имели ничего общего с моей игрой, но формально он все же был пиратом. Когда его коллега-разработчик попытался использовать фрагмент кода из боксерского эпизода Indiana Jones & The Last Crusade для новой дуэльной мини-игры в Monkey Island, Ноа начал испытывать муки совести.

«Не думаю, что это очень хорошая идея, — в панике выпалил ему Ноа. — У нас комедийная игра, а это... не очень смешно!»

Он признал, что аргумент был довольно слабым. Но подставить персонажей-пиратов в мой интерфейс, изначально предназначавшийся для изображения боя на мечах, значило бы лишить себя покоя — даже учитывая то, что в нашей индустрии заимствование чужих идей было повсеместно распространено. Ноа пришлось бы либо признать свой изначальный проступок, либо придумать что-то более удачное, чтобы заменить ранее использованный фрагмент. Но как сделать бой на мечах смешным? Кажется, что это невозможно. Однако чувство самосохранения отлично мотивирует, и из глубин подсознания Ноа на поверхность всплыло одно своевременное воспоминание.

— Так вы используете против меня защиту Бонетти? — произнес голос с сильным акцентом, а на заднем плане раздавался звон шпаг.

— Считаю эту стратегию наиболее подходящей к условиям гористой местности, — последовал вкрадчивый ответ.

Иниго Монтойя попытался развить свое преимущество.

— Вы, конечно же, подозреваете меня в применении атаки Капо Ферро!

— Конечно же! — воскликнул Человек в черном. — Но, на мой взгляд, прием Тибо сводит Капо Ферро на нет, как вы считаете?

— Только если соперник не владеет ударом Агриппа! Но не ждите от меня такой милости!

«В “Принцессе-невесте”, — объяснял Ноа, — да и во многих старых классических фильмах, начиная с Эррола Флинна, выдающиеся дуэлянты были сильны прежде всего своим умением уколоть оппонента метким словом, а не физическим проворством». На Ноа словно снизошло откровение, и он предложил взять за основу поединков взаимные пикировки соперников и дать игроку возможность выбирать один из нескольких вариантов остроумных ответов на каждое оскорбление. Результат вышел потрясающе смешным, и «дуэль оскорблений» в *The Secret of Monkey Island* стала одним из самых запоминающихся эпизодов игры.

Мне показалось особенно забавным то, что Ноа процитировал Эррола Флинна, ведь я тоже в свое время вдохновлялся именно фильмами с его участием. Одни игры нередко крадут идеи других, но изначально и те и другие выстроены из материала, позаимствованного из других сфер. Моими источниками вдохновения были

история, искусство и наука — в этих областях деятельности люди воровали друг у друга идеи ровно так же, как я своровал у них. Если провести достаточно тщательное исследование, всегда можно найти предшествующие версии решительно любой идеи. Например, нам иногда приписывают изобретение использованной во второй Civilization фразы «Последствия-шмоследствия», но на самом деле ее в мультфильме 1957 года озвучил еще Даффи Дак. В свою очередь, создатели мультфильма взяли эту идею из несущего пренебрежительные коннотации корня «шмо», часто встречавшегося в лексиконе еврейских иммигрантов начала века. Все это части общей культуры человечества и, я бы даже сказал, человеческой цивилизации.

Когда-нибудь, если нам повезет, какая-нибудь совершенно новая индустрия будет красть идеи уже у нас. Ее представители превратят наши произведения во что-нибудь невообразимое, и мы будем чувствовать себя как Эррол Флинн, смотрящий на свое составленное из пикселей изображение. Разница между творческим заимствованием и воровством состоит в том, что в процессе творчества к идее добавляется что-то новое, и каждое такое дополнение создает ранее не существовавшие возможности. Если мы не будем делиться идеями и помогать друг другу развиваться, мы никогда не дорастем до того, чтобы увидеть, что ждет нас дальше.

В The Secret of Monkey Island я нашел для себя еще одну идею: предвкушение сюжетной линии по меньшей мере так же важно, как и сама история. Дэн создавал не только видимые и игровые элементы игры, но и продумывал те ее фрагменты, которые будут происходить исключительно в воображении игрока. Пока компьютер несколько минут генерировал мир игры, на экране возникали сообщения вроде «формируем каньоны» и «прокладываем прекрасные реки» — и у вас в голове прокручивался целый кинематографический сюжет о создании планеты, который не занимал ни байта дискового пространства. Дэн научил меня тому, что для игрока важнее представлять себе образы, чем видеть их, и сначала в моем прототипе Civilization использовались подобные сообщения — я следовал поданному примеру.

В итоговой версии эти сообщения заменили на настоящее видео, ведь у меня в распоряжении было в 32 раза больше памяти, но чувство предвкушения и надежды осталось ключевой составляющей

феномена «еще одного хода», за счет которого стала известна Civilization. Идет ли речь об исследовании новой территории, противостоянии с армией соседа, разработке продвинутой технологии или строительстве одного из чудес света — игрок в любом случае параллельно решает сразу несколько задач. Победа в битве может стать подходящим конечным пунктом развития, и вы принимаете решение покончить с этим. К этому моменту в вашу сторону идет армия Чингисхана*, и вы не можете оставить эту угрозу без внимания, поэтому вам приходится мобилизовать свою армию. В то же время строительство вашего чуда света завершено уже почти наполовину, и вам хочется довести его до конца, потому что после этого...

Огромная часть Civilization для игрока проходит в туманном царстве «после этого»: возможные ответвления игрового сюжета нагромождаются на те события, которые уже перед вами. Плохая игра ограничивает вас прошлым («Что сейчас произошло?»), средняя удерживает вас в настоящем («Окей, это круто»). Но по-настоящему хорошая игра заставляет вас акцентировать внимание на том, что будет дальше. Именно так закладывается основа для того трудноуловимого качества игры, которое можно описать как «Научиться можно быстро, но чтобы добиться настоящего мастерства, потребуется вся жизнь». Здесь все, как в шахматах: ребенка легко научить рассчитывать комбинации в один-два хода, и так он будет получать от игры удовольствие, но опытного игрока партия буквально засасывает, ведь он рассчитывает многочисленные варианты на 10, 15 или даже 20 ходов вперед. Игра, построенная вокруг предположений, может расширяться или сужаться, подстраиваясь под уровень, комфортный игроку.

Правда, однако, и то, что, когда вы открываете для себя притягательность «еще одного хода», вам все труднее становится прекратить игру. В самой первой рецензии на Civilization игру назвали «одной из тех вызывающих привыкание» игр, за которыми запросто можно засидеться до четырех часов утра. В 1992 году журнал Computer

* *Достижение разблокировано* — «Превосходство»¹: повстречайте Бетховена, Линкольна, Наполеона и Чингисхана.

¹ Кэтч-фраза из фильма «Невероятные приключения Билла и Тэда» — *be excellent to each other*. В русском переводе она звучит как «Будьте добры друг к другу». В фильме персонажи встречаются с историческими личностями и учатся у них полезным вещам.

Gaming World провел поэтический конкурс, в котором не меньше 40% представленных работ оказались посвящены моим играм. Там встречались такие строчки, как «Его сыну давно исполнилось восемнадцать, Когда от экрана он впервые смог оторваться». Коллега гейм-дизайнер Питер Молино однажды рассказал журналисту, что во время игры в Civilization у него как-то раз чуть не лопнул мочевой пузырь, и несколько лет спустя маркетологи сделали фейковое рекламное видео для группы «анонимных игроков в Civilization»: ее задачей было излечение от игровой зависимости в 12 шагов. Мне там досталось cameo ни о чем не подозревающего уборщика, который сводит на нет «трезвость» участников группы, случайно раскрывая информацию о предстоящем релизе следующей части. Не могу сказать, чтобы меня самого не трогали эти чары: однажды я опоздал на посвященное Civilization рабочее совещание из-за того, что играл в Civilization. Но я никогда не испытывал особенно сильного беспокойства из-за этого скользкого склона, на котором все мы как игроки якобы находимся. Спектр реакций от интереса до притяжения, а затем и до привыкания весьма широк, в нем уместается множество промежуточных оттенков.

Алексею Пажитнову, создателю «Тетриса», однажды задали вопрос о том, что он думает о свойстве его игры вызывать привыкание, и не беспокоит ли это его. «Нет, а что еще людям делать? — усмехнулся он. — Что они, станут читать какую-нибудь глупую книгу или посмотрят фильм? Да бросьте, игры — отличное занятие».

Конечно, он имел в виду, что человек выберет глупую книгу, а не что все книги на свете — глупые, в то же время ценность книг далеко не всегда считалась незыблемой величиной. Наше поколение волнуется из-за опасностей гейминга, а поколение, у которого основным развлечением была окружающая ярмарка, привыкло воспринимать книги как источник потенциальных неприятностей для своих детей.

«Увлечение чтением, — писал живший в XVIII веке историк Иоганн Готфрид Гош, — есть глупое и вредное злоупотребление благим по сути своей занятием; это истинное зло, столь же заразное, как желтая лихорадка в Филадельфии».

Следующее поколение выросло в обществе, где были распространены публичные библиотеки, и ужас у него вызывало уже засилье фильмов. «Департамент нравственной чистоты» Женского

христианского союза воздержания издавал в своих брошюрах гневные письма редактора, направленные против этого «вызывающего зависимость» развлечения. После этого была учреждена премия Американской киноакадемии, фильмы были признаны формой искусства, и реакционные инстинкты общества были направлены против компьютерных игр.

Думаю, в последние несколько лет мы преодолели наконец высшую точку этого сопротивления, и это очень здорово. В то же время я прекрасно понимаю, что в свое время и мои выросшие внуки будут насмехаться над занятиями, модными среди молодежи будущего. Они, в свою очередь, будут называть эти занятия аддиктивными и ворчать, что молодежи стоило бы поиграть в какую-нибудь хорошую видеоигру вместо того, чтобы тратить время на новоизобретенные психогели, или что там будет в будущем.

Все формы медиа имеют свои недостатки, и ни одна из них не обладает монополией на аддиктивность. При этом принципиально важно то, какой контент вы передасте при помощи выбранной формы. Сюжеты, пробуждающие воображение, — хорошо, увлекательные истории — хорошо, сопереживание — хорошо, в какой бы форме мы их ни передавали. Привыкание является серьезной проблемой, но оно может сопровождать любой тип эскапистского занятия — развлечения, вещества, еда, даже одобрение общества. Нужно делать выводы на основании конкретных обстоятельств, а не накладывать запреты на все разом. Не нужно бояться вещей, которые нас очаровывают: вместо этого лучше осознать нашу обязанность оттачивать владение ими, использовать их как инструмент и определять, каких благих целей мы можем добиться с их помощью.

На каждый офис, где из-за игры обед с часа растягивается до трех, приходится человек, овладевший необходимыми для карьерного успеха навыками благодаря умению выстраивать экономическую стратегию государства и вести политические переговоры, играя в *Civilization*. На каждого студента, который провалил курс из-за того, что слишком часто допоздна воевал с Монтесумой, я могу привести другого студента, который прочел книгу о Монтесуме, потому что игра пробудила в нем интерес к истории. На каждую женщину — жертву этой игры, чувствующую себя покинутой помешавшимся на *Civilization* мужем... У меня есть история, которая побьет все возражения.

Через пару лет после выхода оригинальной игры в офис MicroProse пришло письмо от мальчика, которому, судя по уровню владения грамматикой и почерку, было лет десять. На тот момент поток писем от фанатов достиг своего пика, и мы уже привыкли каждый день читать о том, что еще для кого-то игра стала опытом, после которого жизнь никогда уже не будет прежней. Но в этом случае, как выяснилось, Civilization спасла жизни людей!

В письме говорилось, что мать мальчика обожала нашу игру и иногда завоевывала мир поздно вечером, когда остальная семья уже легла спать. Однажды, заигравшись до особенно позднего часа, она вдруг почувствовала запах дыма, а когда спустилась по лестнице на первый этаж, то увидела, что там уже все в огне. По словам мальчика, благодаря Civilization его мать смогла разбудить всю семью и вовремя вывести всех из горящего дома.

Больше всего в этой истории мне понравилось (если не учесть радости от того, что все остались живы) то, что играла мать, а не отец. Гейминг предназначен для всех, причем не на уровне отдельных личностей, а на уровне общества в целом. Это занятие, которым нужно заниматься всем вместе. Я не всегда понимал, что нравится другим людям, но мне всегда хотелось это узнать. Мне кажется, что, когда речь идет об играх, «привыкание» — всего лишь слово, которым называют глубокую связь, которую мы чувствуем по отношению к произведению искусства. Моя задача как художника — развивать эту связь, использовать ее в конструктивном ключе и — если мне повезет — объединять людей на основе совместно пережитого опыта. Когда эскапизм приобретает правильные формы, он помогает создавать целое сообщество эскапистов, подобного которому не было никогда. Единственная альтернатива — сознательно занижать силу воздействия своих творений из-за страха уменьшать глубину этой связи между людьми. Это было бы безумием. Вместе мы сильнее, и чем более универсальны и эффективны наши игры, тем больше мы передаем людям знаний, сопереживания и амбиций.

ВЫМИРАНИЕ

*The Dinosaur Game,
66 миллионов лет до нашей эры*

Если есть на свете какая-то одна тема, больше других подходящая для игр Сида Мейера, то эта тема — динозавры. Завораживающее впечатление, которое они производят на многих, тянется из далекого детства, а обилие разнообразных научных фактов в этой области позволяет продолжать их изучать уже во взрослом возрасте. При выборе основного сюжетного конфликта логично сделать ставку на противостояние хищника и жертвы, при этом хронологическая и эмоциональная отдаленность происходящего не даст игре погрузиться в жестокость. Есть в этом мире и развитие через эволюцию. Что же касается тикающих часов, то по драматическому эффекту падение за Землю гигантского метеорита трудно переплунуть. В общем, дело, казалось бы, в шляпе!

В реальности все оказалось чрезвычайно непросто.

По большей части мои воспоминания о работе над игрой про динозавров относятся к началу 2000-х, но, как выяснилось, я экспериментировал с прототипами по меньшей мере с 1991 года. Я оставил у себя почти все компьютеры, на которых работал в разные годы, и вот совсем недавно меня уговорили вытащить несколько самых старых моделей и попробовать их раскопегарить. К сожалению, при первых попытках я чуть было не развел настоящий огонь: как только я нажал на кнопку включения, во все стороны полетели искры, и компьютер отправился в мир иной в праздничном фейерверке коротких замыканий. Вторая машина, которую мы взяли, не устраивала пиротехнических шоу, но лишь потому, что не включалась вообще. Но наши ребята в Firaxis любят сложные задачи, и, найдя

древний загрузочный диск, мы наконец смогли получить доступ к спрятанным в компьютере ископаемым.

Как и следовало ожидать, там была папка, посвященная динозаврам, а вместе с ней еще десяток других. Некоторые из этих прототипов были предками игр, которые мы в итоге издали, в том числе игры про шпионов и про Гражданскую войну. Эти версии больше напоминали не прямых прародителей, а скорее, тупиковые ветви эволюции соответствующего вида — идеи, застывшие в янтаре из-за переворота в технологиях. Все данные, на которые я смотрел, были бы абсолютно бесполезны, если бы я попытался перенести их на любой более современный компьютер, но потеря была невелика, потому что в большинстве случаев для внесения серьезных изменений я в любом случае переписывал код заново. Написание кода было простой частью задачи: это сравнимо с рисованием предмета, который нашелся в ходе археологических раскопок. Самое трудное — найти и выкопать его, а не задокументировать.

Еще на моем музейном компьютере хранился прототип игры про Дикий Запад и некоторые другие экспериментальные проекты, но все они оказались на обочине эволюции — по крайней мере, на тот момент. Дело в том, что я никогда не ставлю ни на каких своих идеях крест. Они всего лишь пребывают в бездействии, а в отдельных случаях могут пройти десятилетия, прежде чем я пойму, как их реализовать. Я могу пробовать сотни различных подходов, но как только идеальный угол зрения найден, все остальные элементы пазла подбираются довольно быстро. Единственная игра во всей моей карьере, которую мне скрепя сердце пришлось объявить безвозвратно вымершей, — это игра про динозавров.

Первые несколько версий были пошаговыми, я с теплотой думал о них, как об эдакой Civilization про динозавров. Маленькая стайка животных ходит по карте и вместо фермерства ищет еду, а вместо городов строит гнезда. Иногда вы встречаетесь с другой группой — и происходит стычка. Если вы в ней победите, проигравшие присоединятся к вам и тем самым увеличат генетическое разнообразие вашей популяции. Тут-то и начинается самое интересное (по крайней мере, мне так казалось): когда приходит время размножения, игрок берет на себя роль специалиста по эмбрионам, он видит, какие гены можно позаимствовать у двух представителей

стаи, выбранных для брака поневоле. Можно взять большую голову у мамы и длинный хвост — у папы и надеяться на то, что малыш будет немного умнее и будет лучше держаться на ногах, чем его родители. И если продолжать в том же духе на протяжении нескольких поколений, отдаленные потомки вашей первоначальной стаи станут королями саванны.

По мере усложнения игры в ход начинали идти доминантные и рецессивные свойства генов, а также появлялись случайные мутации. Поначалу это казалось интересной идеей, но в конце концов все обернулось Мистером Картофельная голова*¹ среди динозавров — элементы очень быстро приедались. Я добавил функцию автоматической оптимизации выведения новых особей, но, если гейм-дизайнеру приходится избавляться от предположительно интересной части игры, это красноречиво свидетельствует о том, что он не вполне представляет, от чего вообще зависит интересность игры. Даже в самом лучшем случае мой прототип нарушал правило Covert Action, потому что те игроки, которые не пожалели бы времени на подробное изучение игровой системы генной инженерии, потеряли бы из виду основной сюжет. Более того, случайная подборка признаков автоматически приводила к исчезновению всех главных знаменитостей эпохи вроде тираннозавра и стегозавра. Их узнаваемость была основой любой эмоциональной зацепки, и без них динозавры превращались в больших ящериц.

Никаких проблем, подумал я. Именно для этого мы и делаем прототипы: понять, какие элементы не работают, и убрать их. И я перешел ко второй полноценной версии, которую про себя назвал DinoAge — по аналогии с несколькими конкурентами Civilization, которые сосредоточились на какой-то одной эпохе.

* *Достижение разблокировано* — «В бесконечность и дальше»: соберите свинью-копилку, игрушечных солдатиков, тираннозавра и Мистера Картофельную голову.

¹ Американская игрушка, которая представляет собой пластиковую картофелину, к которой прилагается множество аксессуаров. Их можно прикреплять к «телу» в произвольном порядке. В классический комплект Мистера Картофельная голова всегда входят глаза, уши, руки, ботинки, кепка, зубы, язык и усы, которые могут также служить бровями.

Теперь игрок следовал по проторенной дорожке по направлению к известным видам динозавров, выбор нужно было делать лишь в нескольких случаях, например между плотоядным и травоядным, между холоднокровным и теплокровным, и т. д. На этот раз игра получилась более простой и быстрой — и опять чудовищно скучной. В большинстве случаев игровые решения имели один правильный ответ, и часто создавалось ощущение, будто компьютер играет в вас, а не наоборот. Упрощение процесса помогает, когда в игре одновременно происходит слишком много событий, но если игрок тратит время на то, чтобы разобраться в пошаговой игре, он хочет принимать все интересные решения самостоятельно.

Ну хорошо, а что, если игра не будет пошаговой? В Gettysburg!, например, мне вполне успешно удалось воплотить все в формате реального времени. Может быть, нужно дать игроку направлять орды Велоцирапторов в битве против фаланг тяжелой пехоты — Бронтозавров, держа при этом в уме расположение вулканических наземных мин и не теряя из виду военно-воздушные части в виде Птеродактилей? Я опять написал код заново, назвав новую версию DinoCraft по аналогии с популярной стратегией в реальном времени StarCraft. Однако, в отличие от соименной игры, третий мой прототип получился таким же провальным, как и первые два.

Причина крылась исключительно в механике игрового процесса. Основой основ стратегии в реальном времени является использование оружия дальнего боя: некоторые бойцы обладают большой силой и медленно передвигаются, проводя время, виражируя на переднем краю армии; другие же солдаты слабые, но при этом ловкие и в битве стремительно перемещаются взад-вперед, нанося повреждения врагу с расстояния. Последние могут стрелять из луков, выпускать крылатые ракеты, атаковать соперника магическими заклинаниями — подойдет любой вариант, который соответствует выбранной тематике игры. В противном же случае все юниты равны, и сражение превращается в хаотичную потасовку в центре экрана — как будто несколько пятилетних детей пытаются играть в футбол. Полноценное стратегическое планирование невозможно, пока вы не распределите по карте свою команду, и тот факт, что в игре есть дистанционное оружие, заставляет игрока действовать именно так.

Только вот атакующих с дистанции динозавров не существует. Лучшее, на что я мог рассчитывать, — это несколько видов, которые могли прыгать на удивительно большие расстояния, но как только они захотели бы кого-нибудь укусить, как сразу оказались бы в самом центре общей кучи-малы. Я стал позволять себе все более смелые палеонтологические допущения, пока наконец не отбросил оставшиеся притязания на реализм и не изобрел динозавра, который мог плевать ядом. В качестве дружеского приветствия нашему продюсеру в ЕА Бингу Гордону я назвал свой новый вид Бингозавром. Наверное, к моменту издания игры мне пришлось бы придумать что-то другое, но я предусмотрительно избежал этой проблемы, так никогда и не закончив игру.

Если бы мне пришлось самому состряпать всего одного динозавра, это было бы еще ничего. Но, согласно аксиоме «камень — ножницы — бумага», с расстояния должна была атаковать примерно треть бойцов, а значит, мне предстояло выбирать: либо делать намного больше плюющихся тварей, либо существенно снижать вариативность игры. В то же время среди реальных видов динозавров подавляющее большинство составляли травоядные. Когда цель — эволюция стаи, это не составляло проблем, но теперь в моей игре целой куче миролюбивых видов приходилось сидеть в сторонке и наблюдать, как немногочисленные плотоядные жуют друг друга. Соотношение строителей к бойцам, как мы его называем, было слишком далеко от сбалансированного.

Прощай, прототип номер три.

К тому моменту я начал отчаиваться. Об игре уже были написаны восторженные новостные статьи, фанаты активно обсуждали на форумах возможные элементы. Я дошел до того, что в поисках свежей обратной связи показал свой последний прототип нескольким людям, проходившим у нас в то время собеседование. Целая штатная команда работала над проектом по меньшей мере полгода, а я еще даже не понял, какой жанр нам лучше выбрать для нашей игры.

Один из важнейших вопросов, на которые я не мог найти ответа, звучал так: «Кому веселее всего живется во вселенной динозавров?» Именно этим существом нужно сделать игрока: он будет обладать самой большой властью, жить самой интересной жизнью. В истории

цивилизации это место занимает король; в Карибском море это капитан пиратского корабля; в войну это генерал; в транспортной отрасли это магнат. Но у отдельных динозавров нет особой власти. Тираннозавр пожирает животных поменьше, но он не может набрать армию. Эволюция — полезный процесс, но индивид ее не видит: чтобы в нее можно было поиграть, придется вернуться на много лет назад и стать богом динозавров. Но какой бог станет управлять ежедневной кормежкой и стычками каких-то конкретных видов животных? Я никак не мог найти целостной картины, в которую вписывались бы все самые любопытные элементы мира динозавров.

Я пробовал все возможные вариации — и все тщетно. Оставалось только одно — полностью свернуть с выбранной дороги. Четвертый прототип игры про динозавров получил условное название DinoMon: это была карточная игра по мотивам сражений карманных монстров, захвативших в тот год внимание всей Америки. На самом деле она больше напоминала нечто вроде Dinosaur: The Gathering, чем Pokémon, но такое словосочетание странно звучало и его нелегко было бы произносить на презентации на тему причин катастрофической неудачи ее разработки.

Если честно, карточная версия была неплоха. В ней вполне остроумно решалась дилемма «узнаваемые виды или эволюция»: эти функции были разделены между картами динозавров и картами мутаций. Например, игрок мог начать игру с реально существовавшим целурозавром, а потом разыграть карту рогов или перьев, чтобы придать ему дополнительную силу в поединке. Нечто подобное видишь, когда твоя любимая кинозвезда играет разных персонажей. Возвращение карт в колоду игрока после каждого сражения означало, что зуд под названием «В следующий раз я сыграю по-другому» можно было удовлетворять даже быстрее, чем обычно. В то же время формат карт был выбран так, чтобы использовать воображение игрока: анимация вихрей песчаной бури или брызг грязевой ванны происходила в сознании человека и не занимала ресурсов компьютера. Даже аспект собирательства карточек отлично сочетался с нашей темой. Чем больше названий динозавров мог выпалить ребенок, тем круче он становился в глазах сверстников. У детей и без того как будто есть некий базовый инстинкт, заставляющий их собирать в уме всевозможные интересные названия.

В итоге в получившейся игре не было ничего нового. Во-первых, механика взаимодействия карт между собой была очень близка к Magic: The Gathering. В воровстве идей нет ничего плохого, если вы добавляете к ним что-то свое, но у меня никогда не было убежденности в том, что у игры про динозавров достаточно нового материала, чтобы оправдать ее очевидное сходство с источником. Во-вторых, я чувствовал беспокойство — и свое, и коллег. Потратить столько времени и сил на самую что ни есть наиважнейшую, согласно ожиданиям, игру вселенной Сида Мейера и выдать в результате посредственную вариацию карточной Magic... Для всех нас это было бы разочарованием.

Но и бросать игру было тоже очень обидно. Легко ставить крест на плодах собственных усилий, когда не получается достичь ожидаемого уровня, но поступать так с другими намного труднее. Позволит ли нам Electronic Arts оставить проект после того, как в него было вложено столько денег? Кто из участников моей команды испытает разочарование, а кто — облегчение? Что хуже? Я даже не хотел начинать думать о новостных статьях с заголовками вроде «Сид Мейер отказывается от своего проекта», которых наверняка выйдет даже больше, чем до этого — анонсов будущей игры.

В разгар всего этого растущего кошмара я поехал в Лос-Анджелес на Шестую ежегодную международную выставку электронных игр, известную также как E3. Наша индустрия переживала странные времена: объем продаж видеоигр превысил 35 миллиардов долларов в год, а американцы предзаказали полмиллиона консолей PlayStation 2 еще до того, как первый ее экземпляр был собран на заводе. Было очевидно, что плоды нашей работы вызывают у людей энтузиазм. Но в то же время родственники жертв массового расстрела в школе «Колумбайн» незадолго до этого подали судебные иски к 25 производителям компьютерных игр, которые, предположительно, могли повлиять на поведение убийц, а Сенат США проводил официальные слушания по поводу «влияния интерактивного насилия на психику детей». В тот же год рассчитывавший занять пост президента США Альберт Гор выбрал в качестве своего кандидата на пост вице-президента Джо Либермана, так как тот на протяжении долгого времени занимался регулированием игровой индустрии.

На Е3 в тот год царила атмосфера, как в «Повести о двух городах» Диккенса. Пока компания Nintendo заставляла своих фанатов глотать слезы над феноменальным трейлером игры The Legend of Zelda: Majora's Mask, мэрия Индианаполиса рассматривала принятие закона, запрещающего выставлять аркадные игры на всеобщее обозрение. Вокруг стенда Sega посетители выставки восторженно трясли электронными маракасами под ритм мелодии из Samba de Amigo, а в это время на улицах протестующие яростно трясли кулаками в направлении конференц-зала. Публичное порицание не нанесло нам никакого вреда, доказательством чему служит тот факт, что девять лет спустя ЕА поймают на том, что компания на-нимала подложных протестантов для саморекламы. Но в то время мы не знали, какие решения примут политики, и все были слегка на взводе.

Царившая на выставке атмосфера не слишком способствовала улучшению настроения, а ведь мне после игры про динозавров так нужны были положительные эмоции, поэтому ближе к концу выходных мы с Сюзан решили сделать перерыв и посетить Китайский театр Граумана, что в центре Голливудского бульвара. Как ни странно, в Балтиморе в тот год стояла сильнейшая жара, и погода в Лос-Анджелесе оказалась намного более мягкой, чем дома. Не успели мы немного расслабиться, как на нашем пути возникла огромная толпа народа, собравшаяся на тротуаре: люди как могли старались рассмотреть что-то за плечами вставших цепочкой полицейских. Впереди я разглядел лимузины, прожекторы и нечто возвышающееся над тротуаром и внешне напоминающее огромного карнотавра. На какое-то мгновение мне показалось, что у меня поехала крыша.

Однако зевак ни капли не смущало присутствие в непосредственной близости холоднокровного убийцы, и полицейские вели себя совершенно спокойно, повернувшись к происходящему спинами и с хмурыми лицами смотря в сторону толпы. Какая бы праздничная церемония ни совершалась за спинами полицейских, пройти сквозь оцепление нам не светило. Так что мы свернули в магазин «Дисней» в попытке пройти его насквозь и выйти с другой стороны здания, миновав тем самым людское болото.

— Прошу прощения, сэр, — обратился ко мне молодой человек в украшенной вышивкой рубашке-поло. — Сейчас здесь проход закрыт.

— Отлично, — проворчал я (грубее, чем мой собеседник того заслуживал). — Что здесь происходит?

Он улыбнулся, явно очень довольный вопросом.

— У нас проводится премьера нового кинофильма «Динозавр» от студии Disney.

— Замечательно, — ответил я (на этот раз почти искренне). Это объясняло модель карнотавра в реальный размер. — Мы просто пытаемся попасть на Голливудский бульвар.

— А вы из какого города?

По работе мне часто приходится болтать с людьми о том о сем, поэтому мне легко определить, когда человеку действительно что-то интересно, а когда он спрашивает исключительно из вежливости.

— Из Балтимора, — вежливо ответил я перед тем, как вернуться к интересующей меня теме. — Так как же нам пройти?

— Балтимор? Ну и как там нынче погода?

— Отличная. Нам нужно обойти или как?

— А что там насчет Baltimore Orioles?

— Ну да, ну да, — согласился я, стараясь замять тему как можно деликатнее. Я не имел ни малейшего представления о том, что там происходит с этой бейсбольной командой, и не имел никакого желания обсуждать.

После долгой паузы сотрудник словно вдруг что-то вспомнил.

— Слушайте, а у меня есть пара проходных билетов на премьеру, вы не хотите пойти?

Я вздохнул.

— Нам правда хотелось бы дойти до того театра с отпечатками ног звезд в цементе. Когда начинается премьера?

Мой тон ясно давал понять, что, если сеанс не начнется в ближайшие пять минут, ждать мы не будем.

— Фильм начнется примерно через пять минут, — проговорил молодой человек.

— Ясно.

— Там бесплатно дают попкорн и содовую. По этим билетам вы сможете пройти в следующий зал, где после показа будет вечеринка,

там будет бесплатная еда и напитки, и, может быть, вам даже повезет встретить кого-нибудь из сыгравших в фильме звезд! А еще вы получите бесплатную футболку.

Ну кто же сможет отказаться от бесплатной футболки? Спустя несколько минут мы с Сюзан уже сидели на верхнем балконе театра «Эль-Капитан» и смотрели мировую премьеру фильма про динозавров, а я в это время раздумывал о собственном связанном с динозаврами кризисе. Стечение обстоятельств было, конечно, и странным, и удачным одновременно, и в недрах моего сознания копошилась мысль о том, что случившееся было неким знаком: может быть, мне стоит делать трехмерную игру — как графика в фильме. А может быть, уроком мне должен был послужить мирный сюжет фильма: в таком случае мне стоит вернуться к одному из ранних прототипов игры, где схваткам уделялось мало внимания. В DinoCraft мне очень нравилась часть игры, связанная с маленькими детенышами, которые повсюду бегали за взрослыми. Возможно, основным мотивом игры стоило сделать это ощущение помощи растущему поколению. С другой стороны, все это могло означать и то, что в стратегической игре все же нельзя запечатлеть суть динозавров.

Но прежде чем я смог разобраться, что же символизировали все эти странные совпадения, с нами случилось кое-что еще более необъяснимое. После посвященной премьере вечеринки, которая ничуть не обманула наших ожиданий, мы наконец выбрались на улицу и отправились к своей первоначальной цели — Китайскому театру Граумана. Как и следует из названия, это знаковое для Голливуда здание, построенное в 1927 году, представляет собой красивый, но не самый скромный с виду храм псевдоазиатского китча. Вырезанные из камня четырехугольные башни стоят по обе стороны внутреннего двора, который простирается внутрь, удаляясь от улицы, а потом переходит в трехэтажную красную пагоду. Вход в нее охраняют каменные львы, и все здание усыпано декоративными изображениями драконов. Если бы такое здание было построено сейчас, публика наверняка оценила бы его в диапазоне от безвкусицы до оскорбления общественного вкуса, но так как это остаток Золотой эпохи Голливуда, театр, к счастью, все еще открыт для всех желающих.

За годы своего существования в Китайском театре прошли премьеры сотен блокбастеров, от «Волшебника страны Оз» до «Звездных войн», но главная достопримечательность сооружения — его внутренний двор. Согласно легенде, то ли знаменитая актриса, то ли один из основателей театра во время строительства случайно наступил в невысохший цемент — так и появилась идея увековечить отпечатки следов и рук икон киноиндустрии у входа в здание. Этой традиции уже больше века, и за это время чести удостоились менее 250 человек. Есть мнение, что этот скромный цементный блок — самая престижная награда Голливуда. На многих из них красуются небольшие послания с благодарностями источникам вдохновения, некоторые актеры оставили в цементе отпечатки легендарных предметов: тут и сигара Гаучо Маркса, и волшебная палочка Дэниэла Редклиффа из серии фильмов про Гарри Поттера.

Как только мы с Сюзан перешагнули через порог, чтобы взглянуть на эту застывшую в цементе историю кино, я взглянул себе под ноги. «Дорогой Сид, — было написано на тротуаре, — я желаю тебе успеха».

Я уже второй раз за день усомнился в своем здравом уме, но слова были вполне реальны. Некая женщина по имени Норма Толмадж написала мне послание из далекого мая 1927 года. И она была не одинока: Мэри Пикфорд и Сесил Демилль тоже написали «Привет Сиду!» по обе стороны блока с сообщением Нормы, сверху Дуглас Фэйрбанкс пожелал мне удачи. Напротив них Биби Даниелс даже назвала меня «нашим королем среди артистов», а Барбара Стэнвик без обиняков признавалась мне в любви. Казалось, весь двор расписан добрыми словами в мой адрес.

Благодаря историческим брошюрам мы довольно быстро выяснили, что Китайский театр Граумана был построен человеком по имени Сид Грауман — предпринимателем и близким другом всех звезд раннего Голливуда. На свете не так уж много людей с именем Сид, и я уверен, что Грауман не был бы против, если бы узнал, что часть признания досталась мне.

Кларк Гейбл называл меня потрясающим парнем, а Рой Роджерс и его конь Триггер желали мне множества счастливых приключений. Хамфри Богарт написал: «Да не умрешь ты никогда, пока я сам тебя не прикончу», а Джон Уэйн признавался: «Мне не хватает

слов». Джимми Стюарт, Боб Хоуп, Фред Астер, Джинджер Роджерс и множество других называли меня по имени, и их подбадривающие реплики я воспринял так, будто все они были обращены ко мне.

Большую часть тех выходных я провел в попытках примириться с неизбежной потерей моей горячо любимой игры про динозавров, и эпизод с мотивирующими сообщениями в этом отношении ничего не изменил. По возвращении в Балтимор мне нужно было свернуть проект и принять разочарование команды, издателя и — что хуже всего — фанатов моих игр. Все это сулило мало приятного. Но в тот момент, когда я выходил из Китайского театра Граумана на яркое калифорнийское солнце, я вдруг почувствовал, что все будет хорошо. Если индустрия пережила всех людей, запечатленных в этом дворе, не растеряв своего творческого потенциала, то она уж точно переживет один-единственный проект. Время неуклонно шагает вперед, и за горизонтом нас всегда ждут новые крутые идеи и интересные приключения.

ИСКУССТВЕННЫЙ ГАЗОН

Sid Meier's SimGolf, 2002

Мой коллега Джейк Соломон однажды спросил меня прямо в лоб: «Какое у тебя самое постыдное удовольствие?» Тут нелишним будет уточнить, что сделал он это на сцене, перед несколькими сотнями людей, а это обычно не самое лучшее место, чтобы облегчить себе душу. К счастью, мне не потребовалось много времени, чтобы придумать ответ.

«Неумеренность», — признался я с вымученной улыбкой. Я умею в любом явлении выделить интересные элементы, но у этой способности есть свой недостаток: я всегда увлечен всем на свете сразу. Я часто нахожу себе новые хобби практически случайно и, как и с работой, оказываюсь не способен ничем заниматься вполсилы.

Например, я люблю играть на гитаре. Я знаю приличное количество аккордов, и когда играю с друзьями, то иногда передаю клавишные кому-нибудь другому, чтобы побыть ненадолго рок-звездой. Но я уж точно не назвал бы себя гениальным гитаристом и не сказал бы, что помешан на гитарной музыке. Мне просто интересны гитары. Именно поэтому у меня их около 20 штук.

В свою защиту скажу, что некоторые из них — для удобства. Я держу парочку в офисе и еще пару — в нашей церкви, потому что никогда ведь не знаешь, когда придет настроение сыграть на акустической или электрогитаре, а таскать их все время туда-сюда мне не хочется. Все остальные либо висят на всеобщем обозрении у меня дома, либо где-нибудь хранятся, но время от времени я играю на каждой из них (как я без устали повторяю Сюзан).

Еще у меня есть радиоуправляемые модели самолетов, кое-какие исторические сувениры и клюшки для гольфа... Как я уже сказал, гитары — только одно из моих хобби. Я ботаник до мозга костей, а ботаники не могут жить без самых последних гаджетов. Я могу оправдать внушительный размер моей коллекции консолей профессиональными интересами, но в большинстве случаев мне приходится делать волевые усилия, чтобы не дать процессу накопления предметов выйти на уровень патологии. Однажды мне довелось посетить библиотеку Джорджа Лукаса в его доме Скайуокер-Ранч: там была лестница, которая вела на балкон второго этажа — на нем хранилось еще несколько тысяч книг. Хорошо, наверное, что я никогда не жил в доме, куда влезло бы столько книг, но если бы такой дом у меня вдруг появился, то огромная шикарная библиотека — это первая комната, которую я бы там сделал.

С годами я овладел одним важным трюком, который помогает мне сдерживать свои порывы: я ограничиваю объем потребляемой информации маленьким ручейком, потому что стоит мне только сесть с журналом на несколько минут, как я начинаю думать о том, что именно этот набор клюшек для гольфа из сплава титана позволит мне выйти на новый уровень или что именно этот новейший цифровой усилитель позволит наконец моей электрогитаре от Paul Reed Smith зазвучать так, как она этого достойна. Несколько лет назад я ради своего блага отменил все подписки на журналы — и с тех пор чувствую себя лучше. Но в конце 2000 года, когда нам пришлось усыпить игру про динозавров, мне все еще приходило два или три журнала о гольфе — а ведь я даже и играл-то нечасто.

И в одном из этих журналов, где-то между обзорами клубов и статьями о том, как улучшить замах, я нашел объявление о конкурсе на проектирование полей для гольфа. Выходило, что для этого недостаточно было сделать тренировочную площадку продолговатой формы и выкопать пару песчаных ловушек. Существовали даже специальные дизайнеры этих полей, которые были не менее известны, чем топтавшие их творения игроки профессионального тура.

Интересно.

Подобно Railroad Tycoon, мой прототип игры о гольфе сперва был скорее средой моделирования, чем симулятором спортивного противостояния, и во время отпуска я вновь занялся этим

прототипом, чтобы избавиться от мыслей о замороженном проекте. Конечно, в то время ожидания от прототипа были уже куда более высокими, чем раньше, а продолжительность отпуска осталась та же, поэтому полное создание прототипа за отпуск, которое впечатляло всех в 1990 году, в 2000-м стало просто-напросто невозможным. Но один из секретов гейм-дизайна состоит в том, что ты получаешь возможность повторно использовать то, что делал раньше. Писатели не могут переписывать куски собственного текста из книги в книгу; художники не могут добавить к старому портрету пару деталей и сказать, что это новая картина; я же могу переставить куски старого кода и получить абсолютно новую игру — и все это займет всего несколько часов. В Gettysburg! уже были большие травяные поля и солдаты, которые ходили по ним туда-сюда. Мне всего лишь оставалось заменить серую униформу воинов Союза на жилет в ромбик, и мой прототип гольф-игры был наполовину готов.

Интернет сейчас полон контента, использовать который может любой желающий. Джон Уильямс неосознанно одолжил мне свою звуковую дорожку к «Парку юрского периода» для игры про динозавров, а графическое оформление было взято с почтовых марок с картинками на доисторическую тему. В Gettysburg! у нас были картинки из моей книги про Гражданскую войну, которые потом заменили работы наших художников. Если речь идет о временном варианте, который никогда не покинет границы офиса, все приемы хороши. Задача прототипа состоит в том, чтобы как можно быстрее донести до всех, как может выглядеть игра, если как следует над ней поработать.

«Это выглядит как что-то из вселенной Sims, — заявил мне Бинг Гордон, когда я после возвращения из отпуска показал ему свой новый прототип игры про гольф. — Вам, ребята, надо связаться с Maxis».

В годы, прошедшие со времен выхода SimCity, Уилл Райт на своей студии создал несколько сиквелов и дополнений, включая SimCity 2000 (издана в 1993 году) и SimCity 3000 (издана в 1999-м). Надо сказать, что на протяжении какого-то времени Civilization II у нас шла под рабочим названием Civilization 2000 в качестве косвенного оммажа творчеству Уилла, но потом мы решили, что название продолжения должно более ясно отсылать к оригиналу.

Maxis в конце концов пришли к тому же выводу и сократили название следующей части своей франшизы до SimCity 4. Однако на момент, который описывается в этой главе, Уилл, как и я в свое время, уже передал свое детище в руки молодым талантам, а в тот год (2000) выпустил свою последнюю на тот момент и чрезвычайно успешную игру — The Sims. Конечно, она сразу стала колоссальным хитом, и теперь Electronic Arts — издатель, работавший с обеими нашими студиями, — жаждал новых игр-гибридов.

Мы провели несколько консультаций с Уиллом и по их итогу остановились на SimGolf — сбалансированной смеси элементов Sims и Tycoon. Игровое меню было сделано в традиционном стиле Sims, и гольфисты бормотали ту забавную бессмыслицу, которую в Maxis называли симлиш¹. (После нескольких месяцев работы над проектом мы и сами овладели этим наречием почти в совершенстве и регулярно восклицали что-нибудь вроде «Мишуно!», когда надо было привлечь чье-нибудь внимание.) Но в SimGolf счастье клиентов нужно было обеспечивать, не столько управляя их действиями, сколько проектируя игровую среду, и как бы ни были довольны люди, вам все равно нужно было внимательно следить за балансом средств на вашем банковском счете.

Построив фундамент игры, я вернулся к центральному вопросу, который зародился у меня благодаря журнальному объявлению о конкурсе: что отличает хорошее поле для гольфа? Как измерить баллами эстетические достоинства удовольствия? Если красоту музыки Баха можно проанализировать и даже описать при помощи математических формул, значит, наверняка аналогичные операции можно провести и в отношении психологической привлекательности игры в гольф. Однако, в отличие от музыки, здесь у меня за плечами не было многих лет практического опыта, на которые я мог бы опираться при создании шаблонов. Мне нужно было пообщаться с настоящими гольфистами.

К счастью, зять одного из двух моих изначальных партнеров по Firaxis Джеффа Бриггса состоял в престижном гольф-клубе в Нью-Йорке. Джефф умудрился убедить его приехать в Мэриленд вместе со своими партнерами по клубу — профессиональными

¹ «Симлиш» — название выдуманного языка игр серии Sims.

игроками. Изначальной целью их поездки, как я понял, было сыграть несколько раундов на поле в Кейвс-Вэли или в одном из загородных клубов в Бетесде, но они великодушно нашли время встретиться с нами за обедом и рассказать, за счет чего эти поля выгодно отличались от других.

— Поле должно быть простым, — заявил один из них. — Никто на самом деле не любит играть на трудных полях.

— Почему же тогда площадки не делают в форме огромной трубы? — спросил я. — Как ни ударь, мяч все равно закатывается в лунку.

— Ну да, — произнес задумчиво мой собеседник. — Действительно. Тогда так: надо, чтобы поле выглядело трудным, но играть на нем при этом было легко.

В течение следующего часа мы проговорили этот вопрос еще подробнее. Выяснилось, что больше всего этим ребятам нравится, когда лунка проста для них самих, но сложна для других. Например, если Джонатану особенно хорошо удавались подсечки, он получал больше всего удовольствия, играя по тем лункам, где нужно было использовать именно такие удары. Гольфисты хотели быть звездами в своем мире ничуть не меньше, чем геймеры — в своем.

Мало-помалу у меня в голове стал складываться образ будущей системы подсчета очков. Четыре условных игрока пройдут каждую из лунок. У одного из них все игровые навыки будут на среднем уровне, а каждый из оставшейся троицы будет обладать тем или иным особым талантом, будь то точность, дальность или умение придавать вращение мячу. По результатам каждой лунки мы сравним, насколько три игрока с уникальными способностями превзошли результат среднего игрока, и оценим проект участка поля на основе этой разницы. Если средний игрок отправляет мяч на 200 ярдов, а игрок с сильным ударом — на 250, то в идеале вы хотите сделать холм на расстоянии 225 ярдов от позиции начального удара. Так игрок с сильным ударом перебьет холм, а у среднего игрока он достигнет ближнего склона и скатится обратно — чем больше разница, тем больше вы получаете очков.

В этой системе было интересно то, что для нее не требовался искусственный интеллект. Мы должны были придумать сложные алгоритмы оценки, но компьютеру не нужно было самому создавать

хорошие поля на их основе. В игре отсутствовали конкуренты, которые посягали бы на вашу землю, не было требующих расчета неприятностей вроде плохой погоды или финансовых передряг. Впервые со времен Solo Flight я делал игру, в которой не было ни намека на антагонизм. Впрочем, даже в Solo Flight был демо-режим, в котором можно было наблюдать за полетом самолета без необходимости управлять им самим (в основной релиз игры этот режим, правда, не попал).

Railroad Tycoon был очень близок к тому, чтобы обойтись без ИИ, но ближе к концу работы над игрой мы решили, что ее можно улучшить, добавив фактор времени. Это происходило примерно в то же время, когда рабочее название The Golden Age of Railroads («Золотой век железных дорог») уступило место более агрессивному Railroad Tycoon. К сожалению, изменения в коде мы начали делать менее чем за месяц до релиза, и у меня не было времени проработать новые фрагменты до конца. Так что вместо того, чтобы сделать несколько версий ИИ и по мере роста сложности игры использовать все более и более умную версию, мы определяли уровень сложности тем, насколько компьютеру позволялось обходить правила. Прожженные капиталисты вроде Корнелиуса Вандербильта или Д. П. Моргана оправдывали свою репутацию, беря на один заем больше, чем мог себе позволить игрок, возводя станции на не подходящем для этого ландшафте и каким-то образом заставляя реки на подконтрольной им территории вести себя прилично даже тогда, когда расположенного выше их по течению игрока затопляло наводнением. Но в игре была возможность включить соревновательный режим, и лишь немногие писали нам из-за всего этого возмущенные письма. В общем, люди, которым нравятся поезда, любят их всей душой, так что большинство игроков были в восторге от того, что получили возможность продемонстрировать свою увлеченность.

Даже если бы мы нашли каким-то образом время и проработали алгоритмы ИИ более детально, игра бы не сильно изменилась. Когда ИИ действует в полном соответствии с законами игровой реальности, его обвиняют в читерстве даже чаще, чем его жульничающих собратьев, ведь в той или иной степени большинство игроков расстраиваются, если понимают, что компьютер может их

перехитрить. Часть удовольствия от игры состоит в том, чтобы разгадывать заложенные в ней шаблоны поведения ИИ и успешно их предсказывать. Когда же компьютер ведет себя не так, как от него ждешь, у нас остается лишь одно объяснение, не несущее угрозы нашему самонадеянности: у ИИ есть доступ к информации, которой он знать не должен. ИИ не разрешается рисковать, совершать случайные действия, ему не должно везти (хотя люди делают все это каждый день). И дело тут не в том, что мы не можем запрограммировать такое поведение, просто наш опыт свидетельствует: столкнувшись с ним, игроки часто расстраиваются и забрасывают игру. Когда люди играют друг с другом, этого не происходит, потому что они заранее предполагают вероятность сумасшедших действий со стороны оппонента. Компьютеры же слишком умны, чтобы сходить с ума, и если они начинают принимать безумные решения, мы не можем сбросить с себя подозрения, что они знают нечто такое, чего не знаем мы. Так что для гейм-дизайнера создать блестящий ИИ — далеко не самая важная задача.

Даже в *Civilization*, где искусственный интеллект был задействован в большей степени, чем в основной массе других игр, не реализовано и толики потенциальных возможностей ИИ. В 2011 году профессор Массачусетского технологического института использовал алгоритмы машинного обучения для обучения компьютера игре в *Civilization II*, не прописывая никаких базовых инструкций. Начав с произвольных нажатий клавиш и обратной связи от игры о том, принесло ли это нажатие результат, компьютер в итоге набрал достаточное количество шаблонов, чтобы выигрывать 46% партий. Как только ему дали текстовую версию руководства для построения лексических ассоциаций, то есть поиска в руководстве кусков текста, отображаемых на экране, и выбора последующих действий в зависимости от того, какие слова расположены до и после этого куска, процент побед вырос до 79. Я мечтал о чем-то подобном в начале своей карьеры, но теперь, когда это стало реальностью, меня это, признаться, слегка пугает, и я рад, что могу вместо этого ориентироваться, как и раньше, на более простые ожидания игроков.

SimGolf была благосклонно принята фанатами, несмотря на то что почти в каждом обзоре отмечали ее необычность. Кто-то назвал ее «теплой, размытой и пастельной... перед нами мир, словно

взятый из каталога универмага JCPenney». Думаю, впечатление автора было основано скорее на моем имени, чем на какой-то объективной шкале умильности. Пользователи часто навешивают на мои игры ярлык классических стратегий, и разнообразие моего послужного списка тут не помогает. Но если SimGolf получилась более шуточной, чем несколько предыдущих моих игр, тем лучше! Это значит, я не зря на нее взялся, ведь делать что-то новое всегда интереснее, чем идти по проторенной дорожке.

К тому времени, как я закончил работать над игрой, гольф в списке моих интересов уже стал отходить на второй план, и лишь по случайному стечению обстоятельств я спустя несколько лет стал играть в его онлайн-версию. Сюзан вернулась домой с благотворительного мероприятия с замечательным, как ей казалось, сюрпризом для меня.

— Я купила тебя набор из четырех клюшек для гольфа! — с гордостью объявила она.

— Что-о-о? — в неверии переспросил я, не веря своим ушам. Бессмыслица какая-то!

— В этом году в Балтиморе проводится этап флагманского тура, — сказала она, — и вчера в клубе был профессионально-любительский турнир. Я сделала экспресс-ставку и выиграла, и теперь ты и два твоих друга смогут сыграть с одним из звездных игроков!

— Но я не играл уже несколько лет, — возразил я, откладывая в сторону журнал о гольфе. — Ты же понимаешь, что там будет много народа?

Я не слишком боялся опозориться на публике, куда страшнее было попасть мячом в толпу.

— Я же могу там кого-нибудь убить!

Но Сюзан была так довольна своим подарком, что я просто не мог ее расстроить и отказаться. Я стал брать уроки раз в неделю, чтобы избежать унижения и обвинений в непредумышленном убийстве, и к началу турнира гольф уже не был для меня всего лишь поводом отвлечься от дел: он стал полноценным хобби. По иронии судьбы за несколько недель до турнира я потянул мышцу и в итоге все же не смог сыграть. Мы отдали билеты нашему другу и большому любителю гольфа Джонатану, его сыну и бывшему графическому

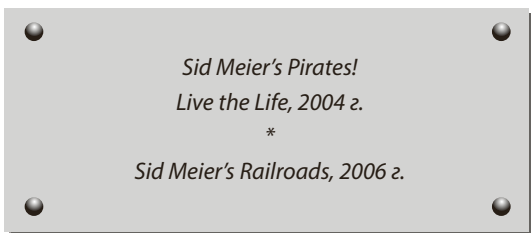
дизайнеру MicroProse Мюррею Тейлору, и все они отлично провели время. Но как только я восстановился от травмы, сразу вернулся в игру со своими новыми высокотехнологичными клюшками.

Несмотря на то что теперь у меня постоянный дефицит места в шкафу, мне все же кажется, что все время быть помешанным на чем-нибудь — довольно полезная черта характера. С одной стороны, эта черта позволяет мне сосредоточить все свое внимание на добросовестном выполнении своей работы, с другой — дает возможность находить источники вдохновения вовне, а это часто приносит массу пользы самым неожиданным образом. Например, моя игра про музыку Баха, возможно, несколько опередила свое время, но его музыка повлияла и на другие мои проекты, появившись однажды даже в SimGolf. В ходе тестирования игры выяснилось, что, когда кладешь сегменты поверхности на фервей¹, звуковой эффект, сопровождающий каждое успешное действие, очень быстро начинает раздражать. Так что я заменил обычный щелкающий звук на звуки известной кантаты Баха «Иисус — всегдашняя мне радость»² (название вам может ни о чем не говорить, но вы почти наверняка слышали эту мелодию на свадьбах). Это незначительное изменение позволило превратить самую однообразную часть игры в одну из самых душевных. Когда игроки узнавали мелодию, это тешило их самолюбие, ее неожиданное звучание забавляло, а заодно добавляло мотивации — всем хотелось продолжать строительство, чтобы музыка доиграла до конца. SimGolf был бы немного хуже, если бы я не сохранил свой интерес к музыке, а если бы я не сохранил свой интерес к гольфу, то игры не было бы вовсе. Гейм-дизайнеру, которого не интересует ничего, кроме игр, будет крайне трудно привнести в свои творения что-либо оригинальное. Более того, я уверен, что это верно и в отношении других сфер деятельности. В какой бы области вы ни хотели стать настоящим мастером, непременно нужно параллельно читать книги, учиться и искать источники удовольствия в других направлениях, ведь вдохновение — вещь непредсказуемая.

¹ Фервей (англ. fairway) — участок с травой средней длины, занимающий большую часть игрового поля между ти и грином.

² <https://www.youtube.com/watch?v=iBh6LDKXrNg>.

НАВСТРЕЧУ ВЕТРУ



Civilization III вызвала эффект домино, и в течение нескольких следующих лет практически все активы MicroProse вернулись к нам в руки. Следующей стала игра *Pirates!*, которую Hasbro продала французской компании Infogrames (спустя какое-то время она стала называться Atari — как только права на название были выставлены на продажу). Уверен, что Atari руководствовались при принятии решения о покупке главным образом финансовыми соображениями. По этим же мотивам Hasbro позволила нам делать Civilization III. И все же нам было очень приятно стать законными опекунами наследия *Pirates!*.

Учитывая, что с выхода первой части прошло 17 лет, имело смысл сделать в новой игре совершенно другую атмосферу и геймплей, но мне на удивление трудно было смириться с этой переменной. Эволюция Civilization происходила постепенно, но для переноса старой игры в современность нужен был капитальный ремонт как в отношении технологий, так и в отношении эмоционального ощущения от игры. Особенное отторжение у меня вызывала трехмерная графика, которая в то время опять была очень модной.

— Это мода на один день, — уверенно сказал я своей команде. — Надолго она не задержится.

3D-графика напоминала мне лишь о неказистых старых авиасимуляторах и бесконечных муках, в которых проходила их

разработка. Многие годы работы над успешными играми с двухмерной графикой убедили меня в том, что 3D не более чем рекламная замануха, которая вдобавок жрет огромное количество ресурсов: когда такая значительная доля вычислительной мощности машины загружена обрисовкой красивой трехмерной среды, это неизбежно сказывалось на остальных элементах игры. Все восторги по поводу первых 30 секунд игры не имели никакого значения, если за ними не стоял контент, который заставит игроков играть снова и снова. Так что двух измерений мне было вполне достаточно.

Протесты команды дали мне понять, что мою убежденность никто больше не разделяет, но я не сдавался. Ведь речь шла о *Pirates!* — моей первой приключенческой игре, моей первой попытке уйти от канонов, первой игре, в названии которой было мое имя. Ее непременно нужно было сделать как следует.

В жизненном цикле любого проекта есть свои взлеты и падения, и на определенном этапе многие из них доходят до «долины отчаяния». Наступает момент, когда кажется, что вообще ничего не работает как надо, никто не понимает ваших идей, интерфейс игры донельзя уродлив, игровой процесс скучен, и вы даже не представляете себе, как довести начатое до конца. Обычно это происходит примерно на середине пути, когда игра разрослась до таких размеров, что держать все ее элементы в голове уже не получается, и дни наполняются бесконечными совещаниями, а после каждого изменения начинаются неполадки еще с десятком других параметров. Но бывает так, что эта стадия случается раньше, когда выясняется, что план, за который вы упорно держались, далеко не так хорош, как вам казалось.

— Ладно, — горестно согласился я. — Давайте посмотрим, как все будет выглядеть в 3D, попытка не пытка.

У нас в офисе стояло самое современное ПО для работы с 3D-графикой, но до этого оно использовалось только при обрисовке видеовставок в *Civilization III*, а также для создания заставки с логотипом *Firaxis*, на которой было изображено нечто вроде огромного пузыря. Я не слишком разбирался в этих технологиях, но стоять за спинами других и давать команды было не в моем стиле. Так что я провел все выходные и День независимости в офисе, учась пользоваться нашим новым 3D-движком на таком уровне, чтобы самому сделать прототип морского сражения.

Когда я был маленьким, мы с отцом ездили кататься на лодке на озеро Касс, которое на карте Мичигана, имеющее форму перчатки без пальца, расположено в районе сустава большого пальца. Большая часть береговой линии занята частными владениями, но северный берег озера находится на территории Додж Стейт Парк № 4 (первых трех, что интересно, не существует). Помимо песчаных пляжей и нескольких мест для рыбалки, там есть большая площадка для спуска лодок на воду, и в выходные при хорошей погоде в том месте можно встретить любые лодки, от кануэ до маленьких яхт, которые по цементному слипу тащат к озеру.

У нас была простая, но очень практичная лодка, которая легко пристегивалась на крышу нашего нового золотистого «универсала». Отец заказал набор «собери сам» под названием Go: в него входил готовый корпус, мачта и паруса. Чтобы закончить сборку палубы и придать лодке водонепроницаемость, оставалось лишь приделать несколько щитов фанеры и доработать кое-какие детали. В те времена подобные наборы были довольно популярны, но этот был несколько необычным — в нем не было руля, и часто, пока мы несли свою лодку к берегу, нас окликали другие любители парусного спорта.

— Эй там! Дружище, с твоей лодкой что-то не то.

— Да нет, все хорошо, — отвечал отец, доброжелательно махая в ответ рукой. Словно в подтверждение его слов мы залезали в свое суденышко и, ловко маневрируя, выходили в открытые воды, используя лишь силу ветра и накопленное с опытом понимание физических особенностей навигации.

Лодка не была рассчитана на двух человек, особенно если учесть, что для сохранения курса приходилось непрерывно манипулировать снастями и двигаться по ней взад-вперед. Как только отец решил, что я достаточно овладел шкиперскими навыками, он позволил мне править лодкой. А сам стоял на слипе руки в боки и иногда зычным голосом давал мне советы, пока я не отплывал слишком далеко, чтобы его слышать. По мере того как я с каждым разом все дальше не возвращался на берег, отцовская гордость стала сменяться скукой, и вскоре ему пришлось делать отдельную лодку для себя, причем на этот раз с нуля. После этого мы стали часами плавать бок о бок, устраивая гонки на небольшие дистанции и разглядывая

причудливые дома вдоль берега, пока со временем привычка определять направление ветра не стала моей второй натурой.

Я хотел привнести часть этого опыта в первую версию Pirates!, заставив игроков учитывать направление ветра во время сражений. Чтобы двигаться против ветра, нужно лавировать, то есть располагать корабль под острым углом то одним, то другим бортом, образуя зигзаги, подобно дороге, которая опоясывает крутую гору. Я предполагал, что это знает каждый, но многим игрокам процесс показался нелогичным и в целом одним из самых неприятных элементов игры. Но с трехмерной графикой я мог обогатить эту механику массой новых деталей. Корабль теперь кренился с каждым поворотом и отклонялся от курса по правдоподобной дуге вместо того, чтобы вращаться, как по циферблату. Паруса натягивались и скручивались, наполняясь ветром, а когда их направляли под слишком острым углом, беспомощно повисали. Впервые в моей практике навигация была настолько реалистичной, что людям, не имеющим никакого опыта мореходства, легко было понять, что происходит.

Помимо прочего, мне было ужасно интересно анимировать маленькие фигурки пиратов, прыгающих в воду с вражеского корабля перед тем, как тот затонет. С годами нам несколько раз пришлось отступить от правила «Все остаются живы», но в случае с Pirates! я хотел сохранить это чувство невинности, и если для этого можно было задействовать 3D-графику, тем лучше.

Конечно, сейчас можно сказать, что Pirates! была идеальной площадкой для трехмерной анимации, даже если не брать в расчет прыжки в воду в исполнении морских бродяг. До этого мне никогда не приходилось делать игры, где сюжет был бы проработан настолько подробно. Pirates! идеально подходила для создания живописных пейзажей и масштабных видеовставок. Первая часть отличалась необычностью статичных картинок, ремейк же во всей красе демонстрировал последние достижения компьютерной графики.

После того как я наконец прозрел, команда с новыми силами взялась за дело, и все оставшиеся элементы игры подобрались без каких-либо сложностей. Но если честно, я настороженно отношусь к 3D-заставкам в играх до сих пор. Безусловно, в определенных ситуациях их использование имеет свои резоны, но в то же время

трехмерная графика обладает почти что галлюциногенной особенностью создавать у гейм-дизайнеров иллюзию, что они кинорежиссеры. Стивен Спилберг* не может в режиме реального времени среагировать на движение вашей кисти или изменить финал фильма в зависимости от вашего настроения. Как бы ни было глубоко его взаимодействие с вами, оно носит односторонний характер: мы, разработчики, можем лишь замаскировать нашу уникальную возможность двустороннего взаимодействия под завистливую имитацию. Красивая графика — это здорово, если вы умеете с ней управляться, но примера Minecraft достаточно, чтобы понять: увлекательность игрового процесса сейчас по-прежнему не зависит от графики.

Мы четко расставили свои приоритеты, и все же *Pirates!* несколько раз пришлось адаптировать к ограничениям, накладываемым видеовставками. Например, в начальном ролике мы представили главного антагониста, за которым можно охотиться на всем протяжении игры. Следуя духу первой части, сюжетную линию с бесчестным маркизом Монталбаном проходить было необязательно, но когда мы выбрали антагонисту национальную принадлежность — а без этого нельзя было обойтись, ведь нам нужно было нарисовать ему одежду и дать ему тот или иной акцент, — мы тем самым добавили проблем тем игрокам, кто хотел оставаться в хороших отношениях с испанцами. Атаковать преступника в территориальных водах союзника было не запрещено, и мы сделали так, чтобы этот выбор не слишком сильно вредил вашей дружбе. Но если игрок заходил слишком далеко и начинал, например, ухаживать за дочкой губернатора Гаваны, ее вскоре похищали подручные Монталбана и увозили в его резиденцию, то есть в харчевню, расположенную по соседству с домом губернатора. Мы сгладили впечатление от этого маленького сюжетного ляпа с помощью нескольких шутливых реплик и пошли дальше, и все же этот эпизод демонстрирует, как даже небольшая видеовставка может лишить сюжет гибкости и привести к потере сюжетных элементов, а не к добавлению новых.

Вскоре после релиза обновленной версии *Pirates!* я отправился в Германию. У меня образовалось несколько свободных часов между

* *Достижение разблокировано* — «Этому место в музее»: совершите дерзкое нападение вместе с Индианой Джонсом, Джорджем Лукасом, Джоном Уильямсом и Стивеном Спилбергом.

интервью. Мы решили использовать это время, чтобы посетить одну из достопримечательностей Гамбурга — «Миниатюрную страну чудес», где находится самая большая в мире модель железной дороги. Незадолго до этого в «Стране чудес» как раз сделали пятую большую секцию, и в общей сложности там было 560 поездов и около 6 тысяч вагонов. Несколько сотен других транспортных средств свободно ездили по магнитным дорожкам, спрятанным под городскими улицами, и каждый час управляющие моделью компьютеры разыгрывали драматичный спектакль: полицейские патрульные машины останавливали нарушающих скоростной режим жителей, пожарные автомобили реагировали на мигающие окна, из которых тянулись щупальца самого настоящего дыма, а космический шаттл время от времени отправлялся на поиски крошечных пришельцев.

Это было замечательное шоу, и мне оно пришлось как нельзя кстати. Не успели мы анонсировать *Pirates!*, как фанаты нашей студии стали просить ремейки других наших хитов, и в ходе нашей короткой поездки в Гамбург я надеялся немного восстановить творческий запал перед началом работы над обновленной версией *Railroad Tycoon*.

Как всегда, перед началом проекта нам пришлось разбираться с авторскими правами. Сразу после моего ухода MicroProse продала авторские права на игру компании PopTop Software, которую позже приобрела Take-Two Interactive. Так получилось, что с последними у нас уже был к тому моменту налажен контакт: они купили права на *Civilization* у Infogrames в конце 2004 года. Правда, официально информация о сторонах сделки не разглашалась еще несколько месяцев, чтобы сохранить в тайне разработку *Civilization IV*. Всего за восемь лет своего существования Firaxis успела посотрудничать с четырьмя издателями — Electronic Arts, Hasbro, Infogrames и Atari. Несмотря на то что в некоторых случаях это были одни и те же люди, но под другим названием, нам каждый раз приходилось подстраиваться под требования нового руководства издателя, и степень влияния этих переговоров на рабочий процесс оставалась неизменной. В случае с Hasbro мы не успели выпустить ни единой игры, как название конторы в очередной раз изменилось. И вот мы планировали заключить соглашение с пятым по счету

издателем — Take-Two — и больше всего на свете жаждали одного — стабильности.

Вместо того чтобы подписать очередной лицензионный договор, мы значительно расширили рамки соглашения. Take-Two должна была сначала выкупить все бывшие когда-то в распоряжении у MicroProse активы у Infogrames и других компаний, а затем сразу приобрести нашу студию. Для этого требовалось проделать массу бумажной работы, но юристы заверили нас, что Шалтая-Болтая можно собрать по кусочкам.

Решение было весьма радикальным, но принять его было сравнительно легко. Мы всегда думали, что рано или поздно у Firaxis будет постоянный издатель, и коль уж этого было не избежать, то выбранный путь был оптимальным: мы возвращали себе все свои продукты, и нам не нужно было больше вести переговоры по каждой игре, которую мы же сами когда-то создали. Take-Two рассматривали наши проекты как своеобразный противовес другим своим франшизам вроде Grand Theft Auto (GTA) и с удовольствием были готовы предоставить нам свободу действий, вмешиваясь в нашу работу по минимуму. В январе 2005 года они за один присест обнародовали информацию о том, что являются теперь владельцами лицензии на Civilization, рассказали о предстоящем релизе Civilization IV, объявили о приобретении Firaxis. Спустя два месяца мы добавили в свой список игр Sid Meier's Railroads!.

В том, что после всех предпринятых усилий мы в итоге не стали использовать бренд Tycoon, было что-то хрестоматийное. Приобретение лицензии все равно было благоразумным шагом, ведь наша игра, конечно же, была очень близка к Railroad Tycoon, но мы решили, что хотим несколько отгородить себя от жанра. Продолжения от PopTop были вполне неплохи, но за последние 15 лет количество игр от самых разных студий и самого разного качества с серией Tycoon в названии превысило все разумные пределы. Игрокам предлагалось стать магнатами рыбного промысла, магнатами туалетов, магнатами Луны — и это только на начало 2000-х. Сегодня уже есть возможность проявить коммерческую смекалку в области стрижки бород, работы с франшизой молочных продуктов или даже со студиями гейм-дизайна (они, по всей видимости, делают собственные игры про магнатов, и получается матрешка). Не все

эти игры плохи, но попадались среди них чудовищные экземпляры. Жанр продвинулся достаточно далеко, и нашей игре в нем было уже не место.

Через несколько месяцев должна была выйти Civilization IV, и я знал, что некоторое время мне предстоит в одиночку работать над Railroads!. Вместо того чтобы ждать, пока у нас освободится какой-нибудь художник графики, я установил программу для моделирования на свой компьютер и начал ее изучать. Во время работы над Pirates! мне удалось изучить инструменты для создания физических 3D-моделей, но мои первые корабли были откуда-то взяты (наверное, мне помогли художники, работавшие над Civilization), а подходящей графики для поездов в закромах уже не оказалось. Так что мне пришлось все делать самому.

Разумеется, я не рассчитывал на то, что мое творчество доживет до финальной версии игры, но все же я погрузился в работу, ведь для гейм-дизайнера важно представлять себе специфику работы всех своих коллег. Понимание потребностей каждого отдела и изучение их инструментов позволяет повысить уровень ваших результатов, упростить общение с коллегами и получить способность критически оценивать свою работу, когда настанет время признать, что вы в чем-то ошибались. Но еще важнее то, что так вы становитесь более самодостаточным.

Например, когда я хотел вставить в новых Pirates! мини-игру с бальными танцами, многим моя идея не показалась интересной. Мне пришлось устроить наглядную демонстрацию, а для этого самому сделать, помимо прочего, программу, которая отмечала ритм музыки, чтобы компьютер понимал, когда игрок попадает в такт, а когда нет. Если бы мне для этого понадобилась посторонняя помощь, то, скорее всего, мини-игры бы попросту не было. Некоторые и сейчас предпочли бы, чтобы ее не было, но виновата в этом главным образом ошибка в коде, из-за которой попадать в ритм сложнее, чем предполагалось изначально. Я, со своей стороны, считаю, что танцы — одно из самых интересных нововведений в этом ремейке.

Я сильно сомневаюсь, что мне удалось бы убедить издателя в потенциале стратегии на тему гольфа, если бы у меня не было рабочего прототипа: мне не помогли бы все те многочисленные проекты, которые я сделал до 2000 года. Идеи стоят очень мало,

ценность имеет лишь их реализация. Когда люди спрашивали меня, как стать частью индустрии, я отвечал: «Купите себе копию DPaint и компилятор C++». Сегодня ответ звучал бы скорее так: «Купите себе Photoshop и найдите руководство по Unity», но принцип не изменился: нет никакой гарантии, что ваши таланты заметят, но если вы ничего не будете делать, то о них точно не узнает никто, кроме вас. Лучший способ доказать, что ваша идея хороша, — действовать, а не говорить. Программируйте, пока не сделаете что-нибудь играбельное, потом рисуйте, пока у вас не выйдет что-нибудь хотя бы отдаленно узнаваемое, потом тестируйте и будьте честны сами с собой относительно того, что интересно, а что нет. Вам не нужно достигать совершенства ни в одной из «чужих» областей: достаточно достичь такого уровня, который позволит вам обосновывать свои идеи и привлекать других к своим проектам.

ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ

*Sid Meier's Civilization IV,
2005 * Sid Meier's Civilization IV:
Colonization, 2008 * Sid Meier's
Civilization V, 2010*

Я никогда бы не подумал, что Civilization, помимо прочего, научит меня сопереживать политикам. Легко критиковать лидеров нации за их решения, но стоит только сыграть несколько раундов в игре, где ваша задача — строительство благополучия нации, и вы сразу начинаете осознавать, что все далеко не так просто, как кажется на первый взгляд. У всего есть своя цена. Если игра в Civilization позволяет вам лишь немного понять новую точку зрения, то ее разработка дает такого понимания целый вагон.

Частично именно этим объясняется то, что у каждой части игры новый ведущий разработчик. После продолжения, сделанного под началом Брайана, третью часть взял на себя Джефф Бриггс, четвертой частью заправлял программист Сорен Джонсон, а к Civilization V команду возглавил гейм-дизайнер Джон Шейфер. Сменяемость идей — большой плюс для любой серии игр, но здесь имеет значение еще и чувство самосохранения перед лицом чудовищной усталости главного разработчика (при том, что его любовь к игре никуда не девается). Все предыдущие создатели Civilization были по отношению к игре как дедушки: мы многим пожертвовали, когда были молоды и полны сил, а теперь могли наслаждаться только самым приятным в процессе воспитания нового поколения,

с пеленками же и детскими истериками имели дело их теперешние родители.

Помимо графического дизайна и звука, которые полностью меняются с каждым поколением технологий, разработчики Civilization традиционно следуют правилу третей. Треть предыдущей части остается на месте, треть модернизируется, а треть полностью меняется на новое. «Модернизация» сейчас означает «урезание для освобождения места под новые элементы», ведь мы не хотим, чтобы игра стала слишком трудной для новичков. Правда, с другой стороны, мы не хотим и отпугнуть фанатов прошлых версий, предложив им сиквел, который можно пройти одной левой. Наши гейм-дизайнеры и сами давно фанатеют от игры, поэтому им всегда очень хочется добавить в нее что-то новенькое. В Civilization III мы попробовали новую систему шпионажа, в Civilization IV были добавлены важные элементы, связанные с религией и культурой, а пятая часть была отмечена полным переосмыслением игрового поля: мы применили правило «один юнит на плитку» и изменили сетку рельефа с квадратов на шестигранники.

Большинство этих идей я рассматривал еще для первой игры серии, но для чего-то тогда еще не существовало нужных технологий, а что-то не подходило для аудитории. Например, сетка из шестигранников была основой основ множества настольных игр на протяжении нескольких десятилетий. Она была, несомненно, лучше квадратной, ведь с ней невозможны движения по диагонали. Визуально диагональные перемещения выглядят абсолютно нормально, но с математической точки зрения они покрывают существенно больше пространства, чем движение по прямой, а это нарушает баланс игры. Разработчикам приходится либо подстраиваться под неравномерную скорость юнитов, либо ограничивать свободу действий игрока, но никому не нравится, когда на клетку, которая соприкасается с вашей, нельзя перейти. К сожалению, в поединке один на один математика редко побеждает популярность. С точки зрения гейм-дизайнера, шестигранники считались лучше четырехугольников, но на момент выхода первой Civilization для среднестатистического пользователя они были слишком непонятными, поэтому нам пришлось вернуться к более привычным четырехугольникам, чтобы наша стратегия вообще заинтересовала игроков.

Некоторые другие элементы, например рабство, мы убрали потому, что они могли показаться игрокам оскорбительными. Тут я опять-таки убедился в том, что публичные люди обречены, вне зависимости от того, какой вариант они выбирают. Популярность *Civilization* привлекла к ней внимание ученых, и вскоре меня уже разносили в научных журналах за то, что я «барыжу штампами» и вообще умиляюсь западному колонизаторству. Но когда в *Civilization IV* мы впервые затронули тему рабства, жалобы не только не исчезли, а, напротив, стали громче. Вскоре после этого мы сделали ремейк *Colonization*, где рабства опять не было, — и, конечно, это вызвало самое громогласное возмущение.

Как только печать была сломана, подобного философского анализа удостоились и мои более старые игры: в одной газете они были описаны как «бессознательные альтюссеровские проявления культурных притязаний» со «скрытыми педагогическими устремлениями». Оказывается, *Pirates!* на самом-то деле была вовсе не про поиски приключений, а про «несимметричные и незаконные действия, которые внешне направлены на подрыв иерархического статус-кво, но на самом деле лишь укрепляют его». Даже *C. P. U. Bach* обвинили в том, что в нем раскрыта «темная сторона идеологических сил, скрывающихся за игровыми методиками».

Что странно, мои военные игры не подверглись пристальному изучению, их всего лишь назвали «полными гегемонистских предположений». Думаю, все дело было в заявленных целях игр. В *F-15 Strike Eagle* никогда не поднимались никакие темы, кроме военного доминирования, в то время как *Civilization* замахивалась на что-то большее. Только когда начинаешь исследовать какую-нибудь универсальную, лишенную политического окраса тему, твою работу сразу начинают оценивать в политической системе координат. Неизбежно выясняется, что по этому критерию твое произведение оказывается далеко от идеала.

Я могу только сказать, что при создании игр у нас не было никаких скрытых мотивов и что у всех этих ребят, возможно, слишком много свободного времени. Я не отрицаю, что первая часть *Civilization* была по большей части построена вокруг западной цивилизации и исповедовала ее взгляды, — то было время всепроникающей риторики на тему холодной войны, и все исторические

события интерпретировались упрощенно: хорошие парни и плохие парни — а больше никого не предусматривалось. Американцы в начале 90-х только начинали знакомиться с идеей национального разнообразия в играх; мы, по крайней мере, можем заявить, что находились в авангарде движения, которому предстоял долгий путь. По мере продолжения серии нам удалось добиться куда более сбалансированного сочетания латиноамериканских, азиатских и африканских культур: каждую следующую игру мы старались делать более инклюзивной, чем предыдущая. На самом деле мы так упорно над этим работали, что в какой-то момент столкнулись с противоположной крайностью: из-за табу, наложенного на фотографии и изображения идолов племени, Совет индейцев пуэбло, заседающий в штате Нью-Мексико, стал возражать против включения в *Civilization V* исторической для племени фигуры — вождя Попе¹. К счастью, это выяснилось, еще когда игра находилась в стадии разработки, и мы были только рады проявить уважение к их пожеланиям и заменить Попе вождем племени северных шошонов Покателло². Время от времени мы, возможно, упускали из виду отличающиеся от нашей точки зрения, но как только нам на это указывали, мы всегда учитывали чужие интересы.

Обвинение в том, что мы придерживаемся «прогрессивной» модели развития цивилизации, вполне обоснованно: если смотреть правде в глаза, в этом отношении наша позиция едва ли изменится. В игре у игрока должна быть возможность добиться тех или иных достижений. Безусловно, это не единственное возможное видение мира, но это единственное видение, которое имеет смысл в контексте того, какую игру мы пытаемся создать. Опять-таки утверждение, что изображаемые нами исторические персонажи и события показаны в той или иной степени карикатурно, едва ли можно назвать откровением. Все игры по природе своей сокращают материал, с которым работают. Но мы стараемся делать это, соблюдая баланс и правила хорошего тона, и всегда стремимся обогатить опыт игроков. Как сказал однажды доктор

¹ Попе (исп. *Poré*; ок. 1630–1688) — жрец племени тева из поселения Оке-Овинге, лидер восстания пуэбло против испанцев в 1680 году.

² Вождь Покателло (наст. имя Тондзаоша; 1815–1884) — вождь северных шошонов — коренного народа на западе Северной Америки, возглавил борьбу против новых поселенцев, защищал территории индейцев.

Тонио Андраде из Эморийского университета, «История относится не только к прошлому. История — это еще и о том, как настоящее отражается на прошлом». Он общался с доктором Джоном Харни в подкасте *History Respawned* («Воскрешенная история»), где гости рассуждают о видеоиграх в контексте истории и культуры. В отношении последней на тот момент версии *Civilization* доктор Андраде сказал: «В игре есть ряд предположений, которые, возможно, не совсем соответствуют реальности, но ведь именно в этом весь смысл. Мы, историки, читаем массу текстов и стараемся подходить к их трактовке с максимальным вниманием, но нам все равно приходится делать предположения и строить модели... И здесь перед нами четко обозначенная и очень любопытная модель».

В нашей работе все должно быть посвящено заинтересованности игроков, и так уж получается, что изучение истории часто оказывается очень интересным занятием. В то же время иногда этот процесс может стать крайне угнетающим. Мы должны предложить нашим игрокам прозрачность в отношении трактовки моральных догм и устранить все отсылки к болезненным дилеммам, потому что, в отличие от других форм изложения истории, в играх именно потребители нашего продукта — главные герои разворачивающегося повествования. Под угрозой находится их самонимение, и мы должны обращаться с ним очень осторожно. В нашей игре Чингисхан не молит о пощаде, когда оказывается на пороге поражения, потому что такое развитие событий может поставить игрока в неприятное положение — заставить его думать о том, нужно ли ему вообще выигрывать, а это то же самое, что спрашивать себя, стоит ли вообще игра свеч. Вместо этого мы даем игрокам возможность в следующий раз самим сыграть за Чингисхана. Предложить увлекательное сравнение двух положительных, но противоположных игровых позиций и точек зрения куда лучше, чем заставить игрока испытывать стыд, пока он не забросит игру.

Вообще говоря, я не против философской казуистики и конструктивной обратной связи. Критики наших игр помогли нам найти некоторые недостатки, до которых мы не добрались, и в итоге мы сделали игру лучше. Даже когда отзывы совершенно несправедливы, это тоже в какой-то степени хорошо, потому что так нам напоминают, что невозможно всем всегда нравиться, и нам прежде

всего стоит отчитываться перед собственной совестью. Например, далеко не все оценили механику глобального потепления в первой Civilization, а автор одной из первых рецензий назвал использованный нами мотив движения суфражисток «еще одним звеном в цепи политкорректности». Так что я могу с уверенностью сказать, что по крайней мере однажды мы не понравились кому-то только потому, что опередили общественные тенденции.

Я даже осмелюсь утверждать, что весь этот диалог как таковой — наших рук дело. Первые попытки научной критики видеоигр были немногочисленны и на интеллектуальном уровне не близки людям, которые действительно в них играли. Почти в каждом таком обсуждении попадались те или иные отсылки к возрасту: один автор для описания нашей аудитории даже придумал термин «скринэйджер», а в 2002 году какой-то антрополог презрительно отозвался о включении (предположительно, номинальном) в Civilization мирных побед, сравнив их с «пятью участниками мальчиковой музыкальной группы», по которым вздыхают наивные девочки. Вне зависимости от того, рассматривалась ли ориентированность индустрии на молодежь как негативный или как позитивный фактор, намеки на незрелость проскальзывали в отзывах со стороны всегда.

Только вот ни один из критиков не осознавал, что тинейджеры были наименее устоявшейся группой наших фанатов. Поначалу гейминг был занятием исключительно для взрослых ботаников и совершенно не был связан с детьми. Когда я в 1980 году привез с собой в Мичиган игру Hostage Rescue, единственной из домочадцев, кто пытался победить аятоллу, стала моя мама. Вики и Брюсу было на тот момент 10 и 8 лет — по сегодняшним меркам, самый подходящий возраст для видеоигр, — но позвать их посмотреть на игру никому и в голову не пришло. Компьютеры, а значит, и все связанные с ними занятия, считались прерогативой взрослых.

Но к 1994 году на рынок вышла компания Disney, и вскоре ситуация, когда мой четырехлетний сын Райан сидел у меня на коленях и играл в Dick Tracey: Crime Solving Adventure, стала нормой. В тот же год была сформирована Рейтинговая комиссия по компьютерным играм — ее создание частично было обусловлено тем, что родители ошибочно считали все игры пригодными для детей. Не сказать, чтобы это был демографический переворот в индустрии,

но в первой партии рейтингов от Комиссии игр, помеченных «для маленьких детей» и «для всех возрастов», было вдвое больше, чем игр категорий «для подростков» и «для взрослой аудитории». Это соотношение сохранялось вплоть до 2000 года, когда поколение, воспитанное на компьютерных играх, выросло и стало покидать родительские дома. Разворот был довольно резким, и к 2003 году детские игры окончательно потеряли свое превосходство.

С тех пор водораздел проходит примерно посередине, как и в отношении книг и фильмов. Но наша новая тинейджерская поросль не отделилась от компьютерных игр. Они играли в них в колледже, потом в университетах, а потом, в 2010-х годах, первые люди с игровым опытом длиной в жизнь начали получать научные степени. Как раз примерно в это время ученые дискуссии о социальном воздействии видеоигр (в том числе, конечно, о том, что конкретно нам стоит улучшить) перетекли в массовое информационное поле.

Ученые обсуждают и критикуют нас потому, что хорошо нас знают. Это не геймеры заставили вдруг ученых принимать себя всерьез, они просто выросли и сами стали учеными. Мы сами вырастили себе цензоров, и когда у них появляются к нам претензии, я знаю, что они делают это потому, что им не все равно.

Несколько лет назад мы провели в Балтиморе собственную небольшую конференцию на тему игр под названием *Fixaxicon*. Я был совершенно не готов к количеству родителей, которые пришли туда вместе со своими детьми. Причем взрослые вели себя отнюдь не как пришедшие поневоле сопровождающие, а как гиды, хорошо знакомые с местностью. Матери с сыновьями, отцы с дочерьми, даже несколько бабушек и дедушек с внуками — все хотели выразить свою любовь к компьютерным играм, передав традицию следующему поколению. Им не только не было стыдно, они испытывали гордость. Более того, они были живым доказательством того, что круг геймеров не ограничивался замкнутыми тинейджерами. У этих людей были карьеры, социальная жизнь, семьи. Есть жизнь после *Civilization!* От этого зрелища можно было пустить слезу умиления.

Сегодня знаки того, что нас признали, можно обнаружить повсюду. Музыкальная тема *Civilization IV* под названием *Baba Yetu* («Отче наш» на суахили) выиграла «Грэмми», а музыкальный проект

Video Games Live сейчас путешествует с концертами по всему миру, играя оркестрованные версии музыки из игр. На их премьеру было продано 11 тысяч билетов, и с тех пор они уже сыграли более 400 концертов. Однажды мне позвонили из Wall Street Journal с вопросами о том, как нам удалось настолько идеально передать в своей игре суть налоговой политики и какие части теории Адама Смита мы считаем наиболее актуальными. (На второй вопрос ответа у меня не было, так как Смита я не читал, а что касается налогов в Civilization, то я вовсе не считал их механику настолько глубокой и проработанной, как это подразумевал репортер.) В 2016 году на портале AARP появилась статья, в которой расписывались многочисленные преимущества гейминга для пожилых. И несмотря на то что некоторые профессора все еще недолюбливают нас за упрощения, допущенные в передаче исторических событий, на нашей стороне баррикад тоже есть немало преподавателей, которые рекомендуют Civilization своим студентам в качестве одного из учебных материалов. Наша игра официально входит в учебную программу университетов Висконсина, Пенсильвании, Кентукки, Орегона, Массачусетса, Колорадо, Джорджии и некоторых других штатов.

Без нас не обходится учеба и в старших классах средних школ. В 2007 году канадская компания сделала мод для Civilization III под названием HistoriCanada, где были вставлены дополнительные статьи игровой энциклопедии, воссозданы точные карты местности, предметы искусства и музыка коренных народов. Мод бесплатно установили в 20 тысячах школ и помимо этого — у 80 тысяч учащихся по индивидуальной программе, чтобы молодые люди увидели развитие родной страны своими глазами.

Хотя использование нашей игры в образовательных целях абсолютно логично, я всегда испытывал определенное отторжение к ярлыку «образовательная игра». Самому мне куда больше нравится слово «обучающая». Образование — это когда кто-то другой говорит, что тебе думать, а обучение — это раскрытие для себя новых возможностей и усвоение того или иного понятия в силу того, что понимаешь его на личном уровне. С точки зрения образования совершенно логично, что нас подвергают суровой критике за недостаточно дотошное следование историческим фактам, но в том, что касается обучения, критики упускают самое главное. Лишаются

ли басни Эзопа смысла из-за того, что настоящие мыши не умеют говорить? Мы поощряем стремление искать знания и способность нести ответственность за свои убеждения. Мы хотим, чтобы игроки осознали: у каждого решения есть определенные последствия, судьба целого государства может зависеть от хода дипломатических переговоров, а исторических персонажей нельзя делить на героев и злодеев. И игроки понимают все это не потому, что так сказали им мы, а потому, что им пришлось на практике столкнуться с этими дилеммами.

Когда игра сделана как надо, игроки даже не осознают, что учатся, играя в нее. Конечно, можно сказать, что, когда процесс обучения выстроен правильно, ученики не осознают, какое удовольствие он им доставляет. Как сострил Маршалл Маклюэн, «любой, кто пытается установить различия между образованием и обучением, не знает ничего ни о первом, ни о втором». Технологии дают нам неоспоримое преимущество над традиционными методами обучения, ведь мы можем охватить большее количество учащихся и предложить им более широкий спектр тем, чем можно уместить в любом курсе.

Одна пара написала нам, что им стало намного проще управляться с семейным бюджетом, как только они стали пользоваться системой, основанной на экономике Civilization. Профессор Колорадского университета перевозносил Railroad Tycoon за то, что благодаря ему еще в третьем классе узнал все об опасностях долгов и банкротства. Сразу несколько фанатов Pirates! заявляли мне, что блестяще сдали тест по географии благодаря своим энциклопедическим знаниям прибрежных городов Карибского бассейна (хотя их учителям, подозреваю, было не так приятно слушать, какие из этих городов легче всего захватывать и грабить). Журналист Котаки именно гейминг благодарил за то, что в детстве у него был не по годам большой словарный запас, в который входили такие слова, как «зиккурат», «элерон», «эскадрон» и «политеизм», а его читатели в комментариях предлагали десятки собственных слов, знакомых с детства благодаря играм. Даже мой сын учился читать в основном по руководствам к компьютерным играм.

Все это не означает, что наши игры рассчитаны на детей — или не рассчитаны на них. Мы считаем, что по-настоящему хорошей

игре покорны все возрасты. Брюс Шелли когда-то шутил, что процесс изучения фактического материала при подготовке к созданию игры у нас проходит в детском отделении библиотеки: в этом есть изрядная доля истины. В детских книгах не тратят время на детали, а сразу переходят к самому важному. Их простенькие иллюстрации отлично подходили в свое время для наших целей с учетом ограниченных возможностей видеокарт, а немудреный сюжет можно было взять за основу, определяя по ним базовый уровень знаний начинающих игроков. Поверх этого фундамента мы могли водрузить фантазию, юмор или драматические сюжетные детали и при этом могли быть уверены, что в основе своей опираемся на ту радость познания, про которую когда-то знали, но успели забыть взрослые. Конечно, для взрослых мир куда сложнее, но дети далеко не глупы, и если фундаментальная суть идеи недостаточно интересна, чтобы привлечь ребенка, значит, она, возможно, не так интересна, как вам кажется.

НЕТОЧНАЯ МАТЕМАТИКА

*Sid Meier's Civilization
Revolution, 2008 г.*

Мое знакомство с компьютерными играми началось, как и у многих людей моего возраста, с почтенного черно-белого теннисного симулятора под названием Pong. На улице, где располагался офис General Instrument, был маленький ресторанчик, там некоторые из нас проводили время в обед или после работы. В какой-то момент в нем установили странный маленький стол со смотрящим вверх сквозь плексигласовую поверхность телевизионным экраном. Идея была в том, что на стол можно было поставить напитки и еду и параллельно играть, смотря в экран. Как правило, вечерами мы собирались там, чтобы сыграть несколько партий и вернуться за наши обычные деревянные столы. Больше всего мне запомнилось в этом аппарате то, что одну его сторону каким-то образом неправильно спаяли, и когда игрок поворачивал ручку влево, белая линия на экране летела вправо. Из-за этого нам все время приходилось договариваться, что более мастеровитый игрок садится на сломанной стороне в качестве гандикапа: это был, пожалуй, мой первый опыт поиска баланса в игровом процессе.

Вращающийся диск управления в сленге производителей игровых автоматов иногда называли спиннером, а по-настоящему неисправимые ботаники знали слова «потенциометр» и «реостат» — в зависимости от функции вертушки. Но широкой публике они странным образом были известны как пэддл (от англ. paddle — ракетка) из-за круглой формы и размера — по аналогии с настольным теннисом. Через год после релиза Pong свет увидел

первый в истории игровой джойстик на четырех игроков (кстати, слово «джойстик», что странно, пошло из авиации), установленный на автомате игры *Astro Race*. Новинка быстро обрела популярность, и к 1977 году домашняя игровая консоль Atari 2600 предложила пользователям стандартизированный разъем, который теоретически мог поддерживать бесконечное количество контроллеров от других производителей — помимо тех пяти типов, что выпускали сами Atari.

Реакция рынка последовала достаточно скоро. В выпуске журнала *Creative Computing* в 1983 году было опубликован обзор компьютерного оборудования объемом 15 тысяч слов: в нем сравнивались джойстики 16 различных марок и 8 видов пэддлов, а также 8 переходников для использования всех этих контроллеров с менее популярными разъемами. Некоторые из этих продуктов оказались на удивление дальновидными, например контроллер под названием *Le Stick* от Datasoft, который улавливал движение за счет набора переключателей на основе жидкой ртути: они срабатывали, как только находящийся в свободном положении цилиндр наклонялся более чем на 20 градусов в любом направлении. Нетрудно понять, почему такой прибор не мог стать популярным, но если забыть об отравляющих свойствах ртути, то Datasoft заслуживает уважения: они на четверть века опередили всеобщее помешательство на датчиках перемещения.

Однако вскоре после этого тенденция к использованию устройств от сторонних производителей сошла на нет, и наметился эволюционный разлом. С одной стороны — традиционные круглые крутящиеся ручки, кнопки и джойстики игровых автоматов, собранные в единый фирменный контроллер для каждой консоли. С другой стороны — индустрия персональных компьютеров, которая начала ориентироваться на более традиционные периферийные устройства для бизнеса, а именно мышь и буквенно-цифровую клавиатуру. Крупнейшие игровые компании как могли старались сократить разрыв, но в конце 1983 года рынок консолей в Северной Америке начал стремительно падать: годовой объем выручки, который в 1982 году составлял 3,2 миллиарда долларов, к 1985 году сократился до 100 миллионов. Разрушительный эффект этого спада настолько серьезно сказался на Atari, что в Японии этот кризис

называли «Atari шок». По различным причинам рынок Японии сохранил стабильность: в условиях, когда в США все производители консолей либо разорялись, либо срочно переходили на ПК, Япония на 20 лет стала страной благоденствия для консолей национального производства.

Конечно, обычные компьютеры в Японии тоже были. MicroProse выпустила локализованные японские версии практически всех своих игр, начиная с F-15 Strike Eagle, для таких японских платформ, как MSX, FM Towns и PC-98. В Америке тоже были владельцы консолей, игравшие в переведенные на английский версии Super Mario Bros. и The Legend of Zelda. Но культура, сформировавшаяся вокруг обоих форматов, была крепко привязана к национальным особенностям двух стран, и немногим играм удавалось перебраться через эту границу. Картина напоминала противостояние бейсбола и крикета: фанатов обоих видов спорта можно найти по всему миру, но людей, которым нравилось бы и то и другое, очень мало, а профессионалов, которые занимались бы обоими видами, нет, наверное, совсем, несмотря на весьма схожий набор навыков.

Различия в механике управления сыграли в этом разделении существенную роль, по крайней мере с нашей точки зрения. Трудно повторить точные движения компьютерной мыши при помощи геймпада и плавающего курсора консолей или поместить на экран большой объем текста, ведь, играя в консоль, люди сидят в метре от телевизора. Я лично думаю, что эта проблема касалась в основном нас, поскольку на клавиатуре куда больше кнопок, чем на любом контроллере консоли, но предполагаю, что здесь сказывается моя пристрастность. Многие утверждали, что определенные консольные игры на ПК сразу потеряли бы свою интуитивную понятность управления, и, учитывая характерные для того времени различия между двумя платформами в процессорах и графических адаптерах, эти люди вполне могли быть правы. У обеих сторон есть свои слабые и сильные стороны, и, как я уже признавался, консолей у меня дома хранится не меньше, чем компьютеров.

Однако установившееся между двумя форматами эмбарго не могло объясняться исключительно различиями в контроллерах, и даже игры с самыми простыми интерфейсами часто терпели неудачу, когда пытались выйти на рынок незнакомого формата.

MicroProse только в 1989 году впервые предприняла попытку конвертировать *Silent Service*, которая к тому моменту уже успешно продавалась в 13 различных компьютерных форматах, для игровой системы Nintendo. Задача достучаться до западных владельцев консолей казалась нам крайне амбициозной, поэтому мы не стали даже пытаться локализовать игру для японского рынка приставок, хотя у нас уже был готовый перевод, сделанный для PC-98. Если бы японские поклонники игры продемонстрировали потрясающую открытость мышления и приняли нашу игру на приставках, нам оставалось бы лишь надеяться, что они знают английский язык.

Я уже точно не помню, заработали ли мы что-нибудь на продажах для Nintendo, но мне кажется, что скорее нет, потому что следующие несколько игр мы даже не пытались переносить на консоли. Даже *Gunship*, который мы успешно перенесли сразу на пять японских компьютерных платформ, не был выпущен ни на одной приставке. В разные периоды мы еще несколько раз пробовали удачу: *Pirates!* не без успеха была издана для Nintendo, *F-15 Strike Eagle II* показала вполне достойный результат на Sega Genesis. Но в то же время разработка версии *Railroad Tycoon* для Super Nintendo была остановлена, когда позади была половина пути, а *Covert Action* пошла в противоположном направлении и стала нашей первой игрой, выпущенной под Linux.

Только у *Civilization* популярность была настолько велика, что ее перенесли на все платформы, включая Super Nintendo, PlayStation и Sega Saturn. И все же универсальности нам достичь не удалось, потому что Nintendo потребовала внести в игру несколько изменений, без которых преодолеть пропасть между двумя мирами было, по их мнению, невозможно. К тому моменту мы уже были готовы, что нам придется кое-что переделать: свою репутацию платформы для семейного отдыха Nintendo охраняла очень щепетильно. Например, в торговой системе *Pirates!* они заменили «табак» на «растения». Никаких вопросов. И когда они захотели вставить в игру японскую нацию, это тоже было совершенно логично. Но потом начались странности.

В обычной версии *Civilization* на начальном экране были изображены анимированные космические тела и вулканы. Графику сопровождал следующий текст: «Вначале Земля была бесформенна

и пуста. Но спящую Землю освещали солнечные лучи, и глубоко внутри земной коры прятались могучие силы, ожидая своего часа».

Довольно эпично, не правда ли? Но Nintendo думала по-другому.

Их версия начиналась так: «Много-много лет тому назад человечество было разделено на множество племен, населявших самые дальние уголки Земли».

Ну ладно. Пожалуй, это тоже неплохо звучит. Бодрая музыка, напоминавшая фэнтези, и близко не стояла с проникновенным, напряженным ритмом нашей оригинальной музыкальной темы, но, может быть, дальше у них заготовлено что-то интересное...

«Но однажды звездной ночью произошло нечто удивительное».

Эмм... На сетку 3 на 3 плитки спустился первый поселенец?

«Перед глазами Токугавы, юного правителя Японии, появилась прекрасная богиня: “Токугава, у меня есть для тебя задание. Построй великие города и сделай так, чтобы человеческая цивилизация* процветала по всей Земле...”»

Ух-х.

Остальной текст был достаточно нейтральным: дополнительные обучающие пособия о том, что, если обеспечить полив угодий, они станут давать больше урожая, и о том, что люди предпочитают дороги бездорожью. И все же я никак не мог отойти от потрясения: неужели команда по локализации действительно настояла на том, чтобы включить в игру эту неуместную анимированную фигуру златокудрой леди в вечернем платье, неужели они действительно подумали, что это сделает игру лучше? Как можно заявлять «Хорошо быть королем» и при этом быть на побегушках у неизвестного небожителя? Помимо этого, я, как мне казалось, избавился от разночтений, когда выкинул из игры религию, а теперь эти ребята пытались ее искусственно впихнуть назад.

Закончилось все тем, что мы поверили японским локализаторам на слово — главным образом потому, что у нас не было выбора. Конечно же, ни один пользователь приставки не высказал мнения, что эта виньетка была не к месту. Если бы тридцатисекундная мистическая обертка просто делала игру более удобоваримой для конкретной аудитории, мы бы, пожалуй, ничего не имели против.

* *Достижение разблокировано* — «Исследованная территория»: прочтите слово «цивилизация» 125 раз.

Но вся эта ситуация лишний раз подчеркнула тот факт, что культурная пропасть между пользователями ПК и консолей была куда более масштабной, чем различие между геймпадом и клавиатурой.

Именно поэтому, когда я в середине 2007 года объявил, что собираюсь делать игру только для консолей под названием *Civilization Revolution*, вопль ужаса со стороны наших фанатов не стал для меня сюрпризом. Версия *Civilization II* для PlayStation была издана спустя несколько лет после того, как мы ушли из MicroProse, но все части игры, сделанные в Firaxis, включая *Alpha Centauri*, третью и четвертую части *Civilization*, ожидавшийся в самом ближайшем времени ремейк *Colonization* и *Civilization V*, над которой незадолго до этого мы начали работать под покровом тайны, — все они издавались исключительно для ПК. Согласно некоторым мнениям в интернете, мы предавали своих поклонников, отупляли серию, уделяли внимание очевидно второсортным платформам и потакали ничему не понимающим сегментам геймерской аудитории. Авторы этих комментариев были вне себя от ярости. Их переполнял скепсис. Но все же самой их сильной эмоцией был страх — страх потерять любимую игру. Так что в чем-то вся эта суматоха была даже милой.

Еще авторы комментариев привыкли, что к их мнениям прислушиваются и их читают, причем речь могла идти как о крошечном письме, так и о 600-страничном «Официальном списке предложений», который распечатала и отправила нам группа самых увлеченных фанатов в предвкушении *Civilization III*. Наша игра по самой своей природе вызывает острое чувство ответственности и причастности, и когда наступает пора изменений, поклонники никогда не стесняются высказывать свое мнение, а в особенности свое неудовольствие. Но когда всем стало ясно, что приставочная версия — всего лишь еще одна серия франшизы, а не знак того, что мы безвозвратно ушли на новый рынок, все наконец успокоилось.

Автор одного отзыва даже признал: «Благодаря тому, что игра ориентируется на особенности платформы, а не пытается всеми правдами и неправдами портировать неподходящую для этого ПК-версию на приставку, она преуспевает там, где другие терпят неудачу».

Именно это мы и стремились сделать. Тогда мы называли свое новое творение «*Civilization* за один вечер». Не каждый готов

потратить на прохождение одной-единственной игры 80 часов, и тем, у кого много времени занимает работа и семейные обязательства, тоже нужно дать возможность познакомиться с игрой. Города легче было строить и развивать, технологии разрабатывались быстрее, оппоненты атаковали вас раньше, битвы проходили быстрее. Игра изначально разрабатывалась на ПК, и мы при желании с легкостью могли бы издать ее на этом рынке, но успеха с ней мы в таком случае не добились бы, ведь игровой процесс не был выстроен с расчетом на компьютер, так же как компьютерная версия не подходила для игры на консолях. Диалог с совершенно новой аудиторией дал нам свободу, которой мы не чувствовали уже давно: свободу выбирать, что «должно» быть в *Civilization*, а что нет. Действительно ли игрокам, помимо всего прочего, была необходима целая экономическая система торговых путей между городами? Некоторым это определенно нравилось. Другие же увязали в обилии подобных деталей. Теперь же и у тех, и у других была версия *Civilization*, идеально заточенная под их предпочтения.

Еще одной характерной особенностью игры *Civilization Revolution* было то, что нам наконец удалось реализовать полноценную и надежную систему многопользовательской игры — именно благодаря упрощению игрового процесса, к которому мы изначально стремились. Формально каждая версия игры, начиная с *CivNet*, имела многопользовательский режим, который обычно выпускался в форме дополнения через несколько месяцев после релиза одиночной версии. Но если честно, ни в одной из них этот режим как следует не работал. Разнообразие типов персональных компьютеров, методов кодирования и онлайн-сервисов, через которые можно было установить соединение для совместной игры, давало в сумме слишком большое количество переменных, чтобы сделать стабильно работающий сервис. В одном из первых обзоров автор заметил, что они пытались играть в многопользовательскую игру «на расстоянии около 40 миль» (в то время длина проводов сильно влияла на качество соединения). Когда игрокам удалось установить соединение, сложность игры привела к тому, что партия развивалась со скоростью улитки, особенно во время дипломатических переговоров, ход которых был виден только участвующей в них стороне. Мы предложили многопользовательский режим потому,

что отказываться от него было бы сродни демонстрации лени, но мы никогда не рассматривали этот вариант игры как основной.

Но в мире приставок все было по-другому. Наличие многопользовательского режима было не только жизненно важно для обладателей консолей, но и входило в число официальных требований производителей к разработчикам. Sony и Microsoft делали инвестиции в мощную инфраструктуру для игры онлайн для PlayStation 3 и Xbox 360 соответственно, и они рассчитывали на то, что гейм-дизайнеры будут использовать эти ресурсы.

Впервые я попробовал написать онлайн-режим для игры (если не считать прототипа танковой игры для двоих, которую я сделал в MicroProse и которая так никогда и не была издана, потому что мы не хотели поддерживать собственные серверы) в ходе работы над Gettysburg!, и тогда у меня получилось очень неплохо. Игровой процесс разворачивался в реальном времени, поэтому игрокам не приходилось ждать, пока сделает ход оппонент, а количество сторон в сражениях было, в соответствии с историческими событиями, ограничено двумя. Как и в случае с однопользовательскими играми, качество мультиплеера в Gettysburg! стало очевидно тогда, когда весь наш офис стал подолгу засиживаться за игрой в него после работы. Сам я не очень люблю дух соперничества: самое жесткое, что я могу сказать в словесной перепалке, — это напомнить своим сотрудникам, что я их начальник (предположительно, после этого они должны позволить мне выиграть). Но когда слышишь, как ребята радостно поддразнивают друг друга в соседней комнате, а коллеги за них болеют, то знаешь наверняка: ты сделал что-то особенное. К сожалению, этот опыт сыграл со мной дурную шутку в работе над Civilization Revolution: я слишком поверил в то, что в предстоящей мне работе не будет ничего сложного.

В отношении игры онлайн всегда необходимо учитывать два фактора: задержка и синхронизация. Первый параметр выявить куда проще, и игроки могут быстро его определить, но вот второй способен сильно все испортить. Более того, улучшение задержки часто приводит к проблемам с синхронизацией. Для того чтобы ее сохранить, то есть чтобы оба компьютера одинаково воспринимали происходящее в игре в каждый конкретный момент, необходим постоянный обмен данными.

— Я выстрелил из пушки, — сообщает первый компьютер.

— Да, ты выстрелил из пушки, — отвечает ему второй. — Ты попал вот в эту цель.

— Да, я попал вот в эту цель.

Если же игры плохо синхронизированы, то данные моментально растворяются в споре двух юных братьев.

— Я в тебя попал!

— Нет, ты промазал! — И игра вылетает.

Самое простое решение этой проблемы, которое мы с успехом применили в Gettysburg!, — это передавать полные логи состояния игры от одного компьютера другому.

— Мои солдаты здесь, твои солдаты там, я целюсь сюда, ты целишься туда, у меня столько-то очков жизни, у тебя столько-то, я выстрелил из своей пушки.

— Хорошо, я тебе верю.

Любые противоречия переписываются при следующей передаче данных. Изображение на экране может иногда чуть-чуть подпрыгнуть, когда, например, корректируется расположение одного из солдат или кто-нибудь погиб от таинственного выстрела, который никто никогда не делал, но если все эти несоответствия быстро устраняются, игра будет идти ровно и выглядеть логично для обоих игроков.

Но даже в упрощенном, по сравнению с основной версией, игровом процессе Civilization Revolution содержала слишком много данных, чтобы передавать можно было все сразу. Нужно было учитывать и расположение армий, и экономические показатели, и уровни счастья населения, и запасы продовольствия, и статусы соглашений о перемирии, и особенности ландшафта... И все это максимум для пяти цивилизаций одновременно. Именно по этой причине предыдущие версии многопользовательской Civilization упрекали в медлительности и отсутствии баланса: полусекундное зависание и разворот армии на 45 градусов было простительной помехой, но 10-секундное зависание и прыжок армии на другой континент — уже нет.

Но единственный альтернативный вариант таил в себе серьезные риски.

— Мои солдаты здесь, твои — там.

— Да. Мы передвинули одного в сторону Севера.

— Мы передвинули одного в сторону Востока.

- Мы потеряли одно очко здоровья.
- Мы приобрели два очка продовольствия.
- Мы передвинули одного на Запад.
- Подождите, вы не могли бы повторить?

Передача одних только произошедших изменений была куда более эффективной, и так игра не тормозила и шла на приемлемой скорости. Но малейшая ошибка синхронизации грозила катастрофой, способной обрушить всю игру, потому что у нас не было возможности восстановить с нуля весь перечень команд, которые передавались туда-сюда на протяжении нескольких часов. Я потратил многие месяцы, устраняя ошибки синхронизации, чтобы генераторы случайных чисел для любого возможного сценария совместно использовались в обеих системах или, наоборот, были изолированы — смотря что было нужно в конкретной ситуации. В итоге мои усилия не пропали даром, потому что игра обрела на удивление преданных фанатов среди любителей планшетных онлайн-игр. И все же я рад, что с тех пор мне ни разу не довелось повторять ничего подобного. Мне было бы приятно сказать, что так произошло благодаря талантливым программистам, которые нашли более элегантное решение этой проблемы, но реальность была прозаичнее: скорость передачи данных увеличилась настолько, что мы смогли посылать целиком большие куски объемных игр и при этом не бояться лагов.

У случайно генерируемых чисел есть одна интересная особенность: на самом деле они не случайны или, по крайней мере, не настолько случайны, как мы вам об этом говорим. Когда результаты действительно случайны, люди начинают проигрывать гораздо чаще, чем рассчитывают. Из определения слова «средний» следует, что у большинства из нас именно такие способности, но нам-то хочется думать, что мы лучше других — это подтверждается хотя бы тем, что мы вообще стали играть в видеоигру. Быть магнатом, королем, капитаном корабля — все это не для средних людей, как и все остальные иллюзии величия, которые мы предлагаем игрокам. И все же они берут коробку с игрой, читают текст, напечатанный на оборотной стороне, и говорят себе: «Конечно, с этим я справлюсь». Этот далекий от реальности, но зато устремленный к веселому времяпрепровождению образ мысли заложен в большинстве форм развлечений. Рэмбо всегда справляется с плохими парнями,

а Шерлок Холмс разгадывает тайну. Единственная сфера, где мы ожидаем, что большинство окажется в роли проигравших — это профессиональный спорт, но даже там аутсайдеры регулярного сезона в следующем получают преимущество в драфте. И участвуя в событии, и наблюдая за ним, фанаты требуют справедливости, иначе они не получают от зрелища чувства удовлетворения. А ведь случайность — полная противоположность справедливости.

Иллюстрирующие это непонимание примеры встречались мне на пути на всем протяжении моей карьеры, но только в процессе работы над *Civilization Revolution* я в полной мере осознал, в какой степени люди нерационально воспринимают случайные события.

Мы подумали, что будет здорово отображать на экране вероятности исходов каждой битвы — частично потому, что игрокам будет интересно следить за статистикой, частично для того, чтобы решить проблему, которая стала на форумах постоянной темой для шуток. Она произрастала из того, что ни в одном противостоянии исход никогда не был предопределен: шансы могли быть сколь угодно неравны, но у аутсайдера всегда был шанс. Иногда это приводило к абсурдным результатам, например копейщик, представляющий армию слаборазвитой страны, мог в битве победить танк. Я лично твердо убежден, что теоретически это все же возможно. Недаром полторы тысячи швейцарских горожан, вооруженные палками и подручным оружием, победили вдвое превосходящие силы австрийских рыцарей в битве при Моргартене; англичане в сражении при Ассайе одолели войско Маратхской конфедерации, которое было больше их в пять раз; предводитель корейского флота Ли Сун Син силами 12 кораблей победил японский флот, состоявший из 133 судов; 1800 хорватов при Вуковаре почти три месяца сдерживали сербскую армию численностью 36 тысяч солдат.

Такое бывает. Да и потом, гарантированные победы уж точно не принесут в игру баланс.

Но мы подумали, что отображение шансов перед началом битвы может помочь игрокам понять, что за маловероятными исходами скрываются реальные цифры, а не просто капризы мстительного искусственного интеллекта.

Мы ошиблись. Игроки не только не впечатлились доказательством в виде имеющихся в любом противостоянии небольших шансов, но и стали критиковать игру за несправедливость еще сильнее.

— Сид, в игре что-то не то. Я сражался с варварами, и мои шансы на победу были три к одному. И представляешь, я проиграл!

— Ну да, — соглашался я. — Время от времени такое происходит.

— Нет, ты не понимаешь. Три — это много, а один — очень мало. И у меня было много шансов.

— Конечно, — отвечал я со всей возможной рассудительностью. — Но смотри, как это работает. В другой раз у тебя может быть один шанс, а у соперника три, и ты, может быть, победишь.

— Это другое! У меня была отличная стратегия, я правильно питался и вел здоровый образ жизни — в расчет нужно принять много разных факторов.

Как бы ни развивался этот разговор, я никак не мог убедить своих тестеров, что совершенно логично проигрывать битву, в которой у вас три к одному, примерно каждый четвертый раз. При больших шансах люди рассчитывали выиграть при любом раскладе, но при этом надеялись еще и побеждать время от времени в тех случаях, когда не были фаворитами.

Сколь бы нелогичной ни казалась эта позиция, нам пришлось учесть их инстинктивные порывы. Николас Мейер, автор сценариев четных частей «Звездного пути» (то есть всех хороших, если верить мнению фанатов серии), однажды сказал: «Зрители, возможно, глупы, но они никогда не ошибаются». В офисе Firaxis мы используем похожую поговорку: обратная связь — это факт. Если кто-то скажет мне, что игра его разочаровала, я не могу начать спорить и говорить: «Нет, ничего подобного. Ты просто не понял, что тебе понравилось!» Человек испытал разочарование потому, что его разочаровала игра. По большому счету не имело никакого значения, винули игроки в Civilization Revolution в поражении свою удачу, недостаток мастерства или злой умысел гейм-дизайнера. В итоге они переставали получать от игры удовольствие, и мы должны были это исправить.

Мы исправили фактические вероятности и сделали так, что, если у игрока вероятность победы три к одному или выше, он выигрывает всегда. Возможно, это было нечестно по отношению к компьютерному сопернику, но до нас никогда не доходили жалобы. Как только игроки получили преимущество, игра стала нравиться им куда больше.

— Сид, у меня еще одна проблема.

— Хмм. И что случилось?

— Ну, у меня в битве было преимущество два к одному. И я проиграл. Ничего страшного — мы это уже обсуждали. Но потом у меня опять была битва с такими же шансами — и я опять проиграл!

— Так ведь когда ты подбрасываешь монету, вероятность нужного результата не зависит от предыдущего...

— Да, но я-то говорю не о монетах. В битве дрались всадники и пехотинцы.

— Ага. Да, это совсем другое. Понял тебя.

Эмоции опять возобладали над логикой, и нам пришлось это учитывать. Мы стали принимать в расчет итог предыдущей битвы и искусственно занижать шанс того, что несколько благоприятных (или неблагоприятных) исходов случатся подряд. Мы сделали игру менее случайной, чтобы у игроков было больше ощущения случайности.

— Ну как, теперь все в порядке? Больше нет никаких проблем?

— Тут очень странная штука. У меня была битва, мои шансы на победу были двадцать к десяти, и каким-то образом я проиграл!

— Это... То же самое, как если бы шансы были два к одному.

— Нет, но два всего на единицу больше единицы, а двадцать больше десятки сразу на десять! Это же математика!

И мы добавили еще одно «исправление» в код.

По мере обкатки Civilization V мы поняли, что новая идея не стоит усилий (хотя она и появилась ненадолго спустя шесть лет в Civilization Revolution 2, которая по большей части была сделана на основе кода предшественницы). В Civilization VI была уже совершенно другая система оценки силы армий, в которой сравнивались количественные размеры войска, а не соотношение сил, и начинать бой можно было даже за рамками отдельных стычек. Как показала практика, недостаточно было предоставить игрокам расклад сил перед боем копейщиков против танков: нам нужно было догадаться, что им нужно, а не просто дать им то, чего они просили. Обратная связь — это факт в том смысле, что она дает нам понять, какие эмоции вызывает наша игра у людей, но потом только мы можем придумать правильное решение возникшей проблемы. Ведь нам нужно принять в расчет много различных факторов.

СОЦИАЛЬНАЯ МОБИЛЬНОСТЬ

*Sid Meier's CivWorld, 2011 * Sid
Meier's Ace Patrol, 2013 * Sid Meier's
Ace Patrol: Pacific Skies, 2013 * Sid
Meier's Civilization Revolution 2, 2014*

Провал с игрой про динозавров и так был для меня очень болезненным, но появление социальных сетей многократно усилило страдания. Многие ранние «сетевые дневники» заводились именно любителями компьютерных игр начиная с 1996 года, когда разработчик Doom Джон Кармак решил перенести свой файл .plan для Unix (большинство программистов использовали такой в качестве общедоступного списка задач) в более разговорный формат — доступные онлайн обновления статуса проектов для фанатов. Вскоре после этого посвященный технологиям блог Роба Малда под названием Chips & Dips был переименован в Slashdot, а к 1999 году нам стало очевидно, что новая среда коммуникаций может стать эффективным средством связи с нашей аудиторией. Так родился блог разработчиков Firaxis, и коль уж получилось, что мы как раз начинали рекламировать грядущий релиз важнейшей игры из вселенной Сида Мейера; небеса словно говорили нам, что это решение не могло быть принято более своевременно.

На самом же деле все обернулось далеко не так хорошо, как мы надеялись. Мой первый пост искрился оптимизмом: он начинался с теплых детских воспоминаний о покупке крошечных восковых

динозавров на ярмарке в специальных аппаратах, которые принимали монетки, — я настоял, что мы должны воспользоваться каждым из них, потому что хотел как следует рассмотреть процесс выплавки фигурок. Но к четвертому своему посту мой контент сжался до размера нескольких фотографий, а к седьмому я просто рассказывал историю про диснеевского «Динозавра», ни слова не говоря про игру. Полгода прошли в молчании, а потом мне пришлось написать ужасные слова: «Упс, ничего не вышло!» Ситуация стала еще неприятнее оттого, что я, наученный горьким опытом, уже не имел морального права ничего говорить о SimGolf, к изданию которого мы уже были на тот момент достаточно близки, как о достойной компенсации отмененной игры.

По большому счету это была всего лишь небольшая оплошность, и мы продолжали размещать на сайте актуальный, но не столь рискованный контент от нескольких сотрудников компании. Но я отказался от идеи продолжать вести блог, а потом сказал «нет» и большинству социальных сетей следующих поколений. Я не из тех, кто считает социальные сети символом деградации человечества, просто я к ним равнодушен. Мне куда больше нравится строго дозировать свои появления на публике. Но для многих других это явление стало важной частью жизни, и к 2011 году мы решили попробовать социальные сети как поле деятельности, а не только как коммуникативную среду.

Одной из нерешенных проблем создания многопользовательских игр является тот факт, что незнакомые друг с другом люди в интернете часто ведут себя странно, проявляя черты антисоциального, а то и вовсе агрессивного поведения. Когда для игры через интернет приходится по умолчанию «глушить» всех остальных игроков, положение приходится признать довольно печальным. Большинство сервисов предлагали функцию списка друзей, чтобы каждый мог сколотить команду адекватных и вежливых оппонентов, но самый внезапный рост в последние годы продемонстрировали игры в Facebook, где социальное взаимодействие является основой основ, а не средой для ограничений. Проникновение Facebook в мобильные устройства также создает возможности для асинхронной игры, то есть пользователи заходят в игру, только когда у них образуется свободная минутка, а все остальное время дня

спокойно занимаются своими делами. Такая концепция растянутой коллективной игры была для меня в новинку, мне это показалось интересным, и я начал работать над версией Civilization, которая подходила бы для массового мультиплеера и круглосуточного соединения с интернетом — важнейшего атрибута современной жизни.

К сожалению, далеко не всегда интересный продукт становится успешным. У CivWorld обнаружился целый ряд проблем, самой серьезной из которых была природа людей, которые на поверку совершенно не склонны были к сотрудничеству. Один из основных принципов нашего нового игрового процесса был основан на том, что игроки добровольно будут давать друг другу золото, они же почти никогда этого не делали. В трудных ситуациях мы рассчитывали на то, что люди будут просить друг друга о помощи: нам казалось, что это будет способствовать развитию альтруизма и осознанию важности общественной деятельности, но большинство игроков предпочитали оставлять своих друзей в беде. Хуже всего было то, что централизованная структура игры не давала нам возможности по-тихому ее прикрыть: нам пришлось официально сворачивать сервис, и на этот раз постом в блоге было не обойтись, пришлось делать пресс-релиз. Однопользовательские игры можно отложить или дорабатывать позже в зависимости от вашего желания, но как только в онлайн-игре количество активных пользователей опускается ниже определенного порога, финансовые реалии требуют, чтобы игру закрыли для всех.

Однако на мобильных устройствах CivWorld работала в целом хорошо, даже при том, что социальный аспект обернулся провалом. После этого мы с большим успехом перенесли игру на iPad. Я подумал, что в мобильном гейминге нам еще есть за что бороться, особенно учитывая склонность этого сегмента к скромным бюджетам и большим рискам. На определенном этапе я под влиянием обстоятельств приобрел интерес к огромным играм с большим бюджетом и на момент событий этой главы все еще любил работать над AAA-проектами. И все же моя первая и главная любовь — хорошо налаженный процесс разработки независимых игр. Я был одним из тех немногих, кто помнил времена, когда этот метод работы был единственным, и хотя я ни за что не поступился бы теми многочисленными передовыми инструментами, которые

нас сейчас окружают, работа в мобильном сегменте могла стать неплохим способом вернуть на время тот опыт, оставаясь при этом в сени известной и стабильной студии.

И я решил, что коль уж возвращаться в прошлое, то делать это по полной программе. Задолго до Civilization, задолго до Pirates!, даже до игр про подлодки и военных стратегий я играл когда-то в красно-белый автомат с рифленным пластиковым сиденьем — под названием Red Baron.

Конечно, куда больше фанател от авиасимуляторов Билл Стили, но и мне они тоже были не безразличны. Когда я в детстве в одиночестве летел в Швейцарию, один стюард взял меня, так сказать, под крыло, то есть помог мне удобно устроиться и не беспокоиться в полете. Для начала он пересадил меня одного, чтобы я мог растянуться и поспать ночью. Сейчас я понимаю, что это была, пожалуй, самая ценная услуга с его стороны, но тогда на меня куда более сильное впечатление произвело то, что он давал мне маленькие завернутые в фольгу шоколадки, на обертке которых были изображены швейцарские реактивные самолеты. Съев первую шоколадку, я заметил, что у всех у них на обертках разные модели самолетов, — все остальные я сохранил. Стюард был только рад мне помочь, и к концу полета я собрал уже всю коллекцию, десять штук или около того. Можно было съесть шоколад и оставить только обертки, но вместе они смотрелись лучше. Каким-то образом я чувствовал, что моя коллекция принесет еще мне пользу, что с твердыми трехмерными четырехугольниками мне удастся то, чего не будет с мятыми фантиками. В конце концов я наверняка все съел, но хорошо помню, что по меньшей мере несколько месяцев хранил свою коллекцию в доме бабушки и дедушки.

Было время, когда у меня даже была работа, непосредственно связанная с самолетами. Летом после окончания моего первого года в колледже мои жившие в Швейцарии дядя и тетя рассказали мне, что в расположенной неподалеку от них фирме, обслуживавшей военные заказы, открыта вакансия программиста. Компания называлась Contraves. Мне объяснили, что жена владельца была американкой, и ему, по всей видимости, очень нравились американцы — особенно те, кто мог свободно читать написанные на английском инструкции к компьютеру IBM. Эту позицию готовы были отдать

мне, если бы только я этого захотел. Офис Contraves находился в Цюрихе, то есть на расстоянии получасовой поездки от Бюлаха по той самой железной дороге, которой я был так увлечен в детстве. Разумеется, мне предложили гостить в доме родственников сколько моей душе угодно. В центре внимания Contraves находились не столько сами самолеты, сколько системы противовоздушной обороны, но и это мне тоже было вполне интересно, а зарплата для этой должности предполагалась на удивление высокая, учитывая, что я еще даже не закончил старшие классы. Я решил, что приму предложение как возможность пройти учебный курс за рубежом, и попросил Мичиганский университет отсрочить мой последний год в колледже, чтобы иметь возможность проработать в Contraves всю зиму. Честно говоря, работал я по большей части над программами для отдела заработной платы, но при этом чувствовал большую гордость от того, что теперь могу записать себе в послужной список работу в международной компании по производству военного оборудования. Я получил от этой работы огромное удовольствие.

Я даже мог бы, наверное, остаться в Швейцарии: моя карьера в таком случае сложилась бы совсем по-другому. Contraves вскоре наверняка повысили бы меня до более масштабных проектов по разработке ПО, а к Бюлаху я с возрастом совсем не растерял теплых чувств. И все же у меня было ограничение по времени, из-за которого я вынужден был покинуть Швейцарию: как гражданин страны, я должен был проходить обязательную военную службу. По закону каждый мужчина, достигший 20 лет, обязан отслужить как минимум восемь месяцев, а потом еще на много лет оставаться в резерве. Проживание за рубежом освобождало от службы, спустя год после возвращения в Швейцарию действие этого послабления истекло. Как бы мне ни нравились военные симуляторы, для настоящих военных действий я точно не подхожу. Я даже слышал истории о специальном иностранном батальоне в швейцарской армии, состав которого считался низшим сортом и использовался как пушечное мясо. Так что незадолго до годовщины моей швейцарской жизни я официально попрощался с родственниками и вернулся в США, где такие, как Билл, мужественно брали выполнение военного долга на себя, а я мог продолжать развлекать их, оставаясь в безопасности на твердой земле.

В последний раз я создавал игры с самолетами 25 лет назад, и я чувствовал, что настало время возродить традиции. Но на этот раз я собирался сделать все по-своему. Sid Meier's Ace Patrol должен был стать стратегией от начала до конца, то есть, помимо прочего, битвы я собирался сделать в пошаговом режиме. Так у игроков будет время на обдумывание каждого маневра, а учитывая, что высота полета имеет в такой игре значение наравне с координатами, стратегию придется выстраивать в трехмерной среде.

Хотя жанр пошаговых авиастратегий и не вызывал у меня никогда особого восхищения как пример оригинального игрового процесса, у меня все же был как минимум один источник вдохновения: созданная Альфредом Леонарди* в 1980 году игра под названием Ace of Aces, которая разворачивалась на страницах двух толстых книг. Это было нечто вроде серии графических романов «Выбери свое приключение», где на каждой странице показывается вид из кабины пилота, а также список возможных маневров и соответствующих им номеров страниц. Оба игрока в игре Леонарди делали ходы одновременно: каждый выбирал свой ход и объявлял номер страницы, на которую должен перейти оппонент, таким образом рано или поздно один из игроков оказывался у другого на прицеле. Идея мне казалась очень интересной, и для меня это было доказательством того, что игра про самолеты может быть одновременно и упорядоченной, и увлекательной.

Я был доволен получившейся игрой: Ace Patrol оказался хорош, но это была первая в истории нашей компании мобильная игра, и перед нами встал вопрос ценообразования. Прежде всего нам нужно было решить, брать ли плату за месяц игры вперед, как тогда было распространено, или попробовать постепенно набирающую популярность модель «загружаемого контента», в которой версию игры с ограниченным функционалом можно было скачивать бесплатно, а покупать нужно было уже дополнительные уровни по отдельности. Если бы кто-то опросил группу геймеров о том, что они думают по поводу так называемых микротранзакций, большинство ответило бы, вероятно, непечатными словами. Но если взглянуть на прибыли, картина предстает совсем в другом свете. Концепцию маленьких

* *Достижение разблокировано* — «Разделить успех»: назвать по именам 36 других разработчиков.

внутриигровых покупок в рамках бесплатной для скачивания игры впервые внедрила компания Nexon: она цеплялась за последнюю соломинку в попытке спасти онлайн-сервер, который вскоре нужно было закрывать из-за убытков. Как только игра стала бесплатной, количество зарегистрированных пользователей, как и следовало ожидать, резко взмыло вверх, но, что самое главное, внедрение микротранзакций позволило получить во много раз большую прибыль, чем действовавшая ранее система платных подписок. Игру не только удалось спасти, но общий объем выручки компании подскочил на 16% за один год. Семьдесят процентов пользователей Candy Crush Saga не заплатили за игру ни копейки, а это значит, что больше, чем у большинства игр с системой микротранзакций, и, несмотря на это, она до сих пор приносит своим создателям несколько миллионов долларов в год. На словах мы ненавидим эту систему, но бухгалтерия думает иначе.

Я считаю, что скачивание бесплатной демоверсии с последующей покупкой полноценной игры — это вполне справедливо. В работающих от монет игровых автоматах концепция микротранзакций использовалась задолго до сегодняшнего бума ее популярности. И все же нельзя закрывать глаза на то обстоятельство, что многие условно бесплатные игры построены на хищничестве создателей, особенно те, которые нацелены на детей; в других же грань между платным и бесплатным контентом оказывается почти несуществующей. В основе любой игры все же должен быть пригодный для игры и качественный продукт, а игроки имеют право на уважение и открытую информацию о том, что они получают за свои деньги.

Перед релизами CivWorld и Ace Patrol мы экспериментировали с обеими формами монетизации, но нам никак не удавалось найти оптимальный баланс качественного игрового опыта и разумных цен на контент в сочетании с игровым дизайном, в котором гармонично соединялось бы и то и другое. Когда игроки сразу покупают полную игру, ее сложность можно повышать постепенно, добавляя один элемент за другим. Но когда вы знаете, что после второй миссии игроки вынуждены будут принять судьбоносное решение, продолжать играть за деньги или бросить игру, у вас появляется искушение добавить побольше сложных элементов в самое начало, чтобы показать товар лицом и привлечь покупателей. При этом

можно потерять тех игроков, которые не смогут достаточно быстро разобраться с нюансами и научиться играть на нужном уровне, ведь они будут по умолчанию предполагать, что дальше будет только сложнее. Конечно, найти этот баланс вполне реально, но после прохладной реакции, которой удостоилась первоначальная цена *Asses Patrol*, мы решили не делать начало игры еще сложнее. А когда мы выпустили ее продолжение (*Pacific Skies*) с традиционной моделью оплаты, отношение к игре заметно потеплело.

Пока я разбирался в хитросплетениях мобильного гейминга, мой сын Райан получал степень в области информатики в моем родном Мичиганском университете и — что вряд ли может вызывать удивление — уже планировал идти по моим стопам и становиться разработчиком компьютерных игр. Не говоря о том, что в нашем доме компьютеры всегда были в центре внимания, Райан с малых лет окунулся в будни игростроительной индустрии и часто ездил со мной в командировки и пресс-туры. Я никогда не учил его принципам гейм-дизайна, я просто рассказывал о них в своих интервью, а он внимательно меня слушал. Он никогда не стеснялся указать интервьюерам, если их вопросы повторялись, а когда ему исполнилось восемь, его уже трудно стало держать за пределами кадра, потому что он все время норовил вскочить и ответить на все вопросы самостоятельно.

В колледже Райан был избран президентом организации, которая устраивала соревнования под названием «игровой джем», где участники пытаются сделать рабочий прототип в течение 48 часов. Я сначала согласился выступить в качестве судьи на одном из таких мероприятий, но потом подумал, что интереснее будет поучаствовать самому. Джеммы сродни маленькому отпуску: та же свобода исследовать любую тему и любой жанр, к тому же создание по наитию простой, не отягощенной деталями игры приносит какое-то особое удовлетворение. Для студентов я сделал довольно стандартную игру-лабиринт под названием *Escape from Zombie Hotel* («Побег из отеля зомби»), но, когда мы проводили такие конкурсы во *Firaxis*, я иногда выступал с более причудливыми вещами. Например, когда тема была обозначена как «Все не всегда так, как кажется», я сделал яркий блочный платформер, в котором под конец показывался общий план сверху — и становилось видно, что все это

время вы ходили по карте в форме известной картины. Такой подход отлично иллюстрирует тезис, который Райан наверняка мог процитировать наизусть уже в детском саду: «Найди то, что тебе интересно!» Платформеры не мой конек, но идея спрятанного на карте живописного полотна полностью мной тогда овладела. Когда я работаю над более масштабными и серьезными проектами, то тоже никогда не пытаюсь записать все идеи в конкретный шаблон: я начинаю с того, что кажется мне интересным само по себе, и потом постепенно становится понятно, какую игру мне суждено сделать из этого материала.

Если сразу решить, в каком жанре будет ваша игра, и потом принимать все решения исходя из этого, появляется риск не только получить нечто несвязное и не приносящее никакого удовольствия, но и пойти по пути бесконечного копирования любимой игры. К счастью, во время игровых джемов в Мичиганском университете я ничего подобного не увидел: одна из команд использовала в качестве контроллера в своей игре микшерный пульта для звукозаписи, а у другой предполагалось играть за льва и пожирать служителей зоопарка. Но большинство современных гейм-дизайнеров играют в игры всю сознательную жизнь, и им очень легко угодить в порочный круг, создавая клоны того, что им когда-то понравилось. «Найди то, что тебе интересно!» означает, что нужно взять любимую тему и искать, что же вам в ней нравится, но, помимо этого, важно уметь непредвзято изучать неизведанное и искать такую тему, к которой никто и никогда еще не обращался. А когда вы найдете такую тему, ей нужно позволить раскрыться самой и отстраненно выбирать жанр, который подойдет ей лучше всего. В результате вы, возможно, сделаете игру, в которой нужно будет прыгать по лицу Ван Гога или один самолет будет нереалистично зависать на месте в воздухе, пока другой игрок делает свой ход, — и вы вдруг обнаружите, что в обе игры играть намного интереснее, чем можно было предположить.

ШУТОЧКИ



Sid Meier's Civilization VI,
2016

Когда я сделал перерыв в учебе и поселился на несколько месяцев в Швейцарии, меня ждал культурный шок, несмотря даже на владение языком. Ну ладно, скажем так: я по большей части владел языком. У моих тети Эдит и дяди Фрица были два сына, учащихся в младших классах, и первые пару недель они усиленно помогали мне заново сцепить ответственные за использование подзабытого языка нейроны, обходясь при этом моим невеликим словарным запасом. И все же у меня по меньшей мере месяц ушел на то, чтобы понять, что я говорю про всех подряд неформальными местоимениями, которые по правилам языка можно употреблять исключительно к маленьким детям. Трудно выразить английскими словами, до какой степени неподобающе я все это время обращался к своему новому начальнику и коллегам. Представьте себе, что пьяный человек, которого вы видите первый раз в жизни, повисает у вас на шее и называет вас «братаном». Но для швейцарцев открыто меня исправить было бы еще более серьезным нарушением этикета, чем моя фамильярность, так что я оставался заграничным грубияном куда дольше, чем мог бы при других обстоятельствах.

Так или иначе, время от времени меня охватывала ностальгия по американской культуре, и я по возможности ходил в Цюрихе в кинотеатры, где крутили фильмы на английском. Помимо прочего, я посмотрел там ставшую впоследствии классической комедию «Сверкающие седла». Можно было сразу сказать, кто в аудитории говорил по-английски, потому что на весь зал всего три-четыре

человека прыскали со смеха, а все остальные смеялись через пару секунд, прочтя немецкие субтитры. Для меня это был первый в жизни фильм режиссера Мела Брукса, и с тех пор я посмотрел немало других. В моем прототипе игры про Дикий Запад на границе жила семья по фамилии Шворц (в качестве аллюзии на «Космические яйца»), а фраза «Хорошо быть королем» (цитата из фильма Брукса «Всемирная история») совсем не случайно была выбрана в качестве слогана для Civilization.

В фильмах Брукса, да и в комедиях в целом мне особенно нравится их аналитический подход. Чтобы выяснить, что на самом деле делает смешной ту или иную фразу или историю, нужно проделать работу, схожую с поиском увлекательного игрового процесса. В обоих случаях создатели пытаются завладеть вниманием и симпатией аудитории, предлагая ей гипертрофированный образ реальности, в обоих случаях от автора требуется понимание человеческих недостатков — иначе не понять, чем можно зацепить людей. Помимо этого, у юмора есть не совсем очевидное достоинство — на контрасте с ним серьезные вещи производят более глубокое впечатление, именно поэтому в большинстве трагедий Шекспира есть комедийные сцены. Особенно эффективным юмор может быть в условиях ограниченности инструментария, будь то раскрашенные вручную театральные декорации или восьмибитная графика: с помощью юмора решениям можно придать дополнительное измерение, перенести аудиторию в мир фантазии и заменить размах визуального материала богатством образов, создающихся в воображении.

Шутки уместны не всегда. Игра Gettysburg! была подана в оправданно серьезной манере, и даже сообщество создателей модов обычно старалось добавить в игру еще больше реализма. Conflict: Vietnam также отличалась некоторой торжественностью, а Magic: The Gathering вообще принадлежала не нам, так что заигрывать с ней было бы странно. Но в большинстве моих игр присутствует элемент самоиронии, от гиперболизированных злодеев в Covert Action до крошечного строителя мостов, которого товарищи почти оставляют на месте строительства в Railroad Tycoon.

Мы посчитали, что особенно важно будет соблюсти этот подход в Civilization, ведь сама идея управления миром по природе своей

выглядит несколько устрашающе. Мы предлагаем игроку решать судьбы сотен миллионов людей на протяжении шести тысяч лет мировой истории, и несерьезные сцены в этом нарративе выступают в форме своеобразного дружеского подмигивания: это обещание, что мы, разработчики, рядом и готовы помочь, и в то же время повод еще сильнее стремиться к выигрышу. Новостные заголовки дают игроку регулярные сводки о жизни его нации, но на оставшемся от заголовка пространстве полосы мы разместили истории вроде «Львы громят гладиаторов 7:0», «Раскрыт секрет диеты Марии-Антуанетты: это пирожные!» В ходе работы над игрой нам в какой-то момент понадобилось придумать некую сценку, которая изображала бы счастье населения, и после продолжительного обсуждения с Брюсом Шелли традиционных символов довольства, высокого качества жизни и политической эмансипации я остановился на Элвисе. Его шуточный образ проходил сквозь века — в Civilization III есть пасхалка, то есть — на сленге геймеров — спрятанный фрагмент кода, который превращает вашего короля в Элвиса, если вы играете в день рождения музыканта, 8 января.

Конечно, все всегда любили вставлять в игру самих себя. В первой и второй частях Civilization я играл роль научного советника, в Alpha Centauri — предводителя тайной партии, в Civilization IV я озвучивал закадровый голос во вступительной обучающей миссии, а заодно был королем варваров, в Civilization V стал мраморной статуей. Джефф Бриггс в третьей части появился в виде военного советника, а Брайан Рейнолдс был на обложке руководства по стратегии Gettysburg! в мундире союзных войск: этой чести он удостоился как непререкаемый чемпион офиса по этой игре. Мы всегда записываем и вставляем в игру пробные кусочки диалогов, чтобы понять, насколько удачно работают выбранные реплики, и только потом приглашаем профессиональных актеров, чтобы записать итоговую версию. Каким-то образом произнесенная мной фраза «Наши фланги надежно защищены» так и не была заменена. А вот в Ace Patrol практически все голоса и образы принадлежат сотрудникам Firaxis, ведь бюджет наших мобильных игр был очень ограничен, и мы не могли позволить себе нанимать актеров.

В SimGolf, напротив, нет ни одного cameo, но одно из озер странным образом названо в честь Коди, сына Робина Уильямса. Раньше

в игре были озера в честь всех трех его детей: Бинг Гордон сказал мне, что даст Робину поиграть в прототип игры при их следующей встрече, и я решил порадовать своего кумира. Но к официальному релизу имени Зельды и Зака пришлось заменить из-за нарушения авторских прав (сейчас все, наверное, знают только первое имя, но имя Зак появилось лишь за несколько лет до этого в игре студии Lucasfilm Games под названием *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*).

Сейчас пасхалок стало существенно меньше, во многом из-за разразившегося в 2005 году скандала вокруг *Hot Coffee*. В коде *Grand Theft Auto: San Andreas* была обнаружена деактивированная мини-игра, и когда сообщество создателей модов восстановило ее, всем вскоре стало ясно, почему ее убрали. Франшиза известна своим недетским контентом, и все же после обнаружения игры начались юридические споры о том, не была ли игра специально спрятана в расчете на более благоприятный вердикт рейтинговой комиссии. В итоге создатели игры вынуждены были уплатить штрафы на общую сумму более 20 миллионов долларов. После этого у издателей любой спрятанный контент вызывает вполне объяснимую нервозность, и пасхалки все чаще запрещают.

Комедийную нагрузку вместо пасхалок теперь несут «достижения» — виртуальные призы за соответствие тем или иным игровым критериям. Самый распространенный — победа на высоком уровне сложности, но бывают и шуточные, например если найти Гавайские острова в игре на случайно сгенерированной карте, получаешь значок «Заводи на них дело, Данно» (цитата из полицейского сериала «Полиция Гавайев»). В *Civilization V* после прохождения миссии за монголов игрок получает достижение под названием «Хан», а если миссия заканчивается неудачей — «Хаан!» (отсылка к фильму 1982 года «Звездный путь II: гнев Хана»). Некоторые значки достижений сочетают в себе странность и редкость, например «Пицца-вечеринка» (на тему «Черепашек-ниндзя»), которую можно получить, если активировать Леонардо да Винчи в Нью-Йорке, имея при этом работы Микеланджело и Донателло, а также построив как минимум одну систему канализации.

Но из всех контекстных шуток и внутренних мемов, которые за долгие годы породила *Civilization*, самым смешным мне всегда

казалось выражение «Ядерный Ганди». Чтобы объяснить эту шутку, нужно сначала рассказать одну историю.

В качестве предводителя цивилизаций мы обычно выбирали самого знаменитого исторического персонажа, представляющего соответствующую культуру: лидером американцев был Линкольн, у англичан была Елизавета I, и т. д. Это способствовало узнаваемости, но вызывало некоторые проблемы. Вот пример: Махатма Ганди — определенно самая узнаваемая историческая личность Индии, но его трудно назвать завоевателем. И все же я решил, что в этом нет ничего страшного, ведь игру можно выиграть и мирным путем, и Ганди мог стать для оппонентов страшной угрозой за счет высочайшего уровня научного развития своей нации, избегая при этом открытых военных столкновений. Сбалансированный искусственный интеллект может принимать любые облики.

И вот тут начинается самое интересное (и все это, что самое любопытное, было подробно зафиксировано и доступно онлайн). Все лидеры наций получили рейтинг от 1 до 12 по целому ряду параметров, и по шкале военной агрессии Ганди, как и можно было ожидать, получил единицу. Но другой фрагмент кода автоматически понижал уровень агрессии у любой нации, которая достигла демократического правления, то есть теоретически у Ганди агрессия должна была упасть до минус единицы. Однако отрицательные значения показателей в таких расчетах были запрещены, поэтому произошло так называемое целочисленное переполнение, и счетчик выдал максимальный результат минус единица — 255. Так что, как только в Индии воцарялась демократия, Ганди моментально превращался в безумного милитариста и начинал кидать на всех соперников атомные бомбы. Считается, что мы довольно быстро сделали патч, в котором эта ошибка исправлена. Но игрокам так понравилось эта анекдотическая трансформация, что история превратилась в мем и с тех пор всплывает время от времени в сообществе любителей Civilization. В интернете очень популярны были изображения Ганди с подписями «Сначала они тебя не замечают, потом смеются над тобой, затем борются с тобой. А потом ты устраиваешь ядерный холокост и сметаешь их с лица Земли» или «Ядерные бомбы заставят весь мир преклонить передо мной колени». Другие мемы обходились без слов, например обработанное

в Photoshop изображение Ганди верхом на падающей на землю бомбе в финальном кадре «Доктора Стрейнджлав».

Но мне история про ядерного Ганди кажется смешной не из-за многочисленных аллюзий и отсылок. Мне смешно оттого, что все это неправда. Никакого переополнения не было.

Правда то, что Ганди в определенный момент игры начинал использовать атомные бомбы, если его страна вступала в войну, как и любая другая цивилизация в игре, — это многим показалось странным. В реальности Авраам Линкольн тоже вряд ли бы стал бомбить соперников атомным оружием, но идея была в том, что у всех есть предел терпению. Еще Ганди действительно угрожал соперникам, потому что одной из его отличительных особенностей было стремление избежать войны, а взаимное сдерживание — довольно эффективный способ этого достичь. Все лидеры в игре использовали один и тот же шаблон для дипломатических переговоров, и реплика Ганди «Наши слова подкреплены ядерным оружием!» ничем не отличалась от аналогичных высказываний Наполеона или кого-либо еще, но, учитывая природу индийского лидера, фраза могла показаться несколько нелогичной. Помимо прочего, индусы, как нация, активно развивающая науку, зачастую получали ядерное оружие раньше всех в игре, а значит, угрозы Ганди о ядерной войне могли прийти тогда, когда его оппоненты только работали над изобретением пороха. Проще говоря, этот скромный аскет мог при определенных обстоятельствах показаться чрезмерно агрессивным, но дальше слов дело не заходило.

Но никакого переополнения и рейтинга военной агрессии 255 в игре никогда не было. Такого рода ошибки могут возникнуть из-за так называемых беззнаковых символов, которые по умолчанию не используются в языке C и которые я не использовал для создания кода для лидеров. Брайн Рейнолдс написал Civilization II на C++ и тоже обошелся без таких символов. Мы никогда не получали никаких претензий из-за бага с Ганди ни после релиза, ни после патчей. Уровень военной агрессии у индийского лидера оставался на единице на всем протяжении игры.

Самые преданные фанаты напомнят мне, что в Civilization V у Ганди был максимальный уровень любви к ядерным бомбам — 12, в то время как другие виды оружия нравились ему куда меньше.

Про это однажды рассказал ведущий разработчик игры Джон Шейфер. Но это произошло через 19 лет после релиза первой части, и Джон таким образом всего лишь присоединился к популярной в сообществе шутке про воинственность Ганди. Он никогда не слышал о версии с переполнением, и в его игре, вышедшей в 2010 году, шутка с Ганди впервые в серии предстала в формате пасхалки для фанатов.

Так откуда же взялась эта легенда?

Первое упоминание о ней относится к июлю 2012 года — два года спустя после релиза игры Джона и 20 лет спустя после выхода первой части. Пользователь с никнеймом Tunafish добавил запись в раздел любопытных фактов на сайте TVTropes.org — информацию на нем может редактировать любой. Вплоть до ноября того года запись спокойно лежала там, а потом ее расширенную версию опубликовали на сайте Wikia — аналоге Wikipedia, посвященном популярной культуре. Никаких других исправлений в материалы Wikia с того IP-адреса никогда больше не вносилось, и учетная запись Tunafish на TVTropes с тех пор тоже, кажется, ни разу не была активна.

Через полтора месяца история начала обретать популярность. Сначала ее перепостили два хорошо известных на геймерском форуме пользователя, причем один из них в качестве источника дал ссылку на страницу в Wikia. В последующие дни информация дошла до форумов поменьше, и там тоже единственное сомнение в ее подлинности было встречено ссылкой на TVTropes.

На протяжении последующих полутора лет история неторопливо переходила с одного сайта на другой, каждые несколько месяцев этот слух появлялся на форуме Reddit, а однажды байка появилась на Tumblr в блоге джентльмена с ником Chaz. Взрыв произошел в октябре 2014 года, когда на Reddit опубликовали комикс «Настоящий Ганди и Ганди из Civilization». Комиксу было к тому моменту уже несколько лет от роду, и в нем лишь в самых общих чертах упоминалась абсурдность того, что Ганди вообще использует атомное оружие, но в комментариях несколько пользователей привели историю про переполнение.

Когда с ней согласились многие, она стала правдой.

Спустя десять дней на сайте с новостями компьютерных игр Kotaku появилась статья о смешном баге, а спустя несколько часов

похожий материал опубликовал портал Geek.com. В обоих в качестве источника была ссылка на Reddit. Историю подхватили несколько других новостных сайтов, указывая источником уже Kotaku. В 2015 году круг замкнулся, когда анонимный пользователь, который ни разу не оставлял на сайте ни одного комментария ни до, ни после, написал на странице обсуждения Civilization в Wikia: «Мы что, будем молчать о баге с уровнем агрессии Ганди при достижении демократии? Он был уже в первой Civilization, и его до сих пор не исправили».

Полторы недели спустя описание феномена «Ядерного Ганди» было добавлено на сайт мемов Know Your Meme, источником значился «подтвержденный» факт об игре, причем там было сказано, что баг относится к Civilization II, а не к ее предшественнице. Полгода спустя историю привели как реальный пример ошибки при выполнении на занятии по информатике в Гарвардском университете. Даже сейчас историю регулярно вспоминают на популярнейших новостных сайтах и форумах; Илон Маск писал об этом в Twitter еще в 2019 году; каждый раз в комментариях кто-нибудь пишет нечто вроде «Ох, я думал, все давным-давно про это знают».

Конечно, эту историю можно воспринимать как предостережение: тщательнее проверяйте факты, которые цитируете. Я даже представить не могу, какой мог быть мотив у пользователя Tunafish, когда он придумывал эту байку, если только он намеренно не пытался тем самым продемонстрировать ненадежность интернета как источника информации. Самые знающие люди всегда наименее доверчивые, и чтобы такая история казалась правдоподобной, ее автор должен очень неплохо разбираться в программировании. А может быть, Tunafish — просто случайный парень, которого Индия раз за разом закидывала атомными бомбами после того, как достигала демократии, и он попытался это логически объяснить, свалив в итоге вину на искусственный интеллект игры, а не на свою неудачную дипломатию.

Мне куда интереснее другое: почему эта история настолько всем понравилась, что она до сих пор привлекает людей каждый раз, как о ней упоминают? Конечно, здесь немаловажную роль играет популярность Civilization и специфика ее аудитории. В наши игры в основном играют люди с высоким уровнем компьютерной грамотности, новости они чаще всего узнают из онлайн-ресурсов,

а цифровое слово хранится куда дольше, чем слово, переданное по сарафанному радио. В истории есть элемент технологической мудрости, а значит, людям нравится ее пересказывать, потому что от этого они чувствуют себя немного умнее. В то же время объяснение достаточно простое, чтобы его мог понять каждый. Элемент юмора помогает любому сюжету дольше оставаться в памяти. Образ ядерной бомбы в руках Ганди — это всегда было и будет смешно, как бы далеко это ни было от фактов.

Кое-кто вообще утверждал, что изображение индийского лидера как любителя ядерного оружия куда ближе к действительности, ведь с годами его политические взгляды менялись и он все более яростно выражал возмущение теми нациями, которые притесняли индусов. Но это неважно. В конце концов, моя работа состояла в том, чтобы создать несколько персонажей и сбалансировать их способности, а потом найти образы, которые помогут игрокам ощутить эмоциональную связь с этими персонажами. Возможно, для Индии более точным героем стал бы Джавахарлал Неру, но без Ганди игра не получилась бы такой запоминающейся и веселой.

Думаю, именно поэтому миф о ядерном Ганди вызвал такой широкий резонанс среди наших фанатов, а ни один журналист не попробовал его опровергнуть. Найти баг в любимой всеми игре куда приятнее, чем обнаружить его в игре, которая никому не интересна. Близкий к сердцу недостаток — своего рода геймерский эквивалент фотографии разработчиков с подписью «Они такие же, как мы». В этом смысле мне вполне понятна живучесть этой легенды, и я вовсе не возражаю, если она нанесет ущерб идеализированному образу, который мог у кого-то обо мне сложиться. Вне всякого сомнения, я в своей карьере допустил немалое количество багов, и даже если это не один из них, я доволен тем, что игроки взаимодействуют с игрой и друг с другом так, как им этого хочется.

ЗА ПРЕДЕЛАМИ

*Sid Meier's Civilization:
Beyond Earth, 2014*

*

Sid Meier's Starships, 2015

Мне хотелось бы назвать себя Капитаном Кирком, но в реальности я лишь Сулу. Я ценю скромный профессионализм. Про мальчиков, родившихся в шестидесятые, принято думать, что все они мечтали об опасных приключениях, хотели стать астронавтами, но я всегда знал, что такие проделки — не мое. Я всегда чувствовал, что мое место — на заднем плане, мне нравилось копаться в сложных расчетах и в целом прикрывать тыл, пока капитаны Кирки берут опасные (не говоря уж о публичных) миссии на себя.

Помню, как летом 1969 года я смотрел по телевизору съемки лунной миссии космического корабля «Аполлон-11» и слушал размеренный умиротворяющий голос ведущего Уолтера Кронкайта про «приключение, о котором люди мечтали всегда». Те четыре дня практически беспрестанных трансляций, от взлета ракеты до приземления Нила Армстронга в скафандре, топчущего звездную пыль, были наполнены первыми впечатлениями, которые вся нация получала в режиме реального времени, предвестием всеобщей сетевой связанности, которая сейчас окружает нас каждый день. До этого новости выходили только раз за вечер, а Уолтер Кронкайт был всего лишь вестником. После «Аполлона-11» он стал пророком.

«Сейчас мы с легкостью произносим эти слова: “человек на луне”, — сказал Кронкайт. — Ей-богу, вы только подумайте об этом!»

И я думал. Финальный эпизод первого сезона «Звездного пути» вышел всего за полтора месяца до запуска «Аполлона-11», и я, конечно же, смотрел тогда все серии от и до. Мы с моими друзьями Крисом и Фрэнком каждый пятничный вечер сначала плавали в бассейне Ассоциации молодых христиан*, а потом вместе шли ко мне домой, чтобы посмотреть новый эпизод сериала. Больше всего мне понравилась серия «Город на краю вечности», в которой Кирк и Спок путешествуют через временной портал в 1930-е и пытаются спасти своего товарища, не изменив при этом историю человечества. Конечно же, Кирк влюбляется в женщину, которая для сохранения временного континуума должна умереть: для тринадцатилетнего мальчика это история была крайне интригующей. Вопрос того, насколько история может измениться в результате самых незначительных корректировок реальности, потом всплывал пару раз в ходе моей карьеры.

Кому-то, наверное, покажется странным, что я так ни разу и не попытался сделать игру про звездолеты после своих экспериментов с ASCII-графикой, но прототип такой игры хоть и лежал постоянно на моем жестком диске, почему-то не мог обрести собственного голоса вплоть до того момента, как Ace Patrol подтвердила состоятельность идеи с пошаговой летательной игрой. Как и ее предшественница, Starships — главным образом тактическая игра с необременительной сюжетной структурой: игрок спокойно переходит от одной битвы к другой, не застревая в ненужных деталях и следуя, таким образом, правилу Covert Action. С помощью хитрого приема нам удалось добавить игре сюжетной привлекательности, ничего в нее не добавляя: просто мы поместили ее в ту же вселенную, в которой разворачиваются события Beyond Earth. Игроки могли либо играть в две игры по отдельности, либо объединить две истории в одну и следить за развитием двух сюжетов параллельно. Может быть, когда-нибудь у нас сложится нечто вроде игрового варианта вселенной Marvel, и все наши релизы будут каким-то образом связаны друг с другом. (На самом деле мы не будем так делать. Это уточнение может прозвучать смешно, но я все же на всякий случай уточню.)

* *Достижение разблокировано* — «Все, кроме велосипедиста»: посетите Ассоциацию молодых христиан вместе с солдатом, ремонтным рабочим железнодорожных путей, капитаном полиции, Покателло и «Сияющими седлами».

Мне трудно отказаться от замыслов в духе «может быть, когда-нибудь», потому что чем дольше я живу, тем больше таких далеких, казалось бы, от реальности проектов претворяется в реальность. В 1997 году я написал в гостевую рубрику журнала *Game Developer* о растущей пропасти между независимыми студиями и крупными издателями и предсказал, что индустрия «возвращается к пьянящей своими возможностями эпохе середины восьмидесятых, когда кучка людей в гараже могла сделать игру, которая произведет революцию в игровой индустрии». Частично этот прогноз был основан на моих надеждах: мне хотелось верить в то, что индустрия развивается именно в этом направлении. Частично я еще и оправдывал тем самым свой уход из *MicroProse*: я упомянул «удушающую» природу бюрократии и подчеркнул, что пять самых продаваемых продуктов 1996 года (*Warcraft III*, *Myst*, *Duke Nukem 3D*, *Civilization II* и *Command & Conquer*) были созданы маленькими фирмами — за исключением нашей игры. Но я, конечно, никогда и представить себе не мог ничего похожего на сегодняшние торговые платформы *iTunes Store* и *Steam*, где выходит 20–30 игр от независимых студий в день, а то и в час (раньше это была годовая норма). В те времена я считал «шлем виртуальной реальности» или «интерактивное кино» рекламными трюками, которые только отвлекают от всего самого интересного в игре. С другой стороны, когда-то я относил к той же категории и CD-привод, и DVD-диск, так что кто знает?! Кто знает, может быть, настанет день, и я займусь конвертацией *Floyd of the Jungle* в формат передового оборудования виртуальной реальности. Мне сейчас трудно в это поверить, но многие совершенно безумные наши фантазии со временем стали до смешного консервативными концепциями, так что зарекаться я бы не стал.

Однако в отношении реального мира я далек от футуристических воззрений, и в «Звездном пути» меня привлекли прежде всего общечеловеческие сюжетные мотивы. Команда Кирка зачастую сталкивалась с теми же проблемами, что и мы. Те же самые трудности приходилось преодолевать и прихожанам церкви, в которой играл Бах. Мне всегда невероятно интересно, что же будет дальше, но при этом я в существенной степени воспринимаю прогресс как использование инноваций для улучшения того, что у нас уже есть. На нашей планете немало проблем, которые нужно решать,

и я считаю, что наша индустрия внесла свой вклад в их решение. Видеоигры учат, вдохновляют, помогают расширять горизонты и просвещают миллионы людей. Игры переводят чаще (и на большее количество языков), чем большинство книг, а лучшие из них объединяют людей из враждующих культур, помогая им найти общие интересы. Как и в любой другой форме искусства, в сфере компьютерных игр есть удачные и неудачные произведения, но я считаю, что первые куда более заметны. Уже есть целые музеи, посвященные хорошим компьютерным играм, например Национальный музей игрушек Стронга в Нью-Йорке и Национальный музей видеоигр в Техасе, плюс бесчисленные кочующие и временные выставки в Смитсоновском музее и многих других местах.

Меня часто приглашают в подобные музеи для участия в рекламных мероприятиях, но я предпочитаю ходить туда в качестве посетителя, потому что опасаясь, как бы меня не стали отождествлять исключительно с прошлым. Я не против дать показания в качестве свидетеля эпохи, но всегда стараюсь основывать свои выступления на том, что мы делаем сейчас, и на том, что мы собираемся делать завтра. Как только начинаешь рассуждать о своем наследии, пиши пропало — а мне еще есть что сказать. В большую часть своих игр я ни разу не поиграл с момента релиза, ведь к тому времени я уже был увлечен следующим проектом. Дани Бантен-Берри однажды сказала, что она считает свои прошлые игры «то замечательными, то ужасными», потому что всегда видит, что можно было сделать иначе. В какой-то степени моя привычка не возвращаться к своим творениям позволяет избежать таких терзаний, но даже когда я замечаю те или иные недостатки, я обычно быстро переключаю внимание на что-нибудь другое. Я рассматриваю их как стимул сделать что-нибудь иначе в следующей игре.

Конечно, некоторые игры из моего прошлого в какой-то степени всегда со мной, но от этого никуда не деться. В конце концов, я сам установил связь с фанатами и теперь считаю, что у меня перед ними долг, не зря же мое имя вынесено в названия столь многих проектов. Мое имя на коробках игр формирует образ, который имеет мало общего с реальным мной, сидящим каждый божий день за рабочим столом у нас в офисе. Этот образ свой для каждого фаната наших

игр, он застыл во времени вместе с самыми памятными для них игровыми воспоминаниями. Для одних я мудрый старый учитель, который наставлял их в юности; для других — тайный придурковатый друг, который играл с ними в пиратов, когда все остальные считали, что они для этого слишком стары. В большинстве случаев сложившийся у людей образ не имеет с реальным мной ничего общего — это воплощение радости, которую они чувствовали во время игры, и я хотел бы, чтобы эти приятные воспоминания остались с ними.

Нельзя сказать, что тот легендарный Сид Мейер — фальшивка. Но он статичен, полностью составлен из приукрашенных снимков, сделанных в его лучшие дни. Ему не нужно волноваться обо всех тех трудностях, которые скрываются в зазорах между удачными проектами, когда настоящему, «закуливному», Сиду Мейеру приходится ломать голову над неразрешимой задачей, когда он попадает в полосу плохого настроения или громко храпит. Я спокойно отношусь к тому факту, что этим двум ребятам приходится сосуществовать бок о бок, как и к тому, что между нами есть некоторая дистанция. Были моменты, когда я ощущал себя по другую сторону популярности: я смотрел на известного актера или музыканта и чувствовал взаимосвязь с ними, как будто их творчество позволило нам близко узнать друг друга. Так что я все понимаю. Рок-звезда хочет продолжать сочинять новую музыку, но фанаты предпочитают слушать старые хиты — думаю, тут нужно найти золотую середину. Я могу вспоминать классику и говорить о Civilization, когда меня об этом просят, но при этом надеюсь, что фанаты обратят внимание и на мои новые проекты и дадут нашим отношениям шанс на развитие. Взаимодействие с фанатами — часть моей работы, и это мне не в тягость. Но в то же время это не то, ради чего я просыпаюсь по утрам.

Примерно те же чувства я испытываю и в отношении различных наград. Однажды меня наградили звездой на Аллее игровой славы Walk of Game в Сан-Франциско. Там была пресс-конференция с фотографами, торжественные речи и все прочее. А шесть лет спустя на этом самом месте уже был супермаркет Target. Я прекрасно осознаю, насколько скоротечна бывает популярность, поэтому

рассматриваю награды как возможность подумать о том, как мне повезло в жизни. Создавать игры — лучшая работа на свете, и я никогда не скажу: «Да, я отлично прожил жизнь, но все же люди не отблагодарили меня в достаточной мере за все то, что я сделал».

Уверен, что при желании я мог бы описать свою жизнь как непрекращающуюся борьбу. Я мог бы рассказать, как отец однажды зимой пришел домой с работы с обморожением, но вынужден был продолжать ходить на свои ночные смены пешком еще несколько лет, пока мы не накопили на машину. Я мог бы заметить, что, когда мы с друзьями занимались спортом в парке, у нас на всех был только один набор инвентаря, а первый телевизор у нашей семьи появился тогда, когда сосед купил себе новую модель и отдал нам свой старый. Я мог бы рассказать, как мы лопатой должны были каждый зимний день по несколько раз закидывать уголь в топку, чтобы она не погасла. Я мог бы в своем рассказе ограничиться незаключенными сделками и неудачными проектами. Я мог бы позволить трагедиям моей семьи сформировать себя.

Но я привык в жизни обращать внимание прежде всего на положительные моменты. Не могу сказать, сделал я этот выбор сознательно или способность так видеть вещи изначально была частью моего характера. Но я именно таков. В детстве я построил у нас на заднем дворе каток из снега и поливал его водой, пока слой льда не стал достаточно толстым. Вскоре после того, как я надел коньки, я поскользнулся и сломал ногу. И все же я правда не помню ни боли, ни дороги в больницу, ни неудобств, связанных с гипсом, который пришлось носить несколько месяцев. Из всего этого случая у меня сохранились воспоминания только о том, каким особенным я себя чувствовал, когда старшие ученики переносили меня из одного класса в другой из-за того, что я не мог ходить. Они поднимали меня на плечи и выставляли меня на всеобщее обозрение, словно короля. Я отлично помню, что думал тогда: «Как мне повезло, что это случилось именно со мной!»

Помню, как нас всем детским садом повезли на экскурсию, и я выиграл в лотерею набор для игры в «подковки». Я был поражен. «Из сотен детей, — думал я, — выигрышный номер вытянул не кто-нибудь, а именно я!» Я хранил набор долгие годы, и не потому, что мне так уж понравилась игра, а потому, что у меня остались

от того эпизода теплые ощущения — каждый раз мне было радостно вспоминать о том, как мне тогда повезло. Еще я отчетливо помню, как за несколько недель до первого Супербоула у нас был урок рисования, и на своем рисунке я изобразил прогноз результата (Packers против Chiefs , 35:10). И я угадал. Почти уверен, что такие маленькие удачи случались со мной ничуть не чаще, чем с любым другим человеком, но так уж сложилось, что моему мозгу интересно сохранять воспоминания только о них.

Я считаю, что в жизни, как и в гейм-дизайне, нужно находить все самое интересное. Где-то прячется радость, которая ждет, когда ее обнаружат, но она может скрываться не там, где вы ожидали. Ни о чем нельзя составить верное представление, пока не испытаешь это на себе. Нельзя довольствоваться негативным образом чего-то только потому, что этот образ стал вам близок. Действуйте немедленно, действуйте как можно чаще, используйте те знания, которые у вас уже есть, и не бойтесь вольно обращаться с традициями. Но самое главное: не пожалейте времени и как следует оцените все доступные возможности, а потом непременно примите самые интересные решения!

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ

И в личной, и в профессиональной жизни мне сопутствовала невероятная удача. Вне всяких сомнений, у меня не получилось бы проделать этот путь без помощи дорогих мне людей. Прежде всего я неизмеримо благодарен моей жене Сюзан, моему сыну Райану, моим родителям Августу и Альбердине — за их любовь и поддержку. Кроме того, я от всего сердца благодарю Билла Стили, Брюса Шелли, Брайана Рейнолдса, Джеффа Бриггса, Сорена Джонсона, Джона Шейфера, Эда Бича, а также всех, кто работал в MicroProse и Firaxis, — без вас не было бы ни этих компаний, ни наших игр.

Эта книга не увидела бы свет, если бы не целенаправленные усилия моего агента Мирсини Стефанидес и моего редактора Тома Мейера. Не сказать, чтобы я сильно удивился, когда узнал, что в издательском бизнесе тоже работают увлеченные компьютерными играми люди, и все же всегда приятно сотрудничать с человеком, который разделяет твою страсть. Спасибо администраторам и авторам сайтов Archive.org, Mobygames.com, GGMuseum.org и GDCvault.com, которые очень помогли мне в моих исторических изысканиях. Спасибо Дэниэлу Силевичу, Дэвиду Мулличу, Кнугу Эгилу Бренне, Джеффу Йоханнигману и Аарону Нвайву за их помощь в поиске малоизвестных фактов и материалов. Конечно же, отдельно я благодарю Дженнифер Ли Нунан, которая проявила замечательное терпение, выслушав многие часы моих несвязных монологов и самовлюбленных заявлений, а потом обогатила их массой интереснейших фактов — и сделала из всего этого книгу, которая наверняка выдержит проверку временем.

Но особенно я благодарен всей нашей индустрии: разработчикам компьютерного оборудования и программного обеспечения, которые создают наши рабочие инструменты; писателям и журналистам, которые доносят до людей информацию; маркетологам и специалистам по связям с общественностью, которые организуют различные мероприятия; и больше всего — самим игрокам, без которых у нас просто не было бы работы. Спасибо вам всем!*

* *Достижение разблокировано* — «Комплеционист»: дочитайте до конца раздел «Особые благодарности».

ПОЛНЫЙ СПИСОК ИГР СИДА МЕЙЕРА

Tic-Tac-Toe, 1975
The Star Trek Game, 1979
Hostage Rescue, 1980
Bank Game I, 1981
Bank Game II: The Revenge, 1981
Псевдо Space Invaders, 1981
Псевдо-Пас-Ман, 1981
Formula 1 Racing, 1982
Hellcat Ace, 1982
Chopper Rescue, 1982
Floyd of the Jungle, 1982
Spitfire Ace, 1982
Wingman, 1983
Floyd of the Jungle II, 1983
NATO Commander, 1983
Solo Flight, 1983
Air Rescue I, 1984
F-15 Strike Eagle, 1984
Silent Service, 1985
Crusade in Europe, 1985
Decision in the Desert, 1985
Conflict in Vietnam, 1986
Gunship, 1986
Sid Meier's Pirates!, 1987
Red Storm Rising, 1988
F-19 Stealth Fighter, 1988
F-15 Strike Eagle II, 1989

Sid Meier's Covert Action, 1990
Sid Meier's Railroad Tycoon, 1990
Sid Meier's Civilization, 1991
Pirates! Gold, 1993
Sid Meier's Railroad Tycoon Deluxe, 1993
Sid Meier's C. P. U. Bach, 1994
Sid Meier's Colonization, 1994
Sid Meier's CivNet, 1995
Sid Meier's Civilization II, 1996
Magic: The Gathering, 1997
Sid Meier's Gettysburg!, 1997
Sid Meier's Antietam!, 1999
Sid Meier's Alpha Centauri, 1999
Sid Meier's Civilization III, 2001
Sid Meier's SimGolf, 2002
Sid Meier's Pirates! Live the Life, 2004
Sid Meier's Civilization IV, 2005
Sid Meier's Railroads, 2006
Sid Meier's Civilization IV: Colonization, 2008
Sid Meier's Civilization Revolution, 2008
Sid Meier's Civilization V, 2010
Sid Meier's CivWorld, 2011
Sid Meier's Ace Patrol, 2013
Sid Meier's Ace Patrol: Pacific Skies, 2013
Sid Meier's Civilization Revolution 2, 2014
Sid Meier's Civilization: Beyond Earth, 2014
Sid Meier's Starships, 2015
Sid Meier's Civilization VI, 2016

РИСОВАНИЕ И ХЭНДМЕЙД

ИСКУССТВО

КИНО И ФОТО

КРЕАТИВ

ДИЗАЙН И РЕКЛАМА

ВДОХНОВЕНИЕ

МИФ Творчество

Все творческие книги
на одной странице:
mif.to/creative

Узнавай первым о новых
книгах, скидках и подарках
из нашей рассылки:
mif.to/cr-letter

#mifbooks



Научно-популярное издание

Мейер Сид

ЖИЗНЬ В МИРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Издано при поддержке Playkot

Шеф-редактор *Ольга Киселева*

Ответственный редактор *Анна Гришина*

Арт-директор *Алексей Богомолов*

Литературный редактор *Анна Матвеева*

Верстка *Вячеслав Лукьяненко*

Дизайн обложки *Юлия Анохина*

Корректоры *Анна Матвеева, Олег Пономарев*

Изготовитель: ООО «Манн, Иванов и Фербер»
123104, Россия, г. Москва, Б. Козихинский пер., д. 7, стр. 2
mann-ivanov-ferber.ru
facebook.com/mifbooks
vk.com/mifbooks
instagram.com/mifbooks



«Возможность понаблюдать за созданием величайших хитов в истории компьютерных игр. От первого лица».

АЛЕКСАНДР ПАВЛОВ,
сооснователь Playkot

Перед вами история легендарного разработчика игр Сиды Мейера, рассказанная им самим. Человек, который помог запустить многомиллиардную игровую индустрию, делится с читателями своей философией и пониманием творческого процесса, взглядом на историю создания игр и психологию геймеров, а также собственными правилами хорошего игрового дизайна. Для всех поклонников компьютерных игр и не только.

«Любой геймдизайнер, утверждающий, что он ничего не взял из игр Сиды Мейера, сродни кинорежиссеру, который говорит, что никогда не смотрел фильмы Хичкока. Ведь Сид — это наш Хичкок, наш Спилберг, наш Эллингтон...»

Gamespot.com

«Я играю в Civilization еще со средней школы. Это моя любимая стратегическая игра и одна из причин, почему я попал в разработки».

Марк Цукерберг

«У Мейера есть талант к созданию стратегических игр, которые дьявольски затягивают и неизменно восхищают».

**Джейсон Шрайер, автор книги
«Кровь, пот и пиксели»**

«Сид Мейер — это основа того, чем для меня являются игры сегодня».

**Фил Спенсер, глава Xbox,
исполнительный
вице-президент
по играм в Microsoft**

#сидмейер



Максимально
полезные книги на сайте
mann-ivanov-ferber.ru

При поддержке
 **playkot**

издательство
МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР



facebook.com/mifbooks



vk.com/mifbooks



instagram.com/mifbooks