



**Дэвид Кушнер**

# **Masters Of Doom**

**Как два парня создали империю и трансформировали поп-культуру**

David Kushner

# **Masters Of Doom**

How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture

# Оглавление

Предисловие

Рок-звезда

Специалист по ракетам

Опасный Дейв и нарушение авторских прав

Деньги на пиццу

Больше удовольствия, чем в реальной жизни

Зелёное и злое

Копьё судьбы

Заброшенные на Деймос

Лучшая игра

Поколение Doom

Потрясения

Судный день

DeathMatch

Силикон Аламо

Закат Doom

Постоянный мир

Эпилог

От автора

От переводчика

Фотоальбом

# Предисловие

## ДВА ДЖОНА

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

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

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

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

влияние, чтобы быть запрещёнными в некоторых странах, и даже получить обвинение в непредумышленном подстрекательстве к действию для двух своих поклонников в средней школе Коломбина в 1999 году.

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

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

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

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

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

Когда оба Джона прибыли к отелю, приближался финал игры, но игроки отвернулись от битв на экране в сторону реальной жизни, чтобы посмотреть на

приезд главных звёзд этого праздника. На автостоянку по очереди заехали две Феррари, которые Кармак и Ромеро приобрели ещё в пору сотрудничества.

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

Начиналось время их игры.

# Часть первая

## РОК-ЗВЕЗДА

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

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

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

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

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

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

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

Отношения там были лучше, но после рождения Ромеро, паре пришлось вернуться обратно в Тускон, где Альфонсо удалось найти работу на медных рудниках. Работа была тяжелая. Альфонсо стал приходить домой пьяным, если приходить вообще. Скоро появился второй ребёнок, Ральф. Джон Ромеро вспоминает для себя этот период, как хорошее время - барбекю, катание по кругу на лошади. Как только его отец просыпался в 10 часов утра, сразу будил и его. “Вставай! Пошли гулять!” И они уходили в холмы, где рос гигантский кактус церерус, подолгу гуляли, и случалось, спали прямо под звёздами. Но однажды, после обеда, его отец уехал в магазин за покупками и следующий раз Ромеро увидел его только через два года. За это время его мать снова вышла замуж за Джона Шунемена, который был старше её на четырнадцать лет, но к этому времени между ними уже были сложившиеся дружеские отношения. Однажды днем отчим нашел шестилетнего мальчика, делающий набросок спортивного автомобиля Ламборджини за кухонным столом. Рисунок был настолько хорош,

что отчим решил, что он просто переведён с фотографии. Для проверки он попросил мальчика нарисовать игрушечный автомобиль, и сам стал следить за созданием рисунка. Рисунок получился ещё более похожий, чем предыдущий. Шунемен спросил Джонни, чем он хочет стать когда вырастет. Мальчик сказал, “Богатым человеком”.

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

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

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

Это была игра Colossal Cave Adventure - самая популярная текстовая игра своего времени. Ромеро понял, что она походила на компьютерную версию игры “Подземелья и Драконы” или D&D, как её ещё сокращенно называли. “Подземелья и Драконы” была настольной игрой, в которой действия осуществлялись броском кубиков, а все игровые изменения записывались ручкой на бумаге. Эта игра чем-то напоминала по сюжету произведение Властелин Колец, писателя Толкиена. Многие взрослые называли эту игру игрой для фанатиков и бегством от реальности, но для такого мальчика, каким был Ромеро, самым главным было, понять механизм игры.

Созданная в 1972 году Гарри Гигаксем (Gary Gygax) и Дэйвом Арнесоном (Dave Arneson), двумя двадцатилетними друзьями, игра “Подземелья и Драконы”



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

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

Суть компьютерного варианта игры была в путешествии к горной пещере. А также по самой пещере, в которой необходимо было найти, отбить, а потом защитить драгоценности. Набирая на клавиатуре “Север” или “Юг” или другие направления, выбирая действие, “Убегать” или “Нападать”, Ромеро мог исследовать этот придуманный мир и чувствовать себя героем приключенческого романа. Постепенно входя в сюжет Ромеро чувствовал, как стены лаборатории становятся лесными деревьями, шум кондиционера превращался в шум водопада и он уже переносится в другой мир. И пусть этот мир был создан его

воображением, но для него этот мир был совершенно реальным. Если точнее, то это была другая реальность, в которой он сам выступал Создателем.

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

**Каждую субботу в 7-30 утра Ромеро ездил на велосипеде в колледж**, где удивлённые его сообразительностью, студенты показывали, как программировать “холодильники”, а именно такие размеры имели тогда универсальные ЭВМ от *Hewlett Packard*. Компьютеры, как таковые, начали обретать относительную массовость только в пятидесятые годы, и тогда же заложили основы всей компьютерной индустрии. Поначалу большинство из них представляло собой целые залы уставленные шкафами с электронной аппаратурой, а программирование на них осуществлялось при помощи перфокарт. На рынке таких компьютеров в этот момент доминировала фирма IBM, продажи которой в 60-х достигли 7 миллиардов долларов. Но помимо больших ЭВМ, с 70-х годов, производились и их младшие братья, персональные компьютеры, вот они то и устанавливались в университетах, на предприятиях, в компаниях, хотя и были всё ещё дороги для использования дома.

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

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

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

Это стало началом повальному увлечению текстовыми приключенческими играми, основными темами которых были Подземелья и Драконы, а позже к ним добавилась космическая тема на основе сериала "Звёздный путь" (Star Trek).

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

BASIC. Ромеро был быстро схватывающим и настойчивым учеником, и всё чаще загонял собеседников в угол, задавая им всё более сложные вопросы.

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

По мере того как стычки с отчимом нарастали, это сказывалось и на воображении Джона. Эмоциональное и физическое насилие выливалось в сюжеты его рисунков. Комиксы, нарисованные Ромеро, которые соответствуют тому времени, вызывают ужас. Жизнь обычного любого мальчишки часто насыщена комиксами, это и героический Человек-паук, Фантастическая четвёрка, но Джон в возрасте одиннадцати лет начал рисовать комиксы сам. В одном из них нарисован сюжет, где их собака Шevi, приглашена играть хозяином в мяч. После этого мяч с силой попадает собаке в голову, голова трескается и из неё вытекает зелёное вещество. Далее подпись “Конец” и комментарий – “Бедный Шevi.”

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

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

разлетелись по всей дороге и упали в грязь. Ромеро решил, что это знак, что надо что-то менять чтобы двигаться дальше.

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

Джобс, выгнанный из колледжа за увлечение буддийской философией, в качестве первой работы попал в компанию *Atari*, звезду игровой индустрии семидесятых. *Atari* уже была легендой, потому что именно её основатель Ноллан Бушнелл(Nollan Bushnell) придумал производить видеоигры. А начал он с того, что в 1972 году выпустил игру PONG - простой симулятор тенниса, в которой игроки соревновались управляя белыми полосками и отбивая летающую по экрану туда-сюда точку - теннисный шар. Успех этой игры придал уверенности руководителю, и следующим созданием была игра SpaceWar - аркадный симулятор космоса. Но у Джобса были свои, далеко идущие планы, которые он намеривался осуществить со своим другом Возняком, который тоже был компьютерным изобретателем, и так же мог часами играть в компьютерные игры.

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

Ромеро впервые увидел элегантный бежевый корпус Apple II именно в колледже Сиерра. В то время, как обычные компьютеры позволяли использовать только белые квадраты и линии, экран Apple II буквально взрывался разными цветами и графикой высокого разрешения. Ромеро целый день оббегал всех в Лаборатории, стараясь побольше узнать об этой волшебной коробке и теперь

всякий раз, когда предоставлялась возможность, Ромеро играл в разнообразные игры именно на Apple II. Многие игры запускаемые на этом компьютере были содраны с хитов видеоавтоматов, например, такие как Астероиды или Вторжение космических захватчиков(Space Invaders). А вот другие демонстрировали использование имеющихся отличительных возможностей компьютера, например, такой игрой была Ультима (Ultima). Ричард Гэрриотт (Richard Garriott), он же "Lord British", сын астронавта из Техаса, создал объемнейшую серию ролевых приключенческих игр с общим названием Ultima. В ней, как и в Подземелиях и Драконах, игроки могли быть магами, эльфами, воевать с драконами и создавать, и развивать своего героя. Графика была достаточно проста, она была создана из разноцветных квадратов с упрощенными текстурами – зеленый квадрат – означал дерево, коричневый – скалу. В момент битвы игрок не мог контролировать своего персонажа, его состояние и действия, и только по окончании он получал результат в виде текста. Но игроки игнорировали недостатки, и видели то, что открывала игра – приключение и исследование нового мира.

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

Ромеро продолжал проводить так много времени за играми, что его отчим в конце концов решил, что будет лучше, если такой компьютер будет находиться дома. В день, когда Apple II прибыл из магазина, он нашел свою жену стоящей перед дверью. "Обещай, что не будешь сердиться.", оправдывалась она. Пустая коробка из-под отдельных блоков компьютера лежала на полу гостиной. "Джонни уже сам собрал всё", сказала она осторожно. В ответ послышалось несколько крепких матерных выражений. Разъярённый Шунемен поднялся из гостиной наверх, громко топая по ступеням. Распахнув дверь он ожидал столкнуться с

дикой кучей из пластмассы и горелых проводов, однако увидел Ромеро, который сидел за работающим компьютером и что-то печатал. Его отчим постоял минуту неподвижно, потом спокойно подошел к мальчику и позволил показать несколько игр.

На Рождество 1982 года Джон загадал два желания. Он хотел получить книгу по программированию “Apple Graphics Arcade Tutorial” и ещё один учебник “Assembly Lines”, где рассказывалось про программирование на языке ассемблер, который позволял делать более быстрые программы, но был очень сложным в изучении и программировании. Эти две книги стали для него настольными, к тому моменту, когда, в связи со сменой места работы, отчим перевез всю семью в Элконбери, небольшой городок в центральной Англии, рядом с которым располагалась база ВВС Великобритании. Уже там Ромеро написал несколько игр, которые использовали утонченные возможности ассемблера. Он собрал собственную упаковку, и собственноручно создал художественное оформление для неё. Продажа игр в школе сделала его известным своими компьютерными навыками.

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

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

Для ребенка серьезно занимавшегося программированием игр было две мечты попасть в серьёзные издания зарождающейся промышленности. Это были

*Sierra On-Line* и *Electronics Arts*. Ромеро понимал, что для него это было весьма труднодоступно в буквальном смысле, потому что обе этих фирмы находились в Соединенных штатах. В пределах же досягаемости оставалось только распространение через специализированные журналы, которые печатали программные коды игр в своих приложениях. Для того, чтобы сыграть читатель того времени должен был сам старательно ввести напечатанную программу в свой компьютер.

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

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

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



мальчика, "...как только отойду от похмелья и рассмотрю присланные тобой ранее письма.", писал редактор. Ромеро сразу же всю свою энергию направил на написание как можно большего количества игр. На написание одной игры он тратил примерно полдня времени. Он старался соблюдать традицию, давая играм названия из двух слов - Нападение пришельцев, Пещера крестоносца. Он становился все более и более нахальным. "Когда я выиграю премию месяца (за программирование)", писал он в журнал, "я получу 600 долларов, но что такое 600 долларов? А вот премия года - 1000 долларов и её я выиграю тоже". И он подписал это письмо - "Джон Ромеро. Программист". И, да, он выиграл эту премию.

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

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

Он решил, что это знак, судьба благоволит ему, и решил попытаться найти и работу своей мечты. К этому времени у него уже были сделаны десятки игр, в этом году он заканчивал колледж, и у него уже была семья. И теперь ему нужен был подходящий случай. Такой случай представился 16 сентября 1987 года, на

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

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

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

Два месяца спустя, в ноябре 1987, Ромеро переехал через всю страну, чтобы приступить к работе в компании *Origin*, в Нью-Хемпшире. Уставший, но готовый окунуться в работу, он выписал чек для оплаты их нового жилья. Он приехал вместе с Келли, которая была в положении и ожидала рождения в

феврале их первого ребенка. Келли была не столь воодушевлена переездом туда, где часто бывает снег, но Ромеро использовал всё своё обаяние, чтобы убедить её, что всё будет хорошо. Его жизнь, как первоклассного программиста была на пути к становлению Богатой Особой, как он и обещал когда то.

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

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

# Часть вторая

## СПЕЦИАЛИСТ ПО РАКЕТАМ

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

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

небольшое мычание, словно в этот момент работает процессор компьютера. - "12 умножить на 12 получится 144 мммммм."

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

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

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

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

что графика была крайне примитивна и состояла из геометрических фигур, создавалась полная иллюзия трехмерности.

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



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

Для него, но не для его родителей. Когда Кармаку исполнилось двенадцать, они внезапно развелись. Противоречия между Стеном и Ингой, связанные с воспитанием детей стали слишком большими. Инга чувствовала, что это очень травмировало Кармака. Так же, когда брату пришло время идти в школу, они оказались в разных школах. Они чередовали годы между родителями, менялись соответственно и школы. Кармак не хотел расставаться с отцом. По его собственным ощущениям, живя с матерью он чувствовал себя даже более одиноким.

Несмотря на растущий его интерес к компьютерам Инга не видела в нём ничего связанного с играми. По её представлениям, если мальчик интересовался компьютерами, он не должен сидеть вокруг Ultim-ы, а он должен очень хорошо

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

Книга про Хакеров – “Хакеры, герои компьютерной революции”, стала для него откровением. Кармак конечно слышал и раньше о хакерах. В 1982 году вышел фильм компании Диснея под названием “Трон”, где рассказывалась история дизайнера видеоигр, которого играл Джефф Бриджес, и который, взломав видеоигру, попал в её мир. В 1983 вышел фильм “Военные игры”, в котором Мэтью Бродерик играл молодого геймера, который проник в правительственный компьютер системы обороны и чуть не устроил Армагеддон. Но в новой книге истории были не такими. Это были реальные истории. Написанная Стивеном Леви в 1984 году, она рассказывала про неизвестную историю и культуру “Молодежи, которая изменила мир”. Книга прослеживала развитие и расцвет компьютерных энтузиастов в течение двадцати пяти весёлых лет. От первых экспериментаторов в MIT в пятидесятых и шестидесятых, к Гаражному этапу Кремниевой долины в семидесятых, и вплоть до зарождения игровой индустрии.

Разумеется, они не были преступниками или ворами, как привыкли считать хакеров в обществе. Хотя они и были все разными, например, Бил Гейтс, который бросил Гарвардский университет, и написал первый вариант интерпретатора BASIC для компьютера Altair 8800, и который стал самым влиятельным программистом в мире. Или производители игр, такие как Слуг Рассел, супруги Кен и Роберта Уильямс, Ричард "Ultima" Гэрриот. Два Стива -

Стив Джобс и Стив Возняк, которые воплотили свою страсть к играм в компьютере Apple II. Все эти люди были хакерами. “Хотя некоторые позже высмеивали термин Хакеры”, - как написал Лью, в предисловии к своей книге, “подразумевая, что это социальные изгои, которые пишут непрофессиональные, любительские программы, я нашел их очень разными, даже на первый взгляд, они были авантюристами, провидцами, любящими риск, художниками, и отчётливо видно, что компьютер был их революционным инструментом.”

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

Дети в Рэйтауне, с которыми он подружился, отличались от тех, кого он оставил в Канзас-Сити, эти были более активными и мятежными. Кармак среди них нашел приятелей с которыми разделил своё увлечение играми и компьютерами. Вместе они обнаружили такую вещь, как Сетевой Андеграунд - неизведанный мир из развивающихся сетевых сообществ располагавшихся на досках объявлений BBS. В то время, как международная компьютерная сеть, называемая теперь Интернет, была ещё государственной и использовалась для связи в Министерстве обороны и передачи данных между университетами, сети BBS были местом общения компьютерных фанатов и продвинутой молодежи. Доски объявлений возникли в 1978 году, когда два хакера по имени Уорд Кристенсен и Рэнди Сьюз написали первое программное обеспечение для передачи данных между персональными компьютерами по телефонным линиям. В результате чего люди могли “звонить” друг другу на компьютер и обмениваться информацией. В восьмидесятых такие системы быстро распространились, и стали по существу первым он-лайн общением, местом, где программисты (и не только) могли обмениваться программами и “говорить”, отправляя друг другу текстовые сообщения. Любой человек с достаточно мощным компьютером, имеющий телефон и модем, мог стать участником BBS. Они распространились по всему миру, начиная с общежитий, квартир в многоквартирных домах, компьютерных классов. Такие системы, *Whole Earth 'Lectronic Link*, или WELL, в Сан-Франциско и *Software Creations* в Массачусетсе стали очагами объединения для хакеров, да и просто любителей игр.

Кармак тоже стал активным участником BBS, и не только из-за игр. Здесь он мог исследовать самые захватывающие и незаконные стороны хакерской культуры. Он узнал о телефонном фрикинге - способе бесплатной междугородной телефонной связи. Он узнал о MUDs - многопользовательские подземелья, -



текстовые ролевые игры, в которых игроки в реальном времени играли в атмосфере D&D, разыгрывая увлекательные приключения. А ещё он узнал о взрывчатке.

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

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

Четырнадцатилетний Кармак был отправлен на психиатрическое обследование, чтобы определить дальнейшие действия. Беседы с психологом не получилось. Как было записано в заключении "Мальчик представляет собой какой-то ходячий мозг с ногами. Никакого сочувствия к другим людям". Так же Кармак вспоминал: "В какой-то момент мужчина покрутил в воздухе карандашом и спросил, "Кармак, а если бы вы не были пойманы, как вы думаете, вы бы сделали

что-то подобное снова?" "Если бы я не был пойман?" – уточнил Джон. И честно ответил: "Да, я, вероятно, сделал бы это снова". Тогда психиатр прокомментировал:

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

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

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

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

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

Кармак уже прочитал про 3-D графику и слепил ужасную каркасную версию логотипа MTV, который ему удалось сделать вращающимся на экране вокруг своей оси. Он понял, что для реального исследования мира трехмерной графики необходимо сделать что-то посложнее, например игру. Но Кармак не верил в ожидание гениального озарения и решил, что для начала надо написать что-то, что уже можно было бы сравнить с работами других людей. Shadowforge, его первая игра, во многих отношениях напоминала Ultima, но имела пару изобретательных приемов программирования, таких как символы, которые могли разлетаться в произвольных направлениях. Эта же игра также стала его первой продажей - он заработал тысячу долларов через издателя *Nite Owl Productions*, компанию, которая сделала большую часть своего состояния на производства аккумуляторов для видеокамер. Заработанные деньги Кармак использовал, чтобы купить себе Apple II GS, следующую модель в линейке Apple.

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

Все более сложные отношения Кармака складывались и дома. После того как он стал более агрессивным со своей мачехой, чьи вегетарианство и мистические заскоки возмущали даже младшего брата, тоже бывшего

реалистом, их отец снял квартиру, в которой Кармак с братом, Питером, могли бы жить, пока не окончат среднюю школу. В первый же день Кармак подключил свой Apple II, разместил объявление о покупке нового жесткого диска, и приступил к работе. К созданию игры.

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

Помимо этих, глобальных, мыслей тем временем у Кармака были и другие заботы. После окончания средней школы у него появилась возможность воспользоваться для своего дальнейшего образования, накопительным счётом, который создал его отец, с возможностью снятия денег по достижении 18 лет. Но когда Джон посетил банк для их снятия, выяснилось, что эти деньги были забраны его матерью в Сиэтл. А у неё не было никакого желания, чтобы сын мог использовать эти деньги для каких-то смешных вещей вроде создания компьютерных игр. Если он хочет серьёзно заниматься компьютерами, то должен поступить в соответствующий колледж, желательно MIT, там получить диплом, и потом найти работу в солидной компании, например той же IBM.

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

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

К огорчению своей матери, Кармак устроился работать в пиццерию на неполный рабочий день, и в остальное время погрузился в создание своей новой

игры, Wraith. Это было сплошным мучением, приходилось постоянно манипулировать дискетами, чтобы сохранять свои данные, так как его Apple II GS так до сих пор так и не получил жесткий диск. Он трудился над игрой, к которой придумал такое предисловие:

*Призрак (Wraith)  
"Дьявол смерти"*

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

*Коррупция распространилась по острову, с шепотом нечисти за спинами честных людей. Это была сила, которая обещала своё покровительство и власть тем, кто примкнет к ней. Местные цари перешли на её сторону, и теперь они сами, в обличье монстров, бродят по землям. Храм в Таро остался последним форпостом истинной веры, и вы можете быть последняя надежда Арании на спасение.*

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

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

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

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

Так же как и предыдущую Shadowforge, Кармак отправил законченную игру в Nite Owl, от имени кого она и была выпущена. Хотя графика была

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

Хотя он едва сводил концы с концами, Кармак наслаждался текущим состоянием. Он сам контролировал своё время, спал сколько хотел, и ни в чем, ни перед кем не отчитывался. Если бы он мог только программировать, заниматься своим автомобилем, и играть в D&D всю остальную часть своей жизни, то он, наверное, был бы счастлив. Всё что нужно было делать, это писать больше игр. Найти нового издателя не заняло много времени. Можно было выбрать любого из постоянно печатающихся предложений на последних страницах технических журналов, например небольшая компания из Шривпорта, штат Луизиана, с названием *Softdisk*. После продажи ей первой игры, простого симулятора тенниса, но с очень удачно реализованной физикой движения мяча над сеткой, сразу захотелось большего. Взяв пример с серии Ultima, Кармак, имея уже взгляд бизнесмена, решил создать и продать не одну игру, а серию из трёх частей. Почему бы не утроить доходы? Он договорился с *Softdisk* на создание ролевой игры из трёх частей, с рабочим названием "Тёмный образ".

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

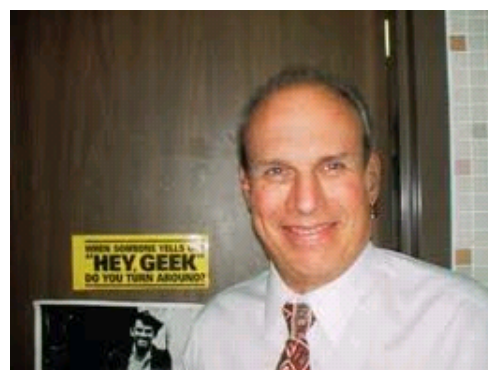
С каждой новой игрой компания просила его снизойти для интервью. Их очень интересовало, кто же тот парень, который умеет так классно программировать? Однажды, Кармак всё же снизошел. Сначала он был против "портить себе жизнь", устраиваясь на постоянную работу в компанию, но в конечном счёте их настойчивость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

# Часть третья

## ОПАСНЫЙ ДЕЙВ И НАРУШЕНИЕ АВТОРСКИХ ПРАВ

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

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



Ал Вековиус

её приверженцем. Он не был высоким или толстым, но студенты называли его Большой Ал.

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

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

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

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

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

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

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

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

У Джея не заняло много времени, чтобы понять, что он не склонен вести одиночный образ жизни, как программист. Ему гораздо больше нравилось общество коктейлей и вечеринок, и он сумел великолепно проявить себя в качестве бармена в пятничном ресторане *T.G.I.* При этом Джей стал настолько



известен со своим баром, что даже был вызван учить Тома Круза азам своего мастерства для съёмок фильма “Коктейль”. Административные навыки постепенно способствовали повышению Джея до управляющего рестораном. И позже, в *Uptime*, он смог объединить свои увлечения компьютерными играми и навык управленца, а теперь, в *Softdisk* он собирался развернуться ещё шире.

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

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

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

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

работали только ради того, чтобы успеть сделать материал к новому номеру выпускаемого диска.

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

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

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

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

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

- Окей, это меня радует.

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

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

чем работал над своими. Это означало, что идее Специального отдела наступал капут.

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

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

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

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

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

принятия на работу в *Softdisk*, его познание дзен-буддизма совершенно не помогло работе в коллективе. Ромеро задумался над ситуацией всё глубже.

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

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

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

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

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

Ромеро прибежал в отдел Apple II к Джею и Лейну, с криком “Хорошая новость, мы будем делать охрененные игры!!!”. Лейну он предложил стать редактором регулярного двухмесячного диска посвященного играм для PC. Всё, что теперь оставалось, это найти хорошего программиста для PC, и кроме того, чтобы этот человек был не ниже уровня Лейна и Ромеро. Джей сказал, что знает кое-кого, кто является настоящим хардкорным программистом, и как раз занимается программированием больших игр. А ещё он тоже имеет опыт портирования игр с Apple на PC, потому что присылает варианты своих игр для обеих платформ. Ромеро был поражен сходством с собой. Но Джей сказал, что есть одна проблема. Этому парню уже трижды предлагали приехать и устроиться

здесь на работу, но он принципиально предпочитает работать в одиночку. Ромеро умолял Джея попробовать поговорить ещё раз, и тот, не надеясь на удачу согласился. Он поднял трубку и дал Джону Кармаку последний шанс.

**Когда Джон Кармак приехал** на своём коричневом MGB к зданию *Softdisk*, он не собирался устраиваться на работу. Но опять же тут были свои нюансы. Предпочитая работу на дому, ему приходилось постоянно искать клиентов, заказчиков, издателей, и общаться с всякими редакторами наподобие Джея. Пусть некоторое увеличение стабильности в жизни было бы и неплохо, но в то же время абсолютно не хотелось постоянно вкалывать на кого-то. Поэтому требовалось что-то особо существенное, чтобы изменить сложившуюся ситуацию.

В момент встречи с Кармаком, Ал был просто обескуражен. И этот пацан есть крутой программист? В рваных джинсах, растянутой футболке, пусть и спортивно выглядящий, но кажется еще не достигший и половой зрелости. Но Кармак действительно оказался серьезным человеком. И тогда Ал рассказал ему идею о регулярном выпуске игр, и сам вариант с фиксированными, сжатыми сроками создания игр. Джона это совершенно

не отпугнуло. Помимо этого, в разговоре, он очень сурово отозвался об существующих на данный момент играх для PC, хотя в их числе упомянул и рассылаемые от *Softdisk*. Тогда Ал проводил Кармака в другое здание, где его уже с нетерпением ждали Ромеро и Лейн. По пути Джон был обрадован наблюдением стопок журналов “Dr Dobb’s” , журнала для хакеров,

которые выросли из “Клуба самодельных компьютеров”, но самое сильное впечатление он испытал, когда начал общаться с Ромеро и Лэйном. Было ощущение, словно в него попал заряд энергии. Через некоторое время три программиста уже обсуждали самые разные нюансы программирования игр. От проблем двойного разрешения с 16-битной графикой на Apple II, до особенностей ассемблера на процессорах 8086 архитектуры. Они говорили без умолку не только о компьютерах, но и других общих интересах. Подземелья и Драконы, Астероиды, Властелин Колец. В какой-то момент Кармак упомянул, как ему пришлось помучаться в детстве из-за отсутствия компьютера, на что Ромеро ответил, “Парень, если бы я про это знал, я бы тебе его купил! ”

Кармак не ожидал встретить кого-то, кто мог бы потягаться с ним в интеллекте, а особенно в искусстве программирования. Однако эти двое новых знакомых знали о компьютерах, как минимум не меньше, чем он сам. Это было не просто здорово, это было лучше, чем он мог даже себе представить. Ромеро был



Джон Кармак.

*Softdisk*

так же, по-своему впечатлен, и не только знанием программирования, но и общением и навыками художника. Кармак был по жизни дерзким, но когда кто-то мог его чему-то научить, то он не позволял своему эго в это вмешиваться. Напротив, он был готов смиренно находиться рядом, и впитывать новую информацию. Он принял решение устроиться на работу в “Softdisk”.

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

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

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

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

- Мы отключили этот грёбанный свет, сказал Ромеро.

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



услышал за спиной фразу Ромеро обращенную к Кармаку “Давай выгоним его отсюда.”

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



Том Холл.  
*post-DOOM*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



*Адриан Кармак.  
Post-DOOM*

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

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

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

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

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

- Они спорят о тебе.

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

**Первоначально они собирались сделать только одну, полностью новую игру. Ал согласился. Он поддержал идею Ромеро делать одну большую коммерческую игру, с нуля, раз в два месяца, хотя и это уже будет подвигом.**

Расклад в команде будет такой – Кармак делает движок, Ромеро дополнительные плюшки и дизайн, Адриан графику, Лейн координирует и программирует по мелочам, в пределах своих умений.

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

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

Всё это изменилось, когда компания *Williams Electronics* выпустила игру Защитник (Defender). Это была первая аркада с использованием эффекта прокрутки экрана. В этой фантастической стрелялке игрок управлял космическим истребителем, который двигался над поверхностью планеты, сбивая пришельцев и спасая по пути людей. Крошечная карта в углу показывала всю плоскость мира, которая была, если увеличить масштаб, равна примерно трем экранам. По сравнению с другими играми, в Защитнике ощущалась масштабность игрового мира, словно игрок живет и дышит в просторном виртуальном пространстве. И чувствовалось, что мир не ограничен рамками одного экрана. Игра стала сразу феноменальным хитом, таким же, как и Космические захватчики, и выбила Пак-Ман из звания Игры года. После этого игры с прокруткой пошли одна за другой, и к 1989 году эта функция уже стала обязательным атрибутом аркадного жанра, как например в самой продаваемой из домашних видеоигр того времени - Супер Братя Марио (Super Mario Brothers 3) от *Nintendo Entertainment System*.

Но был важный нюанс, на момент 1990 года ещё никто не придумал, как реализовать эту технологию на РС. Вместо этого, для создания больших игровых полей придумывались различные ухищрения, как например переключение между экранами. И получалось, что игрок выполнял какие либо действия на самом краю экрана, совершал случайно неуклюжее движение и оказывается уже на другой карте, сдвинутой относительно его предыдущего места расположения. Причина отсутствия прокрутки была в том, что РС на тот момент имели достаточно низкую скорость обработки данных и изображения, по сравнению с изначально ориентированным на игры, Apple II или теми же,

специализированными, игровыми приставками, как Nintendo. Но Кармак был полон энтузиазма придумать механизм плавной прокрутки и для РС, причём который выглядел бы не хуже Братьев Марио.

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

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

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

К тому же он не знал как себя вести и старался быть в кабинете тихим и максимально незаметным. Одна из причин была в том, что он почти не знал людей, с которыми теперь делал игры. Кармак представлялся ему роботом. Он говорил короткими, резаными фразами с мычанием в конце каждой фразы. Он

мог часами, если не днями, не произносить ни слова сидя за компьютером, но при всём этом у него рождались удивительные программы. Ромеро был странным в принципе. Все эти его больные шуточки про расчленеку, и комиксы, которые тот продолжал рисовать. Хотя Адриан понимал, что он и сам, наверно, тоже забавно выглядит со стороны.

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

Как-то раз Том припозднился, и заглянул к ним в кабинет после окончания рабочего дня. Ромеро и остальные сотрудники уже разошлись к этому времени по домам, и в офисе оставался только Кармак. Слордакс был уже почти сделан, а значит, он занимается чем то другим. Видимо Кармак в прошлой жизни был совой, потому что часто оставался работать до самого рассвета. Он любил одиночество и тишину, это позволяло ему ещё глубже погрузиться в работу. Он делал теперь то, чем всегда хотел заниматься - программировал игры. И он всегда был счастлив в такие моменты, и не задумывался о своём будущем. Всё что ему нужно, это чтобы заработанного на играх ему хватало для оплаты пищи и жилья. Как шутили парни, для Кармака было бы достаточно посадить его рядом с компьютером, дать пиццу и диетическую колу, и всё будет в порядке.

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

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

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

Для начала надо хорошенько определиться для самого себя. Что я хочу получить? Я хочу, чтобы у пользователя создавалось такое же плавное ощущение, как при обычном передвижении по земле. Он вспомнил, для примера, свою игру Катакомбы. Там он заменял весь экран, как только герой подойдет к краю изображения. Смена экрана производилась целиком всего. Но необходимость в этом была не так уж часто. Для прокрутки такой вариант не подходил. Тут требовалось, чтобы смена экрана происходила незаметно, новая картинка должна быть смещена относительно старой на как можно меньший промежуток, в отношении понятий компьютера – на пиксель. Проблема была в том, что если осуществлять решение в лоб, то программа занимает чрезвычайно много процессорной мощности и оперативной памяти. И изображение на экране получалось как спотыкающееся. Кармак подумал, а что если вместо перерисовывания всего экрана, перерисовывать только то, что на самом деле имеет смысл? Таким образом, можно будет значительно ускорить работу эффекта прокрутки. Он представил себе на экране голубое небо, и движущееся по нему воздушное облачко, облачко, которое плывет по небу и, в конце концов, исчезает из виду. Если делать классически, то программа будет изображать этот сюжет, перерисовывая весь экран точка за точкой, слева на право, раз за разом, хотя всё, что меняется на самом деле, это только изображение лёгкого облачка. Это происходит потому, что компьютер не имеет интуиции различать объекты по смыслу. Тогда Кармак придумал следующую великолепную вещь, он обманул компьютер для его более эффективной работы. Кармак написал код, по которому разделил экран на множество квадратов – тайлов. Таким образом, компьютер мог начинать свой процесс рисования оттуда, откуда требовалось. В таком варианте нет необходимости перелопачивать однообразные пиксели экрана от края до края, а можно сразу начать с участка, где нарисовано облако. Так же, для



получения максимально плавного движения для пользователя, Джон предусмотрел и хранение в памяти только что “ушедшего” с экрана участка изображения. Если игрок внезапно захочет изменить направление своего движения, то система без труда сможет вывести на экран всё ещё хранящийся в памяти фрагмент, без необходимости его формирования заново. Этот процесс был назван “адаптивным обновлением тайла”.

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

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

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

DANGEROUS

DAVE

IN

“COPYRIGHT INFRINGEMENT”

(Опасный Дейв и Нарушение авторских прав)

С одной стороны от надписи был портрет Дэйва в обычной красной бейсболке и зеленой футболке, а с другой стороны был изображен судья в белом

парике размахивающий судебным молотком. Ромеро нажал на пробел чтобы посмотреть дальше. А дальше была хорошо знакомая среда Супербратьев Марио-3. Голубое небо, пухлые облачка, густые кусты, плитки, и как ни странно, его персонаж Dangerous Dave в левом нижнем краю экрана. Ромеро понажимал на стрелки, и Дэйв послушно побегал по игре, при этом экран плавно прокручивался из стороны в сторону. Вот тут Ромеро и окончательно “выпал в осадок”.

Ромеро сидел не дыша, и просто находясь в прострации нажимал кнопки вправо и влево, вглядываясь в движение на экране, рассматривая прокручивающийся ландшафт, и пытаясь найти хоть какой-то изъян. Это всё было настолько здорово! Кармак, сотворив фокус, каким-то образом, смог сделать, то, что делала эта долбанная Nintendo, и что хотели, но не могли сделать другие программисты. То, что позволяло сделать Марио на РС не хуже чем на игровой консоли.

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

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

# Часть четвёртая

## Деньги на пиццу

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

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

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

20 сентября 1990 года Ромеро переключился на “Вкл”. Этот день навсегда отложился в его памяти, хоть Кармак его и успешно забудет, но это не важно. Кармак использовал свой “лазерный” ум, чтобы решить сверхгорячую проблему: как сделать на РС игру с прокруткой. Решение Кармака и Dangerous Dave предсказали будущее - Кармак создал палитру, которой Ромеро будет рисовать

свое будущее. И стало ясно, что это будущее не имеет к *Softdisk* никакого отношения.

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

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

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

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

Ребята пожали плечами и разошлись по своим местам.

- Долбанные идиоты. – Заключил Ромеро.

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

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

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

При этом они уже были идеальной командой. Кармак - гуру графики и представитель гениальной молодежи. Ромеро, отличный программист и лидер команды. Адриан, художник, имеющий свой, пусть и мрачный стиль. Том – гейм-дизайнер. И хотя Ромеро уже прохладно относился к Лейну, он был готов дать ему ещё шанс войти в их команду. Если всё это объединить, то смесь получалась убойная. Железно невозмутимый Кармак, горящий страстями как вулкан Ромеро,

мрачный Адриан и мультяшный Том. Всё, что теперь только оставалось, это начать вести своё финансовое дело, бухгалтерию, и общее руководство. Все посмотрели на Джей. “Парень”, сказал Ромеро, “а ты тоже должен участвовать в этом”.

Джей оглядел их, улыбнулся, и согласился.

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

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

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

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

**Подогнав свои автомобили к заднему выходу из офиса**, они заперлись у себя в кабинете, в ожидании конца рабочего дня. Всё происходило в пятницу, а значит, вскоре все сотрудники уйдут домой, к своим телевизорам и семьям, и никто не заметит отсутствия компьютеров все выходные дни. И получается, что они смогут использовать компьютеры в своих целях. Это даже не будет кражей, они просто позаимствуют компьютеры на выходные дни. После погрузки компьютеров в личные автомобили, Ромеро, Кармак, Джейн, Том и Лейн, караваном потянулись из центра города на окраину. Они ехали по дороге, а за окном менялся пейзаж. Здания превратились в убогие постройки, потом закончились и они, и начался лес. Кавалькада проехала вдоль выстроившихся на мосту рыбаков, и въехали в Шревпортскую заповедную зону, “*Drive South Lakeshore*”, к озеру, где находился основной источник чистой воды для города.

Кармак, Лейн, Джей и Apple II – программист, Джесон Блочовак (*Jason Blochowiak*), незадолго до этого уже побывали в этих местах, и обнаружили сдаваемый в аренду дом с четырьмя комнатами. Дом располагался прямо на берегу озера. Джей купил по дешевке моторную лодку, которую они стали держать там же и использовали её для прогулок и катания на водных лыжах. В большом дворе был бассейн и место для барбекю, где Джейн с энтузиазмом занялся приготовлением пищи на живом огне, как когда-то в древние времена

дикие люди. Само здание имело большие окна, просторную гостиную, и даже облицованную плиткой ванную комнату с утопленным в пол джакузи. Чтобы отметить новоселье, у Джея уже было приготовлено в холодильнике пиво. Это было очень хорошее место для написания игр.

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

На эти семьдесят два часа они упали в режим кранч-мод - не спали, выпили море кофе, неоднократно вызывали доставку пиццы. Джей несколько раз разводил гриль, поставляя для ребят непрерывный поток гамбургеров и хот-догов. И парни успели сделать игру до контрольного часа "Ч". С приседающим Марио, с анимированными плитками, разлетающимися монетками, пинаемыми черепахами, облачками и замками принцесс, трубами и плавной прокруткой. К моменту завершения игра фактически была полной копией мирового бестселлера. Единственным отличием была заставка, на которой в списке разработчиков перечислялись их имена и авторское право. В качестве фирмы-владельца Ромеро вписал название, которое они когда-то придумали ещё вдвоём с Лэйном - " Ideas from the Deep". После этого Джей приложил к игре письмо, в котором предлагал пойти на беспрецедентный шаг - компании *Nintendo* заключить с ними договор на производство и распространение игры Марио на платформе PC. С высокими надеждами ребята упаковали всё в коробку и отправили её по почте прямо в американское представительство *Nintendo*. Когда через несколько недель пришел ответ, он оказался весьма учтив, и по-японски сладок. Да, хорошая, качественная работа, да, молодцы, но компания *Nintendo* не заинтересована в завоевании рынка PC. Она вполне довольствуется своим положением абсолютного лидера в игровых консолях. Это было полным обломом. Особенно после момента торжества на озере, по окончании программистского марафона. Но это был не конец. Наверняка найдется кто-то, кто с удовольствием примет их работу. И Ромеро знал такого парня.

**Незадолго до этих событий** Ромеро получил письмо от фаната своих игр, выпускаемых в *Softdisk*. Оно было напечатано машинописным текстом. "Дорогой Джон. Мне очень нравятся ваши игры. Я хочу, чтобы вы знали, что вы очень

талантливы. Есть одна игра, Великие пирамиды. Она очень похожа на ваши предыдущие игры. Может это тоже ваше произведение? Или может вы вдохновлялись глядя на эту игру? В любом случае я могу послать вам её копию, если вы захотите. Кроме того мне интересно Ваше мнение об этой игре. Какой язык вы используете для программирования? Я тоже думаю о написании игр и любые советы будут очень полезны. Спасибо, от Большого поклонника. С уважением, Байрон Мюллер.”

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

Вау! У Ромеро появился ещё один фанат! Он прикрепил это письмо рядом с первым и вновь похвастался Кармаку и Тиму. Спустя несколько дней после этого Ромеро листал журнал *PC Gamers* и ему на глаза попадает небольшая статья о Скотте Миллере двадцати девяти лет, программисте, который имел большой успех распространения своих игр. Заинтригованный, Ромеро читает в нижней части статьи, где указан адрес Скотта: 4206 Mayflower Drive, Гарленд, штат Техас, 75043.

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

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

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

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

Игровые компании в те годы имели сильнейшую конкуренцию между собой. Особенно остро стоял вопрос между компаниями, основатели которых сами вышли из среды талантливых программистов, например, такие представители, как Гэрриот или Кен и Роберта Вильямс, чьи имена теперь связывались с вершинами хит-парадов и рекламировались на обложках журналов. И вот, в начале 90-х, эти компании начали вести тотальный контроль над своими работниками, чтобы их не переманили конкуренты. В качестве мер контроля были все средства хороши, сюда входили и проверка почты и, даже, прослушивание телефонных переговоров на рабочих местах. Скотт это знал, и разработал целый план, как связаться с Ромеро не привлекая стороннего внимания. И, надо отдать должное, этот план сработал, хотя по иронии судьбы не совсем так, как задумывалось им изначально. Он не хотел бесить Ромеро, но теперь завладев его вниманием, не собирался его отпускать.

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

- Про что ты говоришь?

- Я хочу опубликовать вашу игру как Условно-бесплатную!

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



понравилось, то проголосуйте деньгами. Помимо этого такая оплата давала право на получение обновлений и техническую поддержку при возникающих проблемах с программой.

По бизнес оценке, таким образом, через систему оплаты условно-бесплатных программ, в одних только Соединенных Штатах, крутились суммы от 10 до 520 миллионов долларов в год. Журнал *Forbes* в 1988 году с удивлением отмечал эту новую экономическую тенденцию, и говорил, что задумываясь о новом бизнесе, рассмотрите и вот такой интересный вариант получения оплат. “Условно-бесплатная система” опирается не на дорогостоящие рекламные компании и акции, а на передачу информации именно из уст в уста. Даже Роберт Уоллес, топ-программист из Майкрософт, так же начинал свою деятельность именно с распространения своей программы PC-Write, которая привела его теперь на работу в многомиллионную империю. Большинство же других программистов ограничивались заработками в пределах шести знаков, и зачастую не более 250 000 долларов в год. Продажа тысячи экземпляров уже считалась весьма неплохим результатом, а чаще всего получаемые суммы в основном были для утешения самолюбия авторов. Но обычно этот способ применяли для продажи, каких либо небольших утилит для ПК, или текстовых редакторов, и никогда не применялась по отношению к играм. Что же задумал Скотт?

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



Скотт Миллер

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

образцы своих игр в оборот, и не получил за это ни цента. Значит людей надо заставить быть честными, решил он. Пусть они весьма ленивы, и необходимо их простимулировать.

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

В 1986 году, работая в консалтинговом агентстве специалистом по компьютерам, он пустил в распространение первую такую игру "Kingdom of Kroz-an Indiana Jones", - игру в стиле приключений и с условно-бесплатным распространением. Первые уровни игры были доступны через доски объявлений BBS. При этом способе продажи не было никакой рекламы, маркетинга, никаких трат, за исключением дешевых дискет и защитных бумажных конвертиков для них. Так как не было в цепочке посторонних людей занятых в распространении, Скотт мог значительно снизить цену, и брать, например, до 15 – 20 долларов за игру, вместо 40-50, распространяемых другими компаниями через розницу. На момент, когда Скотт позвонил Ромеро, игры принесли ему уже около 150 000 долларов, причем из рук в руки, и без сторонних трат.

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

Предложение было интересным, но была одна проблема:

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

Он явно услышал вздох разочарования на том конце телефона.

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

Через несколько дней Скотт получил дискету с демо-версией Супербрата Марио 3, от *Ideas from the Deep*. Когда он запустил игру, то он был просто шокирован. Она выглядела абсолютно как на консолях, прокрутка, герои, все объекты. Он схватил телефонную трубку и разговаривал с Кармаком больше часа. Скотт понял, что этот парень гений. Он реально умнее всех. Уже к моменту разговора Скотт был готов пойти на сделку. Они договорились продавать эту игру только через *Apogee*, как символ условно-бесплатного распространения.

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

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

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

Идея понравилась.

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

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

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

В этом эпизоде пришельцы с Vorticon VI , узнают, что восьмилетний гений отправился на Марс. В то время пока Кен исследует пирамиды Марса, они крадут его корабль и прячут его на другом краю галактики. Сможет ли Кен найти и восстановить его? Сможет ли он справиться со злобными пришельцами с Vorticon? Успеет ли он это сделать пока его родителей не будет дома? Оставайтесь с нами!



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

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

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

вариантом объявить о создании и расширении бренда. Том, который взял на себя роль Сценариста, продумывал план игры.

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

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

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

именно Умирают. Поэтому Том настоял на том, чтобы после смерти пришельцы оставались на экране. Просто Мертвыми. Не окровавленные или разорванные трупы, нет. Мертвыми, симпатичными Yogr-ами.

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

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

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

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



*Джей Уилбур.  
post-DOOM*

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

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

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

Кармак, который случайно оказался рядом, покраснел и выпалил –

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

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

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

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

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

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

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

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

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

“Не вопрос!” - Ответили ребята и занялись этой идеей. Они и сами любили нахождение различных тайников и секретов в играх. Эти секреты, называемые



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

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

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

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

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

Гроза всё усиливалась, переходя в шторм. За окном шумело волнами озеро, создавая эффекты как в фильмах ужасов. Волны, поднятые ветром, были так

велики, что грохотали лодкой о причал пытаясь запихнуть её на настил. Мост, ведущий к городу, был затоплен ещё днём. Когда Джей, который тоже был днём в городе, захотел к вечеру вернуться, то он описал озеро, как “наводнение из какашек”, столько грязи и тины было поднято со дна волнами. Проехать на машине было невозможно, и он решил вернуться сюда позже.

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

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

И вдруг уличная дверь распахнулась. И в сполохах молний в проёме появился сам Ромеро. Он был мокрый по грудь, по очкам стекали дождевые капли, а на лице была широкая улыбка. Это было настолько впечатляюще, что даже не сентиментальный Кармак сохранил этот кадр в своей памяти, чтобы не раз вспоминать его в будущем. Оказалось, что Ромеро вброд перешел реку, что прийти к нему, чтобы они могли вместе продолжить работу.

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

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

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

Ромеро, Кармак, и остальная часть группы, по случаю Нового года, устроили в Доме у озера огромную вечеринку. В колонках играл Prince, лодка кругами каталась по озеру. Ромеро, обычно редко пил, но по случаю праздника сделал себе большое исключение. Прошлый год был для него стал и отличным и тяжелым одновременно. Он стоял ему жены и детей. Столкнувшись с выбором между программированием и семьей, он выбрал программирование. И хотя он видел своих детей часто, в любой момент, когда захочет, теперь он стал членом другой семьи, семьи программистов. И он хотел, чтобы так и оставалось в будущем. Он, Том и Джей здорово напились тогда белым вином, и шампанским, сидя на кухне. Ромеро увидел Кармака, стоявшего в углу, трезвого, в одиночестве. “Кармак, подходи, выпей, повзрослей! Начинается 1991 год!”

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

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

**Две недели спустя** Джей вышел проверить почту, и вернулся, держа в руке конверт. Это была оставшая сумма из “Денег за пиццу!” от *Arpegg*. Все сразу стали говорить, чтобы он вскрыл конверт. Там оказалось 10 500 долларов. Таким образом, если они продолжают работать в таком духе, то будут зарабатывать по

100 000 долларов за год. Вот этого было теперь вполне достаточно, чтобы бросить *Softdisk*.

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

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

- Чувак! Даже если он подаст в суд, за что он с нас будет брать деньги? За то, что он нам давал в пользование этот хлам? – и он пнул ногой стоявший в кабинете старый сломанный диван. – Что за херня, что вы так распереживались за него? Джей наоборот, подумывал помягче сообщить руководству об их решении, и не рубить с плеча. Ромеро со свойственным ему оптимизмом на это отвечал – “Да не волнуйтесь вы, всё будет хорошо.”

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

“Да. Я признаю это.”

“Да. Мы пользовались вашими компьютерами.”

“Да. Мы писали другие игры.”

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

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

- Смотрите! Давайте сделаем общий бизнес. Мы откроем новую, совместную компанию, вы будете заниматься свободным программированием, я буду заниматься продажами, прибыль будем делить пятьдесят на пятьдесят. При

таком варианте я обещаю не вести с вами никаких разбирательств по данной ситуации.

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

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

- Ромеро и Кармак вернулись с обеда, и хвастались, какое отличное предложение они получили от вас! - выдал один из работников, - Получается, эти шутники вас обворовали, пользовались вашими компьютерами, и теперь вы их за это ещё и наградите?

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

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

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

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

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

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

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

Кармак выслушал, но эти слова не трогали его. Он вспоминал только об упущенных в прошлом возможностях, обо всех авторитетах, которые в прошлом

стояли у него на пути и мешали двигаться вперёд. Он был ещё слишком толстокож, чтобы кому-то сочувствовать.

- Нет, я не волнуюсь об этих людях.

А далее Ал запомнил ответ Кармака, -

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

1 Января 1991 года родилась *id Software*.

# Часть пятая

## Больше удовольствия, чем в реальной жизни.

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

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

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

игры, он мог сам придумывать ситуации и правила, которым подчинялась история.

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

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

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

**Когда парни первоначально** называли свою компанию, она значилась, как “Ideas from the Deer”, но теперь они решили сократить до “id”, что на программистском языке означало идентификатор, важная метка. Кроме того, Том сказал, что так же буквосочетание *id* означает в биологии часть мозга, которая заведует за удовольствие. В начале 1991 года, они были действительно востребованы, и именно для получения удовольствия. Кен лидировал в хит-парадах игр. Первая часть трилогии приносила от пятнадцати до двадцати тысяч долларов в месяц. Это уже были не просто Деньги на пиццу. Это уже были Деньги на компьютеры, и парни использовали эти деньги для оснащения своего дома



новейшими компьютерами с 386-ми процессорами от Intel. Кармаку было 20 лет, Ромеро 22, а они уже стали полноправными бизнесменами.

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

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

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



Хотя Ровер сделал первый шаг к использованию черного юмора, в их следующей игре, Опасный Дэйв в Особняке с Приведениями (Dangerous Dave in the Haunted Mansion), к которой они приступили в Марте, они создали ещё более злое атмосферу. Для этого Ромеро переделал своего любимого персонажа под готику. Взяв за основу движок от Кена они создали более “Шреверпортскую” атмосферу, снабдив Дэйва пикапом, бейсболкой, джинсами, и дробовиком, которым он будет отбиваться от нечисти, зомби и вампиров.

Из парней в *id* Адриан был более всех в теме суровой готической атмосферы. Это был его шанс применить всё виденное им, когда он ещё работал в больнице. А ещё, это был шанс отомстить Тому за его Кена, которого Адриан по прежнему ненавидел, пусть и старался этого не показывать. Если мы делаем игру

для молодежной аудитории, то она должна быть грубой и смешной, в духе популярного сериала *“Ren and Stumpy”*. В Опасном Дэйве Адриан наконец-то нашел выход своим идеям. В то время как Джон и Ромеро работали за своими компьютерами, Адриан в тайне сделал несколько кадров для анимации смерти Дэйва. В большинстве игр главные герои если умирают, то просто исчезают, или, как была первоначальная идея Тома в Коммандере Кене, улетают на небо, вверх экрана, но у Адриана было свое видение данного элемента.



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

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

Насилие в играх не было, в принципе, чем то революционным. Например, взять самую первую в мире компьютерную игру, Space War, уже в ней два космических корабля должны были уничтожить друг друга. В прошлом графические возможности компьютеров были ограничены, и возможно из-за этого разработчики избегали подробных сцен насилия. В 1976 году наделала много шума аркадная игра на игровом автомате “Смертельная гонка” (Death Race). Игрок должен был, управляя джойстиком, мчаться на машине совершая разные трюки на трассе. Если при этом в игре он давил людей, то их изображения менялись на стилизованные распятия. Сам игровой автомат тоже был расписан в черных тонах, и разрисован распятиями и черепами. Это случилось уже после революционной игры “Pong”, но именно она прославилась тем, что стала первой видеоигрой, которую запретили официально.

Жуткая работа Адриана была слишком хороша, чтобы отказаться от неё. Подпитываемый энтузиазмом Ромеро, тот всё добавлял и добавлял ужасные подробности в виде разлетающихся частей тел, на которые разрывало зомби при попадании в него из дробовика. Когда остальные бывшие коллеги из *Softdisk*

увидели это произведение, то не оценили юмора и потребовали перерисовать всю анимацию заново, без крови. “Когда-нибудь, однажды, - сказал погрузневший Адриан, - мы сможем сделать в игре столько крови, сколько захотим”.

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

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

В 1932 году Олдос Хаксли, в своём фантастическом романе “Brave New World” описал нематериальные создания “Feelies”, из футуристического мира будущего. Придуманная им технология будущего, по замыслу автора, генерировала Feelies, и объединяла их трехмерное изображение, обонятельные и тактильные ощущения. И всё это до такой степени, что были они “... Ослепительными, и несомненно более привлекательными словно из плоти и крови. Гораздо более реальными, чем в реальности.”. В 50-е годы Рэй Брэдбери, в своём произведении “Вельд”(The Veldt) описал подобную комнату дополнительной реальности. У семьи в квартире есть отдельная комната, которая позволяет проецировать на свои стены различные изображения. Таким образом, создаётся полное впечатление нахождения в виртуальном мире. Проблемы в произведении начались, когда видения африканских приключений стали чересчур реальными.

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

Цель, по его словам, создать полное ощущение физического нахождения внутри сюжета.

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

В 80-х Интерактивное Погружение получило новое имя - “Виртуальная реальность”. Это название прочно вошло в обиход из нового произведения Уильяма Гибсона, “Нейромант”, написанного в 1984 году. Там же автор придумал и ещё один термин - “Киберпространство”. В романе описывается интерактивный мир созданный глобальными компьютерными сетями. В конце 80-х, инженер Скотт Фишер (Scott Fisher) из научной лаборатории НАСА, придумал соединить шлем-очки, передающие изображение и перчатки, передающие команды. Таким образом он создал, возможно, первый прототип интерактивного управления. С помощью этих инструментов пользователи могли бы входить в виртуальный мир, совершать действия при помощи рук, манипулировать объектами, и видеть всё это от первого лица в трёх измерениях.

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

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

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

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

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

Ещё, чтобы заставить компьютер работать с изображением на максимально возможной скорости, Кармак использовал подход, который стал известен как “Raycasting”. Вместо перерисовывания крупных кусков графики, которые используют много памяти и процессорной мощности, Raycasting поручает компьютеру рассчитывать линии границ видимой и невидимой части стены, основываясь на расстоянии этой вертикальной стены от игрока в данную секунду. В результате Raycasting-а мы получаем скорость. Однако этот метод при своих

плюсах скорости имеет и несколько значительных минусов – все стены должны быть перпендикулярны полу и, соответственно, потолку. Кроме этого, пол и потолок не могут менять свою высоту или быть под наклоном. И, не имея механизма непропорционального масштабирования текстур, получалось, что пол и потолок можно было закрасить только однотонной заливкой. Несмотря на эти ограничения, и такая возможность 3D была значительным успехом.

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

На эти исследования ушло шесть недель. Это было на две недели больше, чем на любую предыдущую игру. Когда Ромеро увидел возможности нового ядра, он в очередной раз был поражен своим другом. Они обсудили в каких играх можно применить возможности новой технологии. Остановились на футуристическом мире, где игрок управляет фантастическим танком, и должен спасать людей после ядерного апокалипсиса и нашествия различных монстров. Выпущенный в апреле 1991 года Hovertank стал самой драйвовой 3D игрой своего времени. Таким образом получилось, что id изобрели новый жанр.



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

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

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

В июне 1991 года id начала работать над новой трилогией для Скотта Миллера и его *Arogee*. Кен, версии 4,5 и 6 были выпущены по проверенному принципу, сначала часть игры выкладывалась бесплатно, а остальные уровни игроки приобретали за деньги. В этом направлении *Arogee* была на вершине успеха. Не просто условно-бесплатных игровых, но и вообще всех игровых программ. Кен был на вершинах хит-парадов, принося за месяц около шестидесяти тысяч долларов. Скотт Миллер так прокомментировал ситуацию, что если и дальше будем действовать в том же духе, то станем очень и очень богатыми людьми.

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

В августе id уже работала над рабочей версией четвертой части Кена с названием "Коммандер Кен 4. Секрет Оракула (Commander Ken 4: Secret of the Oracle)". В это же время Ромеро общался с одним геймером из Канады, Марком Рейном, который был большим поклонником первой трилогии Кена, и спрашивал нельзя ли уже получить на тестирование продолжение сериала. Ромеро выслал ему бета-версию четвертой части, и приложил к письму ещё и

80

рекламу дальнейшего продолжения, “Машина Армагеддона”, где в описании была в том числе и такая фраза – “... это доставит вам больше удовольствия, чем реальная жизнь.”

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Обсудив это желание, у Тома родилась идея, куда можно было бы податься. Так получилось, что он пропустил один сезон учебы в культурном колледже Мэдисон и теперь хотел продолжить учебу, поэтому он и предложил всем податься в Висконсин. Ради интереса Ромеро согласился сопроводить Тома в его поездке в колледж на разведку ситуации. Когда они вернулись, они были убеждены, что это именно то место, куда необходимо переезжать. К тому же туда переехал уже один их общий знакомый, Джейсон Блочовак, который какое-то время жил с ними в Доме у озера. Все понимали, что Джейсон зарабатывает больше инвестициями, чем чистым программированием - он продавал лицензии на программу AUTOCRAT, но Кармак считал его умным и талантливым, и был не прочь продолжать с ним общаться.

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

сославшись на то, что в *Softdisk* ему надо завершить работу над одним важным проектом.

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