

A Doom legendája
Hogyan változtatta meg John Carmack és John
Romero a világot

David Kushner

2012. szeptember 10.

Tartalomjegyzék

I. A kezdet	5
1. A Rocksztár	9
2. A Rakétamérnök	19
3. Dangerous Dave minden szerzői jogot megsért	27
4. Pizzapénz	43
5. Jobb, mint a való élet	57
6. Zöld és dühös	65
7. Spear of Destiny	77
8. Démonidézés	89
9. A legkirályabb játék	101
II. Külön utakon	111
10.A doom-generáció	113
11.Rengések	129
12.Az Ítélet Napja	141
13.Deathmatch	159
14.Silicon Alamo	173
15.Egyenesen a pokolból	185
16.Virtuális világok	197

I. rész

A kezdet

Bevezetés: A Két John

Két játék létezett. Az egyiket az életben játszották, a másikat játszva élték. Alapvetően már a két szó sem fér meg egymással, ahogy a két John sem. Egy áprilisi délutánon történt 2000-ben, Dallas belvárosának legmélyén. Az összejevetel oka egy százezer dollár összdíjazású bajnokság volt a Quake 3 Aréna nevű számítógépes játékban. A versenyt a számítógépes rendezvények legnagyobb lebonyolítójává vált Cyberatléták Profi Ligájának szervezésében rendezték meg, és HSG-alapú (Hozd a Saját Géped) összejevetel volt. Több száz számítógépet kötöttek össze hetvenkét órányi megállás nélküli játékra a Hyatt dallasi felhőkarcolójának alagsorában. Az érdeklődők hatalmas kivetítőn folyamatosan nyomon követhették az éppen zajló izgalmasabb meccseseket és az ide-oda szálló rakétákat. Szívtartó rágcsáló tengerészgyalogosok, hatalmas mellbősségű női harcosok és elmebeteg, vértől mocskos bohócok irtották egymást rakétavetővel és plazmafegyverekkel. A cél egyszerű volt: a legtöbbet gyilkoló játékos győz!

A versenyen résztvevő hardcore játékosokat a távolság sem riaszthatta el. Több mint ezren jöttek el autóval Floridából, vagy még távolabbról monitorjaikkal, billentyűzeteikkel és egereikkel felszerelve. Addig játszottak, míg végkimerültségükben a billentyűzetre nem rogytak, esetleg az asztal alatt rög-tönzött fekvőhelyen aludtak el pizzás dobozzal a fejük alatt. Egy büszke pár otthon készített Quake-es pizsamába öltöztetett csecsemővel jött el, két megszállott fazon pedig a hajukba frissen borotvált karom-szerű Quake emblémával büszkélkedett mindenkinek. Barátnőik az előtérben járkáltak borotvált lóbalva a kezükben bárki számára, akik készek voltak ilyen extrém módon kifejezni a játék iránti rajongásukat.

Az ilyen szintű játékszenvedély nem volt ritka Dallasban, az olyan játékok, mint a Quake, vagy a Doom fővárosában. A paintballhoz hasonló megmérettetés belső nézetből folyt, ezt a stílust e játékok után csak FPS-nek azaz first person shooternek nevezték. Az ilyen típusú játékok ma a legjövedelmezőbbek közé tartoznak a 10,8 milliárd dolláros játékiparban, és jelentősen hozzájárulnak ahhoz, hogy az amerikaiak több pénzt költsenek videojátékokra, mint mozijegyre. Az FPS-ek vezetik a számítástechnika fejlődését a 3D-s grafikus megjelenítés határait tágítva, az internetes játék és az online közösségek kialakításával. Elég szociálpolitikai figyelmet keltettek fel ahhoz, hogy néhány országban betiltsák őket, és hogy őket tegyék felelőssé az 1999-ben a Columbine-egyetemen történt gyilkos ámokfutásért, melyben nyolc diák lelte halálát. Mindezek eredményeképpen ezek a játékok létrehozták a saját különleges, földalatti közösségüket, a tehetséges és megszállott játékosok valóságos modem Mekkáját. Ebben a sajátos világban egyjátékos sem volt tehetségesebb és megszállottabb, mint a Doom és a Quake két szülőatyja, John Carmack és John Romero, vagy ahogy mindenki ismerte őket: a két John.

Az új generáció számára Carmack és Romero testesítette meg a megvalósult amerikai álmot: a maguk erejéből, mindenkitől függetlenül jutottak el a csúcsra: szenvedélyüket üzletté alakították, új művészi formává, valóságos kulturális örületté. Történetük az ipar legszokatlanabb antihőseivé tette őket mind a játékosok körében, mind a legfontosabb és legjövödelmezőbb cégeket számon tartó, minden évben megjelenő Fortune magazin listáján, minek következtében a videojátékok Lennonjának és McCartneyjának kiáltották ki őket (bár valószínűleg jobban örültek volna neki, ha a Beatles helyett a Metallicát látják bennük). A két John, otthagynya fiatalkoruk szegény otthonait, a játéktörténelem legnagyobb hatású programjait hozták létre, míg ugyanezek a játékok el nem szakították őket egymástól. Most pedig pár perc múlva, több évvel szétválásuk után, újra együtt mutatkoznak rajongóik előtt.

Carmack és Romero is beleegyezett, hogy beszédet tartson hű rajongóiknak legújabb programjaikról: Carmack a Quake III Arénáról, amit az általa alapított id Software-nél készített, Romero pedig a Daikatanáról, a régóta várt, történetalapú fantasy FPS-ről, amit új és világelsőségre törő cégénél, az Ion Stormnál fejlesztett. A két játék megtestesítette az alapvető különbségeket, amik annak idején a két Johnn annyira jó párossá tették, és amik miatt végül kibékíthetetlen riválisokká lettek. Kapcsolatuk megfejthetetlen szociológiai rejtély volt.

A huszonkilenc éves Carmack emberbarát, szerzetesekhez fogható elszántságú programozó volt, aki szabadidejében nagy teljesítményű rakétákat épített és tervezett: játékaik és élete rendezett programkódhoz volt hasonló. A harminckét éves Romero ezzel szemben nagyszájú designer volt, akire rosszfiús arculata miatt a játékiparban valóságos roksztárként tekintettek. Bármit kockára tett volna, beleértve hírnevét is, hogy valóra váltsa legvadabb vágyálmait. Ahogy Carmack kicsivel a szétválásuk után megjegyezte: „Romero birodalmat akar építeni, én viszont csak jó játékokat szeretnék készíteni.”

Mikor végre eljött a két John megérkezésének ideje, a játékosok a monitoron dúló csatákról a két egykori barát összecsapására fordították figyelmüket. A két John kint a parkolóban lassan egymás után előkészülődött a Ferrarikból, melyeket még barátságuk csúcspontján közösen vásároltak. Carmack gyorsan keresztülvágott a tömegben: a rövid szőkésbarna hajú szemüveges fiatalember egy hatalmas szemekkel és lábakkal felvértezett szörgombócot ábrázoló pólót viselt. Romero kimérten és büszkén lépdelt barátnőjével, a Quake-bajnok Playboy-modell, Stevie Case-zel az oldalán. Szűk fekete nadrágot viselt a hozzá illő pólóval, hosszú sötét haja derekáig ért. Ahogy a két John elhaladt egymás mellett, megadták egymásnak az elvárt biccentést, majd továbbhaladtak emelvényeik felé.

Itt volt az ideje, hogy elkezdődjék a játék.

1. fejezet

A Rocksztár

A tizenegy éves John Romero felpattant piszkos bicájára, hogy megint bajba sodorja magát. A cingár, vastag szemüveges kölyök elrobogott a szerény rocklini házak mellett, egyenesen a Kerekasztal Pizza Falatozóba tartva. A naptár 1979-et mutatott. Tudta, hogy nem szabadna odamennie ezen a nyári délutánon, de nem tehetett mást: itt voltak a játékok.

Pontosabban, itt volt az Asteroids nevű játék, vagy ahogy Romero nevezte, „a legfrankóbb játék, amit a Föld valaha látott”. Nem volt ahhoz fogható érzés, mint amikor a gombokat nyomogathatta, miközben sziklák suhantak el háromszög alakú hajója mellett, és ahogy a Cápa című film aláfestéséhez hasonló feszültségfokozó zene ciripelt: dum dum dum dum dum. Romero úgy utánozta ezeket a hangokat, mint más gyerekek a híres énekeseket. Egy ilyen móka minden kockázatot megért: az újságkihordásért járó pénz ellopását, mostohaapja dühét. Bármit is szenvedett el a kis Romero, mindig elmenekülhetett a játékok világába.

Most éppen egy különösen súlyos elnászpángolást kockáztatott. Mostohaapja, John Schuneman - volt kiképzőőrmester - egyértelműen azt parancsolta, hogy tartsa távol magát a játéktermektől. A játéktermek játékokat hoznak magukkal, a játékok kötelességmulasztást, a kötelességmulasztás pedig kudarcot mind az iskolában, mind az életben. Míg mostohaapja folyamatosan fegyelmezte Johnt, anyjának elég gondja volt azzal is, hogy eltartsa Romerót és a fivérét, Ralph-ot, mivel első férje magára hagyta a családot öt évvel ezelőtt. Romero mostohaapjának amúgy is elég stresszes élete volt, a kormánynak végzett szupertitkos munkájának köszönhetően, melynek lényege fekete dobozok és titkos információk megtalálása és begyűjtése volt a lezuhant amerikai kémrepülők után szerte a világban. „Hé kölyök - mondta alig pár nappal korábban - vedd úgy, hogy nagyon komolyan figyelmeztetve lettel!”

Romero pedig méltányolta a figyelmeztetést - a maga módján. Általában Timothy olcsó pizzériájában szokott játszani, most viszont a kevésbé népszerű Kerekasztal felé vette az irányt barátaival. Még mindig megvoltak nevének kezdőbetűi - AJR, azaz Alfonso John Romero, a teljes nevének rövidítése - a rekordok tábláján, és nem csak ezen a helyen, de minden más Asteroids játé gépen a városban. Nem csak az első hely volt az övé, de a teljes top tízben az ő nevének kezdőbetűi voltak olvashatók. „Ezt figyeld!” - szólt barátaihoz, becsúsztatva az érmét a gépbe, és elkezdett játszani. A menet nem tartott sokáig. Amint a kör vége fele közeledett, egy erős kéz szorítását érezte a vállán.

„Mi a franc van, haver!?” - mordult fel, feltételezve, hogy egyik barátja próbálja elrontani a játékát. A következő pillanatban arca a gépnek csapódott. Romerót mostohaapja keresztülvonszolta barátai előtt egészen a furgonjáig, bicaját pedig felhajította a platóra. Romero nem fordított elég figyelmet biciklijé elrejtésére, mostohaapja pedig munkából hazafelé menet észrevette. „Ezt most nagyon elcseszted, kiscsávó” - szólt mostohaapja. Hazavitte a házukba a kis Romerót, ahol a konyhában ott állt anyja és látogatóba jött nagymamája. „Johnny megint a játékszobában volt” - szólt. „Tudod mennyire rossz dolgot követtél el? Mintha azt mondanád az anyádnak hogy b**** meg!”

Addig verte Romerót, míg a fiúnak feldagadtak az ajkai, és szemeit fekete véraláfutások nem keretezték. Romero emellett két hét szobafogságot is kapott - de a következő nap mégis visszasettenkedett a játékszobába.

Romero 1967. október 28-án jött világra, majdnem kereken két kilós testsúllyal, hat héttel a tervezett születés előtt. Nehéz körülmények között élő szülei alig pár hónappal korábban házasodtak össze. Anyja, a jó humorú, nyugodt természetű Ginny még kamasz korában ismerte meg Alfonso Antonio Romerót az Arizona állambéli Tucsonban. Alfonso, egy első generációs Mexikóból bevándorolt férfi, karbantartó volt a légierő egyik bázisánál: munkája hűtő- és fűtőrendszerek javításából állt. Miután Alfonso és Ginny összeházasodtak, egy hatalmas, 1948-as gyártmányú Chrysler autóval és háromszáz dollárral a zsebükben Coloradóba mentek, remélve, hogy házasságukat ebben a környezetben jobban fogják tolerálni.

Bár Coloradóban jobb volt a helyzet, a pár - immár család - Romero születése után visszatért Tucsonba, hogy az apja munkát vállalhasson a helyi részvényében. A munka nehéz volt, a fizetés kevéske. Alfonso gyakran ment haza részegen, ha egyáltalán hazament. Hamarosan megszületett a második gyerek, Ralph. John Romero élvezte a szép napokat: a kerti partikat, a gondtalan lovaglásokat. Egyik nap apja este tízkor botorkált be hozzá, és így ébresztette: „Gyere, kempingezni megyünk” - mondta alig érthetően. Az óriáskaktuszokkal tarkított hegyhez kocsikáztak, és a szabad ég alatt töltötték az éjszakát. Egyik nap apja leugrott a sarki boltba - ezután Romero két évig nem látta őt viszont.

Ez idő alatt az anyja, Ginny újraházasodott. Az új férj, John Schuneman tizennégy évvel volt idősebb feleségénél, és megpróbált barátságos lenni Romeróval. Egyik délután látta, hogy a tizenhat éves fiú egy Lamborghini sportautót rajzolt a konyhaszálra. A kocsit annyira élethűen nézett ki, hogy mostohaapja azt hitte, satírozással másolta le valahonnan. Próbaként egy Hot Wheels modellautót tett az asztalra, és figyelte, ahogy Romero lerajzolja - a másolat szinte teljesen tökéletes volt. Schuneman megkérdezte Johnnyt, mi szeretne lenni, ha felnőtt. „Gazdag agglégény” - válaszolta a fiú.

Egy ideig virágzott a kapcsolatuk. A mostohaapja, felismerve Romero játékok iránti szenvedélyét, mindenféle helyi versenyekre vitte őt, amiket Romero egytől egyig meg is nyert. Olyan jó volt Pac-Manben, hogy a sárga kerek karaktert becsukott szemmel is el tudta manőverezni a gyümölcsök és pontok útvesztőjében. Mostohaapja viszont hamarosan felfedezte, hogy Romero szenvedélye egyre inkább rögeszmévé válik.

1979 egy nyári napján történt, hogy Romero fivére, Ralph és barátai szinte rátörték az ajtót izgalmaikban. A fiúk felbicikliztek a Sierra főiskoláig, és hatalmas felfedezést tettek. „Játékok vannak odafent!” - lelkesedtek. „Játékok, amikért nem kell fizetni!” Játékok, amiket néhány diák megengedett, hogy kipróbáljanak. Játékok, azokon a nagy, furcsa számítógépeken. Romero és társai

bicajra kaptak, és egymással versenyezve száguldottak vissza a főiskola számítógéptermeig. Nem volt probléma, hogy szabadidejükben idejöttek, ez ekkoriban egyáltalán nem volt szokatlan. A számítógépesek világában nem létezett kor szerinti megkülönböztetés: egy számítógépes csodabogár csak egy számítógépes csodabogár volt, és mivel gyakran a diákoknál volt a gépterem kulcsa, nem voltak tanárok sem, akik elküldték volna a fiatalokat.

Romero még sosem látott a gépteremben tapasztalt környezethez foghatót. Hideg fuvallat fújt a légkondicionálók felől, és mindenhol diákok nyüzsögtek. Mindenki ugyanazt a játékot játszotta, mely csupán a képernyőn megjelenített szavakból állt. „Az út végén állsz egy kis téglalap mellett, körülöttes erdő. Az épületből kis ér folyik bele a közelben csörgedező patakba, a háttérben napfényben csillogó, fehér tornyot láatsz.” Ez volt a Colossal Cave Adventure (Hatalmas barlangi kaland) nevű játék, a legkirályabb-nak tartott program. Romero tudta is, miért: a játék olyan volt, mint a Dungeons & Dragons, vagy ahogy mindenki ismerte, D&D, egy papíron játszott szerepjáték, mely Gyűrűk Ura szerű fantasy univerzumba repítette a játékost. Sok felnőtt, nem tudva mi ez, egyszerűen kisdéd, csodabogaraknak való kikapcsolódásnak tartotta. Romero megismeréséhez viszont, aki fanatikus D&D játékos volt, meg kell ismernünk kicsit a játékot. . A Dungeons and Dragonst két, a húszas évei elején járó jóbarát, Gary Gygax és Dave Arneson hozta létre 1972-ben, és a fiatalok világában, főleg egyetemeken és főiskolákon hatalmas kultusz alakult ki körülötte. Igazán akkor került a figyelem központjába, amikor egy James Dallas Egbert nevű diák - állítólag a játék eseményeit felelevenítve - eltűnt a michigani egyetem alagsorának útvesztőjében, ahol pár nappal később holtan találták. Tom Hanks főszereplésével a '80-as években film is készült az eseményről Mazes and Monsters (Útvesztők és undormányok) címmel, mely borzasztó ellenségesen és negatív képet festve mutatta be a szerepjátékok világát. Ennek ellenére a D&D lassan nemzetközi iparrá nőtt ki magát, mely évente huszonötmillió dollárért értékesített regényeket, játékokat, pólokat és szabálykönyveket.

A nagy népszerűség nem volt véletlen. „A Dungeons and Dragonsban az átlagember változáson megy keresztül: hírnévre tehet szert, és hőssé válhat. A való életben - főleg a gyerekeknek - nincs hatalmuk: mindenkinek válaszolniuk kell, nem irányíthatják saját életüket, de ebben a játékban szupererőssé válhatnak, és mindenbe beleszólhatnak.” - magyarázta Gygax. A D&D-ben nem létezett elvont értelemben vett győzelem, inkább egyfajta interaktív fantáziajáték volt. Legalább két vagy három játékos és egy kalandmester kellett a játékhoz, melyek közül utóbbi találta ki és vezényelte le a kalandokat. Mindössze egy D&D szabálykönyvre, néhány sokoldalú dobókockára, papírra és ceruzára volt szükség. Kezdséknél a játékosok kiválasztják, milyen fajjal (ember, törpe, elf, gnóm stb.) szeretnének lenni, és ezt a karaktert fejlesztik tovább a játék során. A játékosok egy asztal köré gyűlnek, minden szem a kalandmesterre szegeződik, aki életre keltve a szörnyek, karakterek és varázslatok leírását tartalmazó szabálykönyvet, vezényli a kalandozást „A folyó mentén kastélynak tűnő, ködbe burkolt épületet pillantotok meg. A távolból szörnyek morgása hangzik. Merre mentek tovább?” Ha a játékosok a szörny nyomába erednek, a kalandmester kiválasztja, milyen ogrével vagy egyéb rémmel találkoznak össze. Az ő kockadobásai döntenek el a karakterek sorsát. Bármilyen vad is volt a játékosok fantáziája, a vakszerencse uralta sorsukat. Nem csoda, hogy a fiatal programozók imádták a játékot, ahogy az sem, hogy az első játékok egyikét, a Colossal Cave Adventure-t is a D&D ihlette.

A Hatalmas barlangi kaland játék célja csaták megvívása és kincsek felkutatása volt egy mágikus barlangrendszerben kóborolva. Bepötyögve a haladási irányt és utasításokat adva (üss, támadj, stb.) Romero úgy érezte magát, mintha egy regényt olvasna, melynek ő a főszereplője. Ahogy egyre jobban belemélyedt a játékba, egyre mélyebbre jutott az erdőben, úgy váltak szeme előtt a gépterem falai fákká, a légkondicionáló áramlata folyóvá. Egy másik világ volt, mely fantáziájával átítatva valóságosnak tűnt.

Még ennél is jobban lenyűgözte, hogy az alternatív valóságot nem csak játszhatta, de létre is hozhatta. A hetvenes évektől kezdve az elektronikus játékipart a játéktérmi gépek (pl. az Asteroids) és pár otthoni gép, mint az Atari 2600 uralták. Az ezekhez való programírás nagyon költséges fejlesztői eszközöket és háttértámogatást igényelt. A számítógépes játékokkal viszont más volt a helyzet: ezek hozzáférhetőek voltak bárki számára. Akiknek pedig megvolt a lehetőségük ehhez, nem szigorú felnőttek voltak, hanem a szomszéd haverok. Romero fiatal volt, de társként tekintettek rá a gépteremben lévő programozók, ő volt ennek a világnak az egyik lehetséges jövőbeli mestere.

Romero minden szombaton már reggel fél nyolckor a főiskolához biciklizett, ahol az érdeklődésétől meghökkent diákok megmutatták neki, hogyan kell programot írni a hűtőgép nagyságú Hewlett-Packard mainframe gépeken. Ezeket a még ötvenes években kifejlesztett óriásmasínakat csak különleges lyukkártyák segítségével lehetett kóddal feltölteni. Az IBM, mely mind a számítógépeket, mind a kártyákat készítette, uralta a piacot, több mint hétmilliárd dolláros eladásokat elérve a hatvanas években. A hetvenes évekre a mainframe gépek, és kistestvéreik, a számítógépek már beszívárogtak a cégekhez, irodákba és az egyetemekre, de az otthonokba egyelőre nem.

Ennélfogva a számítógép-rajongók, mint például Romero, az egyetemek géptermeiben garázdálkodtak, ahol közvetlenül hozzáférhettek a gépekhez. Később, miután a tanárok már hazamentek, a diákok összegyűltek felfedezésre, programozásra és játékokra. A számítógép igazi forradalmi eszköz volt, mely hatalmat és lehetőséget adott a fantázia kiteljesítésére. A programozók mindent elhanyagoltak érte: a tanulást, a csajokat, még a tisztálkodást is. Amint megvolt a kellő tudásuk, játékokat kezdtek írni. Az első ezek közül 1958-ban született meg, az elképzelhető legváratlanabb helyen: az Egyesült Államok egyik nukleáris fejlesztéssel foglalkozó katonai laboratóriumában. A számítógéprezslig kutatási vezetője, Willy Higinbotham egy bemutató keretében meg akart győzni néhány aggodalmaskodó helyi farmert, és szüksége volt valamire, amivel megnyerhette őket. Így kollégái segítségével a számítógépet és a kijelzőt felhasználva létrehozott egy borzasztóan egyszerű tenisz szimulátort. A játék, melyet Tennis for 2-nek nevezett, csupán egy fehér pöttyből állt, mely ide-oda pattogott a fehér vonal fölött. A játék teljesen lenyűgözte a közönséget, de ezek után eltávolították a számítógépről és félretették.

Három évvel később, 1961-ben Steve „Semmirekellő” Russel és néhány diáktársa a Massachusettsi Technológiai Intézetben létrehozták a Spacewart, az első, már nem szobányi számítógépen, a PDP-1-en. A programban a kétjátékos lövöldözhetett egymás úrhajóira, miközben egy fekete lyuk körül manővereztek. Tíz évvel később Bostonban egy programozó és kezdő barlangász, Will Crowther létrehozott egy szövegalapú barlangfelfedezés-szimulációt. Mikor egy bizonyos Don Woods nevű programozó a Stanford egyetemről meglátta a játékot kapcsolatba lépett Crowtherrel, hogy beleegyezését kérje a játék kibővítéséhez néhány fantasy elemmel. Az eredmény a Colossal Cave Adventure lett. Ezzel kezdődött

meg a szöveg alapú kalandjátékok felemelkedése: a diákok és programozók szerte az Egyesült Államok géptermeiben hasonló, saját készítésű játékokat kezdtek programozni, illetve játszani - gyakran a Dungeons & Dragons vagy a Star Trek univerzumot alapul véve.

Romero a nyolcvanas években nőtt fel, mint negyedik generációs programozó. Az első generációba azok a diákok tartoztak, akik már az ötvenes és hatvanas években számítógépeken dolgoztak a Massachusettsi Technológiai Intézetben, a másodikba, akik a hetvenes években folytatták ezt a Silicon Valley és Stanford egyetemeken, a harmadik generációba tartozók pedig az első játékcégek programozói voltak. Hogy Romero bekerüljön ebbe a körbe, meg kellett tanulnia az ígéhirdető, a játékprogramozók nyelvét: egy programozási nyelvet melyet HP-BASIC-nek neveztek. Romero gyors felfogású és kitartó növendék volt, aki bárkitől szívesen tanult aki válaszolni tudott egyre összetettebbé váló kérdéseire.

Romero szülei viszont kevésbé voltak lenyűgözve fiuk új szenvedélyétől. Legjobban Romero iskolai érdemjegyei foglalkoztatták őket amelyek meredeken zuhantak. Okos volt de figyelme nagyon könnyen elkalandozott, és túlságosan leköltötték a játékok és számítógépek. Annak ellenére, hogy ez volt a videojátékok első aranykora - a játéktermi gépekkel együtt évi ötmilliárd dollárt termeltek, és amiből csak az otthoni számítógépek egymilliárd dollárt tettek ki -, mostohaapja nem hitt benne, hogy ez olyan, élvezettel űzhető munka lenne, amiből meg is lehet élni. „Sohasem fogsz pénzt keresni játékkészítéssel!” - hajtogatta. „Valami olyat kéne csinálnod, amire az embereknek tényleg szükségük van, mondjuk üzleti programokat”

Ahogy nőtt mostohaapjával való ellentéte, úgy burjánzott tovább Romero fantáziája. Az öt ért lelki és testi erőszak hatásaitól a rajzain keresztül akart megszabadulni. Romero éveken keresztül képregényeken nevelkedett - a horror stílusú E.C. füzeteken, a trágár-szatirikus MAD-en, valamint Superman és a Fantasztikus Négyes hősi kalandjain. Tizenegy éves korára megalkotta a saját képregényeit. Egyikben a Chewy nevű kutyát labdázni hívja gazdája. Egyik dobásával a gazdi olyan erősen vágja a labdát Chewy szemébe, hogy a kutya feje kettéhasadva szétnyílik, és zöld agya kifröccsen. „Vége!” - firkantotta Romero a lap aljára, majd hozzátette a történet tanulságát: „Szegény öreg Chewy.”

Egyik alkattal az iskolában Romero a Weird (hátforgató, szokatlan, őrült) című, saját kezűleg készített képregényt adott be házi feladatként. Ennek egyik részében illusztrációkkal tarkítva kifejtette „Tíz különböző mód, hogy megkínózzunk valakit” című eszmefuttatását, a módszerek közt említve például, hogy „Szurkáljuk össze az áldozat testét mindenhol egy tűvel, és figyeljük meg, ahogy az ember pár napon belül hatalmas sebbé alakul.” Vagy „Egy székbe lekötözve az áldozatot, égessük annak lábfejét.” Egy másik, illusztrációkkal ellátott fejezetcím így szólt: „Hogyan őrjítsük meg a babysittert?” „Szerezzünk egy nagyon éles tört, és tegyünk úgy, mintha hátba szúrtuk volna magunkat.” Egy másik: „Csíptessünk vezeték a fülünkhöz, és tegyünk úgy, mintha rádió lennénk.” A tanár ezzel a megjegyzéssel adta vissza a házi feladatot „Ez irtózatosan gusztustalan volt. Nem hiszem, hogy így kéne ennek lennie.” Romero négyest kapott művészi törekvéseiért, de az igazi remekműveit meghagyta játéka számára.

Pár héttel a Sierra főiskolára tett legelső kiruccanása után Romero elkészítette első játékát, egy szöveg alapú kalandjátékot Mivel a mainframe nem volt képes adatot menteni, a programot viaszból és papírból készült kártyákon kellett tárolni. Mindegyik kártya egysornyi kódot tartalmazott - egy átlagos játék

több ezerből állt Romero minden iskolnap után összecsomagolta kártyahegyeit és azokat egy gumikötéssel biciklije hátuljához kötözve tekert haza. Mikor legközelebb visszatért a gépterembe, a játék futtatásához a kártyákon lévő adatokat újra be kellett vinni a számítógépbe. Egyik nap hazafelé a főiskoláról Romero biciklije bukkanóra futott az úton. Kétszáz kártya repült szanaszét a vizes földön - ekkor határozta el Romero, hogy ideje továbblépni.

Hamarosan megtalálta következő szerelmét az Apple II számítógép személyében. Az Apple a hobbiprogramozók kedvencévé vált, mióta csak az első gépet bemutatták az 1976-os Homebrew Computer Club találkozásán a jelenlévő műszakiskolának. Mint az első elérhető otthoni gép, az Apple ideális volt játékokat játszani és készíteni, ami nem kismértékben volt köszönhető a cég két alapítójának, Steve Jobsnak és Stephen Wozniaknak, vagy ahogy mindenki ismerte őket, a két Steve-nek.

A buddhizmus- és filozófiaimádó Jobs, miután otthagyta az egyetemet egy éppen induló, videojátékokkal foglalkozó cégnél, az Atarinál kezdte pályafutását a hetvenes évek közepén. Az Atari legendásnak számított, hisz alapítója, Nolan Bushnell nevéhez fűződött az 1972-es hatalmas játéktermi sláger, a Pong, melyben a teniszhez hasonlóan hosszúkás fehér elemeket kellett irányítani a képernyő mindkét oldalán, ide-oda ütögetve velük a pattogó labdát. Jobs osztotta főnöke rajongását és izgágaságát aki a Spacewar programot átírva alkotta meg első játékát a Computer Space-t. Jobsnak viszont nagyobb tervei voltak, még hozzá gyerekkori jó barátjával, Wozniakkal, avagy Wozzal, aki matekzseni létere órákat tudott eltölteni videojátékokkal.

Woz ugyanakkora programozó zseni volt mint amekkora neveltető: San Franciscóban a kikötő környékén saját „hívj egy viccért” telefonszámot működtetett. A számítógépekben Woz megtalálta a tökéletes lehetőséget, hogy kombinálja fergeteges humorát és matematikus képességeit, például olyan játékot hozva létre, mely „A fenébe!” feliratot villantott fel, mikor a játékos elveszített egy menetet. Jobs felkérte Wozt az Atarinak készítendő új játéka, a Breakout tervezőjének. Jobs vállalkozó szellemének és Woz programozási zsenijének egymásra találásaként született meg Apple nevű cégük. Az 1976-ban megjelent első Apple számítógép magától értetődően a szűk kiválasztott rétegnek készült és sátáni módon 666 dollár 66 centért lehetett hozzájutni. A következő évben debütáló Apple II viszont már a nagyközönség számára készült billentyűzettel, BASIC-kompatibiliséssel, de mindenekelőtt színes képmegjelenítési képességgel felvértezve. Bár nem volt hozzá merevlemez, két irányítót is adtak hozzá. Az Apple II kimondottan játékokhoz készült

Romero a Sierra főiskolán látta először a stílusos, sárgásbarna színű Apple II számítógépet. Míg a mainframe legjobb esetben is csak fehér vonalakat és téglalapokat tudott megjeleníteni, az Apple II monitorja változatos színekben pompázott, és nagyobb felbontása által sokkal részletesebb képeket tudott megjeleníteni. Romero egész nap a gépteremben futkosott Össze-vissza, próbálva mindent kideríteni az új, mágikus dobozról. Amikor csak a főiskolán volt, Romero csak az egyre bővülő Apple II játékokkal foglalkozott. Számos közülük játéktermi átirat volt, mint például az Asteroids, vagy a Space Invaders portjai, míg mások teljesen újak és innovatívak voltak. Például a texasi Richard Garriott, alias Lord British, egy űrhajós fia, Ultima című játékával hatalmas sikerű, grafikus alapú szerepjáték-sorozatot alkotott Britannia fantáziavilágán. Ahogy a Dungeons & Dragonsban, itt is kiválaszthattuk, valamint fejleszthettük karakterünket és sárkányokkal küzdhattünk meg. A grafika nagyon kezdetleges

volt: a tájat színes blokkok és körök, a fákat egyszerű zöld alakzatok, a hegyeket hasonlóan szabályos, csak éppen bar-na színű ábrák testesítették meg. A játékos nem látta, ahogy elmosódott pálcikafigurája : megtámadja a szörnyeket, csak oda kellett sétálni mondjuk a sárkány elé, egy csippanás hallatszott, majd meg kellett várni a harc eredményét ismertető szöveget. A játékosok elnézték a program csúnyaságát mert valami sokkal fontosabbat tartalmazott: egy élő, lélegző világot, mely regényszerű, alakítható kalanddal ajándékozta meg virtuális hőseit.

Az Ultima sorozat mutatta meg a játékokban lappangó üzleti lehetőséget is a programozók új generációjának. Garriot a korai nyolcvanas években szerzett hírnevet a saját erejéből. Mint megannyi más Apple II programozó, ő is maga intézte játékainak kiadását vékony, szalámicsomagolás-szerű műanyag zacskókba téve a lemezeket és azokat számítógépes üzletekben árulva. Ken és Roberta Williams, egy fiatal, észak-kaliforniai házaspár szintén úttörő szerepet játszott a különleges műanyag csomagolás alapú játékiadásban, és akiknek együttműködése hamarosan a tízmillió éves forgalmú Sierra Online céggé nőtte ki magát. Silas Warner, a kétszázhat centi magas, 145 kilós programozólegenda alapító tagja volt a Muse Software nevű cégnek, amihez Romero egyik kedvenc játéka fűződik, a komor, izgalommal teli Castle of Wolfenstein, ebben a játékos feladata az volt, hogy pálcikafigurájával keresztülverekedje magát az útvesztőkön, legyőzze a nácikat majd a játék végén magát Hitlert.

Romero annyira sok időt töltött játékokkal, hogy mostohaapja elhatározta, az lesz a legjobb a családnak, ha vesz egy számítógépet otthonra, ahol jobban szem előtt tudják tartani Johnt. Aznap, amikor az Apple II megérkezett, feleségét az ajtóban állva találta otthon. „Ígérd meg, hogy nem leszlel mérge” - könyörgött. Az üres Apple II doboz ott hevert a nappali közepén. „Johnny már mindent össze is rakott” - mondta óvatosan, miközben furcsa csippanásokat lehetett hallani. Schuneman őrjöngve robogott át a szobán és kicsapta az ajtót, arra számítva, hogy egy hatalmas halom műanyagot és vezetéket fog találni. Ehelyett Romero volt ott a működő gép előtt ülve, és gépelt. Mostohaapja csendben állt egy percig, majd bement hogy a fiú megmutasson neki pár játékot.

Ez év karácsonyán, 1982-ben, Romerónak csupán két kívánsága volt: egy, az Apple grafikus képességeit, és egy másik, a modem Apple programozási nyelvet bemutató könyv. Ez a két dolog vált az életétőjévé, amikor mostohaapja munkahelyének ideiglenes áthelyezése miatt a közép-angliai Alconbury kisvárosba költözött a család. Romero itt már olyan játékokat írt, melyekben kihasználhatta kifinomult, fejlesztett programozási képességeit. Saját dobozokat készített a játékaikhoz, és a borítóképeket is maga rajzolta. Az iskolában játékait értékesítve hamar elismertté vált.

Romero mostohaapja tudta, hogy valami nagyon komoly dologról van szó, amikor egy titkos, szovjet repülőgépeket tanulmányozó tiszt érdeklődött, hogy a mostohafiának nem lenne-e kedve részmunkaidős állást vállalni a cégnél. A következő nap a tiszt egy rideg, barátságtalan, hatalmas számítógépekkel teli szobába vezette Romerót. Fekete kárpit takarta előle a titkos térképeket, dokumentumokat, gépeket. A feladata az volt, hogy egy mainframe-en futó programot átírjon számítógépen futtathatóvá. A monitoron elnagyolt repülőgép-szimulátor futott. „Semmi gond. Mindent tudok a játékokról.” -mondta.

Romero készen állt a nagy dobásra. A számítógép elismert kulturális ikonná vált. A hetente megjelenő, nagy elismertségnek örvendő amerikai Time magazin a szokásos „Év Embere” különszámában 1982-ben egy számítógép került a

címlapra. A számítógépre készült játékok egyre csalogatóbbá váltak, miközben a tévére köthető játékkonzolok piaca nagy robajjal omlott össze. Egyedül 1983-ban az el nem adott játékok és hardverek 536 millió dolláros veszteséget okoztak az Atarinak, miközben a számítógépek egyre gyorsabbá váltak. A Commodore VIC-20-as és C64-es modellje egymilliárd dollárnyi eladással szárnyalták túl az Apple-t - és ezekhez a gépekhez játékokra volt szükség.

Egy Apple II-n programozó fiatalnak elméletileg két lehetősége volt játéka kiadására ebben a lassan iparaggá fejlődő környezetben. A nagy kiadók, mint a Sierra, vagy az Electronic Aris, mint arra Romero is hamar rájött, szinte megközelíthetetlenek voltak -ellentétben a rajongói magazinokkal, melyek költségkímélés végett a játékokat, illetve azok kódjait lapjaikra nyomtatva közölték le. Ahhoz, hogy az olvasó játszhasson, fáradságos munkával be kellett ezeket gépelnie a számítógépébe. Amíg Angliában volt, Romero minden szabad percét az Apple II előtt töltötte játékokat programozva, melyeket elküldhetett a magazinoknak. Az ebből következő romlás a tanulmányi eredményeiben újra felfingerelte mostohaapját, ezzel együtt feléledtek a köztük dúló csatározások és a fiú fantáziája is. Romero új képregénye a Melvin nevet kapta, melyben mindig ugyanaz történt: Melvin, a fiú szembeszegül kopasz, napszemüveges apjával - aki különösen hasonlított Romero mostohaapjára -, a kölyök pedig ezután roppant kreatív és szörnyű büntetéseket szenved el. Az egyik részben Melvin megígéri, hogy megcsinálja a mosogatást, de ehelyett lelép számítógépes játékokat játszani. Felfedezve ezt az apja megvárja, míg Melvin aludni tér, majd ordítva betör a szobájába. „Te kis szaros!” - üvölti, majd addig veri az arcát, míg szemei ki nem fordulnak helyükből, arcából pedig véres pép nem marad. Nemcsak Romero adta ki haragját kegyetlen képregények formájában: az iskolai diákok gyakran Ötletekkel látták el, hogyan is kéne Melvinnek bevégeznie, amiket Romero egytől egyig le is rajzolt, minden lehetséges módon eltúlozva a kegyetlenséget és véressé téve azokat. Mindenki csodálta érte.

Ez a figyelem megváltoztatta Romerót. Heavy metalt hallgatott - Judas Priestet, Metallicát, Mötley Crüe-t -, és fél tucat lánnyal randizott egyszerre. Akit a legjobban megkedvelt közülük, egy magas rangú katonatiszt intelligens és társaságkedvelő lánya, hamarosan a barátnőjévé lépett elő. A lány kedvéért Romero normális, elegáns ruhában jelent meg a család előtt és kontaktlencsét kezdett viselni. Annyi év apai és mostohaapai elnyomás után végre megbecsülést kapott.

A tizenhat éves fiúnak már borzasztóan fájt arra a foga, hogy játékaival is sikeres legyen. Nyolc hónapnyi folyamatos visszautasítás után egy Apple II-vel foglalkozó magazintól 1984. március ötödikén jó hír érkezett. A híres New Orleans-i karneválból, a Mardi Grasról holtfáradtan hazaérő egyik szerkesztő közölte, hogy a magazinnál úgy döntöttek, leközlík Scout Search nevű útvesztős programját, melyben a játékos - akit egy egyszerű pont jelzett - feladata az volt, hogy összegyűjtse felderítőit (sok plusz pontért), mielőtt megtámadja a grizzly medve. Bár nem nézett ki túl jól, élvezetes volt játszani. Romero száz dollárt kapott érte, és a magazin érdeklődést mutatott néhány egyéb, általa beküldött játék leközlése iránt is. „Megnézem a többi játékot, amint elmúlik a másnaposságom” - írta a szerkesztő.

Romero minden energiáját játékok készítésére fordította, amikben minden apróságot ő alkotott. Egy játékot akár fél óra alatt meg tudott írni. Végül elhatározta, hogy minden programját kétszavas, alliteráló névvel adja ki: Alien Attack, Cavem Crusader, stb. A sikerrel együtt egyre hetykébbé, beképzettebbé

vált. „Ha megnyerem a hónap programozói versenyét - és meg fogom nyerni, mert a programom fantasztikus -, nem kaphatnék az ötszáz dollár értékű tárgyeremény helyett inkább ötszáz dollárt készpénzben? Ugyanígy szeretném az éves 1000 dolláros díj helyett - amit szintén meg fogok nyerni - magát a pénzt megkapni.” Úgy írta alá ezt a levelet, mint minden más, ekkoriban papírra vetett írását: John Romero, Programozózseni - és megnyerte a pénzt.

A siker arra biztatta, hogy újra kapcsolatba lépjen Utah-ban élő, vér szerinti apjával. Egyik levelét rögtönzött cégfejléccel látta el, melyben saját vállalkozása, a Capitol Ideas Software neve volt olvasható. Égett a vágytól, hogy megmutassa, mennyire jutott, mennyi diadala, és publikált játéka volt már. „Négy és fél éve tanulok számítógépekről, a programozási technikám most esett át egy újabb forradalmon!” - írta levelében, melyet ezúttal így írt alá: John Romero, Díjnyertes Programozózseni, Leendő Gazdag Ember. Jó úton járt, érezte, de hogy igazán nagyra válhasson, és tényleg gazdag ember legyen belőle, vissza kellett térnie Angliából Amerikába.

1986-ban teljesült Romero kívánsága, családjával együtt végre visszatért Kaliforniába. A Sierra főiskolára járt órákra egy évvel azelőtt, hogy elvégezte volna az egyetemét.

A játékuélet jól ment szinte ontotta magából a programokat, melyek közül majd mind bekerült a számítógépes magazinokba, címeik gyakran díszítették a magazinok címlapjait. Egy Burger Kinges kiruccanás során Romero szerelembe esett. Kelly Mitchell a pénztárgép mögül elkapta az ifjú programozó tekintetét és hamarosan randevúra került sor. Kelly középosztálybeli mormon családból származott, de ami a legjobb: egy szuper kis házban lakott, magasan a hegyen. Bár Romero sok más lánnyal randevúzott egyikkel sem érezte magát olyan jól, mint Kellyvel, még akkor is, ha a lányt nem érdekelték a játékok. A tizenkilenc éves Romero számára elérkezett a lehetőség, hogy végre igazi családja legyen, ami eddig sosem volt neki. Megkérte a lány kezét, és 1987-ben összeházasodtak.

Mindezek után elhatározta, hogy itt az ideje megszerezni álmai állását is. Tíz játékot jelentetett meg addig, éppen diploma előtt állt családot alapított - kellett a jó meló. A megfelelő alkalom 1987. szeptember 15-én érkezett el, az Applefestnek nevezett Apple rajongói összejövetel keretében. Romero egy számítógépes magazinban olvasott róla, és tudta, mindenki ott lesz, aki számít: a nagy kiadók, az Origintól kezdve a Sierráig, ahogy azok a magazinok is képviseltetni fogják magukat, akik fizettek programjai közzétételéért: az Uptime, a Nibble és az InCider. Programozóként érkezett a San Franciscoi kiállítási pavilonba, a monitorokat, kinyomtatott adatsorokat tartalmazó papírhalmokat és lemezhegyeket cipelő játékosok káoszába. Az egyik asztal rogyásig volt Nibble magazinokkal, ami Romero egyik játékát hirdette a címlapján. Egy lemezen terjesztett magazin, az Uptime részlegénél saját készítésű játékát látta futni a monitorokon, „óóóó igen, itt én leszek a nagymenő!” - gondolta.

Az Uptime pultjánál Romero találkozott Jay Wilburrel, az egyik szerkesztővel, aki a játékait vásárolta. A nagydarab, huszonhét éves egykori kocsmáros Jay úgy nézett ki, mint egy kölyök, akit felfújtak levegővel és szakállat ragasztottak rá. Jay kedvelte Romerót: lázadó, mégis megbízható programozó volt, aki megértette a jó játékok lényegét - könnyű legyen megtanulni, de nehéz legyen a mesterévé válni. Jay munkát ajánlott neki, Romero pedig a rá jellemző hengeccsel azt válaszolta, hogy még átgondolja a dolgot.

A sikeres Uptime-os találkozón felvillanyozódva Romero egyenest az Origin standja felé vette az irányt ahol egy plakáton ez volt olvasható: „Ultima V: ok-

tóber 31-én a boltokban!”. „Te jó ég, az új Ultima?” - gondolta Romero. Leült a géphez, és betette lemezét. „Mégis, mit csinál?” - förmedt rá egy ott álló origines hölgy. „Leállítja a futó játékot? Ezt nem szabad!” Romero megnyomott pár billentyűt majd odaszólt: „Ezt nézze!”. A monitoron egy labirintusban zajló üldözéses jelenet tűnt fel, amelyet egy összetett program segítségével hozott össze, ami megduplázta a grafika részletességét; ezáltal kétszer olyan jól nézett ki, mint az eredeti játék. Az úgynevezett duplafelbontású grafikát a programozás akkori csúcának tekintették. Most pedig itt volt ez a vékony, fiatal kölyök, aki olyan grafikát mutat, ami jobban néz, ki, mint a megjelenés előtt álló vetítőn mutogatott Ultima V! A nőnek ezek után csak egy kérdése volt: „Akar nálunk dolgozni?”. Két hónappal később 1987 novemberében Romero már a fél országon átvágva robogott új munkahelyére, az Origin New Hampshire-i irodájába tartva. Kíváncsiságtól és lelkesedéstől fűtve, de anyagilag lenullázódva, csekkekkel fizette útiköltségeit. Terhes feleségével, Kellyvel az oldalán közeledett New Hampshire felé - első gyermeküket februárra várták. Felesége kevésbé volt lelkes az új hely iránt, és le akarta beszélni róla, de Romero meggyőzte a maga bájos és lelkes módján. Megígérte, hogy hamarosan igazi Mesterprogramozóvá és gazdag emberré válik.

Az ígéretet nem sikerült betartani. Az Originnél elért sikerek ellenére Romero úgy döntött, beszáll a cégtől távozó főnöke ugyancsak kockázatos új vállalkozásába. Rossz lóra tett. A cég nem tudta a kellő üzleti figyelmet magára vonni. A huszonegy éves Romero feleségével, Michael nevű fiával és egy újabb születendő gyerekkel munka nélkül maradt. Romero nagyra törő, de be nem teljesülő álmai, és a kilátástalannak tűnő helyzet egyre jobban kezdte idegesíteni Kellyt, aki a második gyermekkel a hasában hasamért a szüleihez Kaliforniába. Romero felhívta, és közölte, hogy minden oda: nincs se munkája, se lakása - egy barátja fogadta be, a kanapén aludt, de Romerót nem olyan fából faragták, hogy csak úgy feladja. Volt egy álma, és családja, akit szerethetett. Olyan apa lehetett, amilyen neki sohasem adatott meg. Olyan apa, aki nem csak segíti gyerekeit a játékban, de játszik is velük. Romero felhívta Jay Wilburt, a Magazinszerkesztőt hogy nincs-e esetleg valami munka az Uptime-nál. Jay közölte vele, hogy épp távozóban van az Uptime-tól, hogy a Louisiana állambeli Shreveportban székelő Softdisknél folytassa pályafutását. Talán Romero is kaphat itt állást - csillantotta fel a lehetőséget. Romero nem gondolkodott sokat: naná hogy Shreveportba megy! Végül is játékok, és a legkeményebb játékosok várnak rá...

2. fejezet

A Rakétamérnök

John Carmack szokatlanul későn kezdett el beszélni. Szülei aggódtak is miatta, amíg 1971-ben egy napon a tizenöt hónapos fiú betotyogott a nappaliba egy szivaccsal a kezében, és nem csupán egy egyszerű szóval, de egy teljes mondattal lepte meg szüleit: „Tessék, a törölőszivacsod apa!” Mintha csak azért várt volna a megszólalással, mert eddig nem volt semmi különösebb mondanivalója. „Úgy tűnik, valami nagyon különlegessel áldott meg minket a sors” - mondta a fiú apja feleségének, Ingának.

A Carmack család mindig is önművelő família volt. John Carmack apai nagyapja csupán két osztályt elvégezve lett villanyszerelő, írni-olvasni is felesége tanította meg, aki szintén nem végzett többet nyolc osztálynál. Fiukat, Stant Kelet-Kentucky legszegényebb részén nevelték fel. Stan kemény tanulással ösztöndíjat szerzett az egyetemem, ahol matematikában és kommunikációban jeleskedett. Ő lett a család első diplomás embere. Feleségül egy kémikus és egy pszichiáter lányát vette el, aki a tudományok és gyógyászat iránti érdeklődést örökölte szüleitől és mikrobiológiából doktorált. A szép egyetemista pár, Inga és Stan szerelmének első gyümölcse lett John.

Az 1970. augusztus 20-án született John D. Carmack - vagy becenevén Jondi - szülei nehéz munkával megteremtett jólétét élvezve nőtt fel. Miután apja esti hírbemondó lett a három nagy kansasi televízióállomás egyikénél, a család tehetősebb külvárosi környékre költözött, ahol megszületett fivére, Péter. Carmack a város legjobb általános iskolájában kezdte meg tanulmányait, a katolikus Notre Dame-ban. Vékony, alacsony testalkatával, kócos szőke hajával és nagy szemüvegével, amit egyéves kora óta viselt, hamar kitűnt környezetéből. Második osztályban, mindössze hét évesen minden olyan felmérő dolgot tökéletesen oldott meg, ami a nála hét évvel idősebb gyerekek iránt támasztott elvárásokat összegezte. Ekkoriban alakult ki jellegzetes beszédhibája is, egy rövid zümmögő hang mondatai végén, mint amikor a számítógép adatot dolgoz fel: „Tizenkettő szorozva tizenkettővel az száznegyvennégy...zzz.”

Otthon szüleihez hasonlóan csak úgy habzsolta a könyveket: kedvencei közé a fantasy regények, mint például Tolkien Gyűrűk Urája tartoztak. Tucattjával olvasta a képregényeket, sci-fi filmeket nézett, de a legjobban a Dungeons & Dragons szerepjátékot élvezte. Carmackot sokkal jobban érdekelt a D&D világ létrehozása, mint annak játszása, így hamar a kalandmester szerepe felé kezdett vonzódni. Egyedi és nagy fantáziájú mesélőként hamar hímevet szerzett, mert míg a többi kalandmester többnyire szorosan ragaszkodott a szabálykönyvek

által elképzelt játékestílushoz, Carmack teljesen újszerű kalandokat eszelt ki. Már harmadikos korában iskola után elzárkózott szobája mélyére karakterlapokkal és táblázatokkal, hogy megalkossa saját világát.

Szorgalma ellenére volt néhány dolog, ami elől Carmack nem menekülhetett. Mikor •házi feladatként azt kapta, hogy élete öt nagy problémájáról írjon, szülei túlzott elvárásait is beletette az ötös listába - méghozzá kétszer. Különösen problémás volt kapcsolata anyjával, a család fő fegyelmezőjével. Egy másik házi feladatában leírta, hogy egyszer, amikor nem volt hajlandó megcsinálni az iskolában feladott szorgalmi feladatot, anyja elzárta előle képregény-gyűjteményét a WC-be. Mivel ennek zárját nem tudta feltörni, az ajtópántokat távolította el, és az ajtót leemelve jutott hozzá imádott képregényeihez.

Carmack egyre lázadóbbá vált az iskolában: utálta a tanrendet és a vallásos hókuszpókuszokat. A vallást irracionálisnak tartotta. A szerdai mise után elkezdte kikezdeni osztálytársai hitét, akciói során nem egyszer fordult elő, hogy egy-egy fejtegetéseit hallgató gyerek sírásban tört ki. De Carmack hamarosan sokkal hatásosabb módszert talált elemző képességeinek fejlesztésére: tanára egyik nap egy Apple II-val állított be az osztályba. Korábban sohasem találkozott számítógéppel, de hamarosan úgy hozzászokott a géphez, mintha csak egy testrésze lenne. A matematika nyelvét beszélte, reagált az utasításaira, és - miután meglátott pár monitoron futó játékot - rájött arra, hogy a gép új világokat rejt magában.

Addig Carmackot csak a játéktermi masinák bővítették el. Voltak nála jobb játékosok is, de imádta a gyors akcióval járó szórakoztató programokat, mint például a Space Invaderst, az Asteroidsot és a Battlezone-t. A Battlezone kameranézetének köszönhetően volt teljesen egyedi: saját nézetből zajlottak az események. Ahelyett, hogy felülről vagy oldalról szemlélte volna az akciót, Carmack magában a tankban ülhetett. Bár a grafika nagyon egyszerű volt, a zöld vonalak és geometriai ábrák háromdimenziós képzelgetet keltettek. A játék annyira élvezetes és valóságos volt, hogy még a kormány is figyelte rá, és megrendelt belőle egy optimalizált változatot a hadseregnek gyakorlás céljából. Nem tellett sok időbe, hogy Carmack maga is játékokat kezdjen készíteni; a számítógép segítségével ez lehetséges volt.

Ötödikes korában Carmackot anyja elvitte egy helyi műszaki boltba, ahol a TRS-80-A számítógépről kezdték el tanítani. Kezében egy programozásról szakkönyvvel tért vissza az iskolába, amiből mindent megtanult, amit csak tudnia kellett a gépről. A lexikonban legalább tucatszor elolvasta a számítógépről szóló bekezdést. Mivel a jegyei egyre jobbak lettek, levelet írt tanárához, melyben kifejtette, hogy logikus lenne őt áttenni a hatodik osztályosok közé, ahol többet tanulhatna. A következő évben Carmack bekerült egy másik iskola „különösen tehetséges gyerekek” programjába, így a környéken az elsők között lehetett, akik számítógéphez juthattak. Iskolaidőben és utána Carmack több tehetséges kollégával is összebarátkozott, akik osztották az Apple II iránti rajongását. Egyre jobban elmélyedtek a BASIC programozási nyelv rejtelseiben, játszottak, hamarosan pedig elkezdtek formálni is a játékokat. Egyik nap Carmack rájött, hol tárolja az Ultima című játék a karaktere jellemzőit, és kicsit átírva a kódot, felbőszítta azokat. Élvezte a lehetőséget, hogy a semmiből alkothatott dolgokat. Programozóként senkire sem kellett támaszkodnia: ha a kód a felállított logikus szabályokat követte, akkor működött is. Minden teljesen logikus volt.

Minden, kivéve szülei gondolkodását. Tizenkét éves korában elváltak, elsősorban azért, mert Stannek és Ingának merőben más elképzeléseik voltak a

gyereknevelésről. A válás hatása Carmack számára tragikus volt. Épp amikor megtalálta az iskolában a helyét, ott kellett azt hagynia, és öccsétől is elszakították. Szülei között ide-oda vándorolva töltötték az elkövetkező éveket, ami mindig iskolaváltással járt. Carmack utálta, hogy el volt választva az apjától, de ami még rosszabb volt: anyjánál élve egyedül kellett magáról gondoskodnia.

A számítógépek iránti növekvő érdeklődése ellenére Inga továbbra sem látott sok érteimet a játékokban. Szerinte, ha valakit tényleg érdekelnek a számítógépek, az nem Ultimát játszani ül le a gép elé, hanem keményen dolgozik az iskolában a jó jegyekért hogy bejusson a Massachusettsi Műszaki Egyetemre, onnan pedig majd egyenes út vezet az IBM-hez. Inga szerette a fiát, és csak azt akarta neki, amit a legjobbnak hitt, de Carmack nem osztotta anyja véleményét, ő csak egy saját számítógépet akart, amin világokat hozhat létre. Mivel egyre önfajábbá vált. Inga elvitte egy pszichológushoz, hogy fényt derítsen rá, mért vált szófogadó kislány egyre irányíthatatlanabbá és komorabbá.

Carmack némi haladékokat kapott, amikor anyja egy új kapcsolat miatt Seattle-be költözött. Apja magához vette két kamaszdó fiát, és magához költöztette Őket, új felesége és annak két gyereke mellé. Bár Stan továbbra is jól keresett bemozdói állásával, a hirtelen duplájára nőtt család mellett nem engedhette meg magának, hogy fenntartsa korábbi életstílusát. Ennek megfelelően körülnézett a közeli raytowni munkásnegyedben, ahol talált is egy majdnem hektár nagyságú birtokot, a hozzá járó faházzal. Estéknél Carmack azon morfondírozott, mit is keres ő ebben a furcsa házban, ezzel a furcsa családdal, és mért jár abba a furcsa iskolába, amiben még számítógépek és hozzájuk való programok sincsenek. Sohasem érezte magát ennyire magányosnak... Aztán egy nap rájött, hogy még sincs egyedül.

A Hackers: Heroes of the Computer Revolution (Hackerek: a számítógép fejlődésének hősei) című könyv igazi újdonság volt a piacon. Carmack már korábban is hallott hackerekről¹ : az 1982-es, Tron című Disney-filmben a Jeff Bridges által alakított játéktervezőt beszippantja számítógépe a játékvilágba, az 1983-as Háborús játékokban pedig a Matthew Broderick² által játszott fiatal játékos, feltörve a kormányzat számítógépes rendszerét, majdnem kirobbantja a harmadik világháborút. De ennek a könyvnek története más volt: a valóságot mesélte el. A Whiz Kids Who Changed Our World (Csoda-gyerekek, akik megváltoztatták világunkat) című könyv Steven Levy tollából 1984-ben a számítógépes világ eddig sosem leírt történetét és kultúráját mesélte el. A könyv véli gíkgövette a számítógép iránt elkötelezettek huszonöt évét, az ötvenes évek szobányi mainframe gépein dolgozóktól kezdve a hatvanas éveken a Szilikonvölgyben programozókon keresztül egészen a nyolcvanas évek játékkészdeményeiig.

A bemutatott emberek egyáltalán nem voltak besorolhatóak a számítógép-mániások sztereotip csoportjába, hisz a legkülönbözőbb életpályákat futották be. Itt volt például Bili Gates, a Harvard egyetemről kibukott diák, aki az Altair cég első, forradalmi, BASIC-ben írt kódjaiért volt felelős, és mára a leg-

¹Hacker: Az angol hacker kifejezés az elterjedt magyar használattal szemben nem feltétlenül rosszindulatú, mindent feltörő programozót jelent, hanem általában számítógépekhez nagyon magas szinten értő, néha különös vagy egyedi módszerekkel dolgozó programozót, számítógépekkel foglalkozó személyt.

²Broderick: mára befutott színésznek ez volt egyik legelső filmes szerepe. Azóta rendezőként is bizonyította képességeit és olyan filmek főszerepei fűződnek nevéhez, mint a Bigyó felügyelő, vagy a Godzilla - természetesen utóbbiban nem a mutáns lényt, hanem a férfi főszereplőt alakította...

nagyobb számítógépes cég vezetőjévé nőtte ki magát. Gates mellett a könyvben szerepeltek olyan, már akkor hírneves játékkészítők, mint Slug Russel, Ken és Roberta Williams, Richárd Garriot, valamint a két Steve Jobs és Wozniak -, akik játék iránti szenvedélyüket programozásban éltek ki. i Valamennyien igazi hackerek voltak.

„Annak ellenére, hogy a hacker szót sokan lenézően, gúnyolódásként használják - ír a könyv szerzője az előszóban - feltételezve, hogy a hackerek beszűkült, illetve képzetlen programozók, akik piszkos módszereket használnak kódjaikban, én teljesen másnak ismertem meg őket. A sokszor furcsa külső igazi kalandorokat, látnokokat és művészeket rejt, olyan embereket, akik megértették a számítógépben rejtőző igazi forradalmi újdonságot.”

Ezt a hacker-kézikönyvet valóságos bibliaként forgatta Carmack. Amikor egy éjszaka alatt kiolvasta, csak egy gondolat járt a fejében: közéjük kell kerülnöm! ő is csodagyerek volt, de a semmi közepén lévő házban élt, egy isten háta mögötti iskolába járt, ahol se számítógép, se hacker-kultúra nem volt. Hamarosan olyanokra talált, akik osztották a dühét.

A raytowni haverok teljesen mások voltak, mint a Kansasben hátrahagyottak: sokkal lázadóbb természetük volt Carmack hamarosan tagja lett egy számítógépek és játékok iránti rajongását osztó csoportnak. Velük együtt fedezett fel egy teljesen más világot: a kezdetleges internetes fórumokon egyre növekvő online közösséget. Bár a számítógépek nemzetközi hálózatát létrehozó internet már a hetvenes évektől működött, többnyire a kormányok emberei és egyetemi kutatók használták. Ezzel ellentétben a BBS-nek nevelti tett kezdetleges fórumok igazi klubok voltak - pont olyanok számára, mint Carmack. Ez a rendszer 1978 körül jött létre, amikor két hacker, Ward Christensen és Randy Seuss megírta első programját, aminek segítségével adatot lehetett továbbítani számítógépeik között telefonvonal segítségével. Ennek eredményeképpen számítógépeikkel í barmikor felhívhatták egymást, és adatot cserélhettek. A nyolcvanas években ez a módszer gyorsan elterjedt, és az első online közösségek kiindulópontjává vált, ahol a felhasználók szabadon cserélgethették programjaikat és beszélgethettek egymással. Megfelelően erős számítógép és telefon birtokában bárki indíthatott ilyen fórumot. Az egész világon elterjedtek az otthonoktól kezdve az egyetemi géptermekek át a hivatásos szoftverfejlesztőkig, a hackerek és játékosok igazi melegágyává váltak.

Carmack nem csak a játékok miatt kezdte el használni a rendszert: itt tanulmányozhatta a legizgalmasabb és legtitkosabb hacker módszereket. Megtanulta, hogyan lehet megbuherálni a telefont, hogy ingyen bonyolíthasson távolsági hívásokat, és megismerkedett a többszereplős, szöveg alapú Dungeons & Dragons-szerű szerepjátékokkal -nem utolsósorban pedig sokat tanult a bombákról...

Carmack számára a bombák nem csupán olcsó és látványos trükkök voltak. Élvezte kémiai felépítésük tanulmányozását, szinte tudósnek érezhette magát, na és persze kedvére robbantgathatott. Barátaival a különböző fórumokon talált bombareceptek továbbgondolásával kezdtek kísérletezni. Gyufák levágott foszforfejeit ammónium-nitráttal keverték, cukorból és kálium-nitrátból füstbombát készítettek, sőt, a gimnáziumi kémialaborból alapanyagokat elcsenve termitet is előállítottak: egy porhanyós és nagyon erős robbanóanyagot. Iskola után a hidak alatt betonfalakat robbantottak fel, mígnem egy nap elhatározták, hogy sokkal praktikusabb célra fogják felhasználni tudásukat: számítógépet szereznek maguknak.

Egyik késő éjszaka Carmack és barátai a közeli iskolához osontak, ahol tu-

domásuk szerint Apple II-es számítógépek is voltak. Carmack olvasott róla, hogyan lehet termit alapú robbanószerrel kiolvasztani az üveget, de még szüksége volt valamilyen enyves anyagra. Egy adag vazelin pont megtette... A kotyvalék, amit az ablakra kent, valóban kiolvasztotta egy helyen az üveget, ahol így be tudtak mászni. Egy kövér barátjuk viszont nem tudta magát betuszkolni a nyíláson, így kúszás helyett inkább benyúlt a lyukon, és kinyitotta magának az ablakot. Ezzel viszont beindította a riasztórendszert - a zsaruk pedig szinte azonnal megjelentek.

A 14 éves Carmackot pszichológiai kivizsgálásra küldték, hogy meghatározzák büntetését. A beszélgetés nem ment túl jól. Mint Carmack később elmesélte, a következő végkövetkeztetésre jutott a felmérés. „A fiú úgy viselkedik, mint egy két lábon járó agy... emberi lényekkel szemben semmilyen érzelmet nem tanúsít.” A beszélgetés során a pszichológus ceruzájával játszva megkérdezte Carmacktól. „Ha nem kaptak volna el, mit gondolsz, elkövettél volna még hasonló tetteket?” „Ha nem kaptak volna el... igen, valószínűleg újra megpróbálkoztam volna vele.” - válaszolt a fiú őszintén. A beszélgetés után nem sokkal újra összefutott a pszichológussal. „Tudod, nem túl okos dolog elmondani valakinek, hogy újra el akarsz követni egy bűncselekményt.” - mondta. „Az istenfáját, én csak azt mondtam, ha nem kaptak volna el, akkor mit tettem volna!” - válaszolt Carmack. Egy év fiatakorúak börtönére ítélték a városi ítéletvégrehajtó intézetben. A legtöbb gyerek kábítószer miatt került ide - Carmack néhány Apple II számítógép miatt.

Anyjával élt életét nagyon behatároltnak és szigorúnak érezte, de ez semmi sem volt az intézethez képest. Mindennek pontosan behatárolt ideje volt: az étkezéseknek, a tisztálkodásnak, a szórakozásnak, és az alvásnak is. Minden elvégzett munka után jó pontokat lehetett szerezni. Valamennyi reggel beteretlék őket egy furgonba, és volt iskolájához vitték őket órára, a kocsí pedig délután értük jött és visszavitte őket. Carmack olyan szenvedélyesen kezdett vonzódni a számítógépek iránt, hogy szülei elhatároztak, vesznek neki egy Apple II-t. Nem tudták, hogy az intézetben Carmack már megvett egyet egyik társától... Hamarosan rájött, hogy legjobban a grafikus megjelenítést szereti programozni: létrehozni valamit a bináris kódban, ami életre kel a képernyőn. Ennek programozása azonnali visszajelzéssel és jutalommal járt, ami a programok más fajtáira nem volt jellemző.

Carmack minden elérhető elolvasott a 3D-s grafikáról, és hamarosan összetákolt egy vázszerű MTV-lógót, ami még forgásra is képes volt a képernyőn. Ennek ellenére tudta, hogy az igazi próbatétel és móka egy játék elkészítése lenne. Carmack nem volt az önálló ihletek híve, így elhatározta, hogy mások alapötleteit fogja használni. Shadowforge című első játéka nagyon sok dologban hasonlított az Ultiméra, de tartalmazott néhány programozási bravúrt is, például olyan karaktereket, akik immár tetszés szerinti irányból támadhatták meg ellenségüket. Ez a játék vált első jövedelemforrásává is: több mint ezer dollárt kapott érte a Nite Owl Productions nevű családi vállalkozástól, akik főleg kamera-akkumulátorok forgalmazásával foglalkoztak, de vállalták játéka terjesztését is. Carmack a pénzből egy Apple II GS-t vett, az Apple széria következő darabját.

Carmack nemsokára sportolni és erősíteni kezdett, hogy ne csak agya legyen kigyúrva. Konditerembe járt, dzsúdózni és birkózni kezdett. Egyik nap az iskola után látta, ahogy szomszédját egy nagy mamlasz megpróbálja megfélemlíteni - a következő pillanatban a nagymenő Carmack küzdőharci képességeinek

áldozatává vált. Máskor a fiú inkább eszével vágott vissza. Amikor egy tudományos feladathoz egy nagydarab buta srácot osztottak be mellé, a fickó követelte Carmacktól, hogy a zseninek tartott vékony fiú csinálja meg helyette az összes munkát. Carmack beleegyezett. A feladatra végül egyes alát kaptak... „Hogy a fenébe kaptunk elégtelent?! Te vagy a legokosabb fiú a környéken!” - kérdezte a mamlasz. Carmack nem véletlenül rontotta el a feladatot: inkább feláldozta saját jegyét, mint hogy a fajankót győzni engedje...

Carmack egyre flegmább stílusa nem nyerte el szülei osztatlan tetszését. Miután egyre gyakoribbá váltak összezőrdülései mostohaanyjával - akinek vegetáriánussága és mindenféle hiedelmei idegesítették a fiatal, gyakorlatias fiút - apja kibérelt egy lakást, ahol John, és Péter külön lakhattak, amíg elvégzik a középiskolát. Beköltözésük napján Carmack bedugta Apple II-jét a konnektorba, kifüggesztett egy magazinból való merevlemez-hirdetést a falra, és munkához látott Játékokat akart készíteni.

1987 egyik éjszakáján Carmack meglátta a létező legfantasztikusabb játékot A Star Trek sorozat nyitó epizódjában tűnt fel, amikor a kapitánya bemutatta a hajó holodeck-jét egy futurisztikus szerkezetet, ami magával ragadó környezetet tudott szimulálni kikapcsolódáshoz és szórakozáshoz. Ebben a részben a felnyíló ajtó egy trópusi paradicsomot rejtett. Carmackot teljesen magával ragadta. Ez volt A virtuális világ. Már csak a technológiát kellett megtalálnia, amivel létrehozhatta.

Jelenleg viszont megvoltak a saját játéakai, amik lekötötték. Mivel éppen befejezte a középiskolát, végre felvehette azt az apja által félretett összeget, amit tizenennyolcadik születésnapjára ígért. Amikor elment magához venni a pénzt, fény derült rá, hogy anyja átutalta azt saját, Seattle-i bankszámlájára. Nem akarta, hogy fia olyan nevetséges dolgokra használja fel, mit például bekerülni a játékkészítés világába... Ezzel kapcsolatos filozófiája cseppet sem változott az évek során: ha számítógépekkel akarsz foglalkozni, végezd el az egyetemet, lehetőleg a legjobb műszakit, diplomázz le, és szerezz állást egy olyan cégnél, mint az IBM.

Carmack kíméletlen, kritikus hangú levelet küldött anyjának. „Mért nem tudod megérteni, hogy többé nem a te dolgod, hogy irányítsd az életemet?” - írta. Anyja viszont megingathatatlan volt, és egy fillért sem adott fiának. Ha Carmack meg akarta kapni a pénzét, egyetemre kellett mennie a saját költségén, és olyan jegyeket szerezni, amiket anyja megfelelőnek jónak tart, hogy megtérítse kiadásait.

1988-ban végül a tizenennyolc éves Carmack huzakodva ugyan, de beiratkozott a Kansas Egyetemre, ahol rengeteg, számítógépekkel kapcsolatos órán vett részt. Szörnyű idők voltak. Nem jött ki diáktársaival, nem érdekelték a kollégiumi bulik és lerészegedések sem. Az órák még ennél is rosszabbak voltak: az egyetem tanítási módszere lényegében hosszú szövegek bemagoltatásából állt. Nem volt bennük semmi kihívás, semmi kreativitás. A tesztek már-már sértően primitívek voltak. „Mért nem tudnak igazi feladatot adni, és engedni, hogy magunk oldjuk meg őket? Bármit meg tudok csinálni!” - firkálta egyik zárhelyi dolgozata hátoldalára. Két szemeszter túlélése után végül kibukott.

Idegességében és bánatában anyjához hasonló részmunkaidős állást vállalt egy pizzériában, és elkezdett belemélyedni második játéka, a Wraith (Lidérc) készítésébe. Fárasztó munka volt, mert állandóan ki-be kellett tennie a flopi lemezeket az Apple II GS-be - számítógépe ugyanis nem rendelkezett merevlemezrel. Végül még történetet is összehozott, ami a játék fájljából idézve így

hangzott:

„Lidérc - A Gonosz bukása

Hosszú időn át béke honolt Arathia szigetén. A Metiria templom védelmezőjeként életed eddig egyszerű és eseménytelen volt, de nemrég minden megváltozott. Egy ismeretlen erő befolyása az igaz isten, Metiria egykor megingathatatlan hitű követőit megbolygatta hitükben.

Romlottság és zűllés terjedt el a szigeten, és egy élőholt lényről kezdtek suttogni, aki hatalmat ad mindazoknak, akik őt szolgálják. A világok urai egytől egyig behódoltak neki. és most szörnyek masíroznak mindenfelé a szigeten. Tarot temploma az utolsó menedéke az igazhitűeknek, te pedig Arathia utolsó reménye vagy a megtisztulásra.

Előző éjjel, miközben erőért és útmutatásért imádkoztál, megjelent neked Metiria, és rád ruházta a Lidérc megsemmisítésének feladatát. Nagyon komoly beszédet intézett hozzád, és figyelmeztetett a rád leselkedő veszélyekre. Az egyetlen mód, hogy eljuss a pokolba, ahonnan a Lidérc irányítja szolgálait, egy bolygóközi kapu, ami a legerősebb lények által őrzött Csillagtűz erődben található.

Bár a kastély nincs messze Tarottói (északkeleten található egy szigeten), egy hatalmas sziklaszirt megakadályozza, hogy a szokásos módon el lehessen érni. Csak annyit tudsz, hogy a szörnyek a kastélyból jöttek, és hamarosan a kontinensen tűntek fel. Tudod, hogy bár sokakat elcsábított a Lidérc ereje, néhányan még talán segítenek küldetésed során, ha eleget fizetsz nekik. Ahogy a látomás lassan szertefoszlik, Metiria rád mosolyog és így szól hozzád: „Ne félj, bátor lovag, áldásom rajtad.”

Hozzájárásod küldetésed előkészületeihez, de még a városi emberek sem igen akaróznak segíteni. Minden felszerelésért és varázslatért aranyat kérnek. Aranyat, ami neked nincs, és amiből a Lidérc szolgálainak tonnaszámra van...”

Carmack elküldte a Wraith-et a Nite Owl-nak, első játéka, a Shadowforge kiadójának, akik egyből lecsaptak rá. Bár a grafika nem volt nagy áttörés - ugyanolyan pálcikafigurákat használt, mint akkoriban a legtöbb program - a játék hatalmas területet ölelt fel (főleg a többi hasonló programhoz képest), így jóval hosszabb játékelményt is nyújtott. Kétezer dollárt, előző honoráriumára dupláját kereste ezúttal - annak ellenére, hogy a játék nem lett átütő siker. Carmack másik hobbijának finanszírozására költötte a pénzt: feltuningolta jellegzetes, sokak által imádott MGB típusú barna autóját. Bár nehezen jött ki pénzből, Carmack élvezte a szabad életet. Saját maga oszthatta be idejét, addig aludt, ameddig csak akart, de mindenekelőtt: nem dirigált neki senki! Elégedett lett volna, ha egész hátralévő életében az akkorihoz hasonlóan programozhatott, autóját bütykölhette és D&D-t játszhatott volna. Csak játékokat kell gyártania nagyüzemben.

Nem tartott sokáig, míg újabb vásárlót talált programjainak: egy számítógépes magazin hátoldalán lelt rá a Lousianában székelő, Softdisk nevű cégre. Miután megvették tőle első kisebb szoftverét, egy teniszjátékot bámulatos fizikai modellezéssel, egyből érdeklődni kezdtek iránta. Az Ultima-sorozat sikertörténetéből tanulva Carmack dörzsölt üzletemberré vált, így egyszerre egy teljes trilógiát ajánlott fel a cégnek - ha lehet, hát miért ne háromszorozza meg a nyereségét? A Softdisk elfogadta az ajánlatot, és szerződést kötött vele a Dark Design néven futó szerepjáték-trilógiára. Carmack új jövedelemszerző módszerrel állt elő: Apple II játékeit elkezdte átírni a számítógépek újabb generációjára, az IBM PC-kre. Szinte semmit se tudott a rendszerről, de ezt csak kihívásként

tekintette. Elment az egyik számítógépekkel foglalkozó üzletbe és kibérelt egy PC-t. Egy hónapon belül a Dark Design sorozatnak nem csak az Apple II-es, de a PC-re átírt verzióját is elküldte a Softdisknek. Éjjel-nappal dolgozva Carmack annyira belejött a programozásba, hogy egy játéknak három verzióját tudta elkészíteni: egyet Apple-re, egyet Apple II GS-re, egyet pedig PC-re. A Softdisk valamennyit megvásárolta.

A cég minden új játéka után szinte könyörgött Carmacknak, hogy jöjjön el hozzájuk interjúra. „Ki lehet ez a kölyök, aki egy általa teljesen ismeretlen programozási nyelvet tanult meg magától, alig feleannyi idő alatt, mint egy normális embernek kellene ehhez?” Carmack először elutasította a kérést. Minek rontsa el életét azzal, hogy egy cégnek kezd dolgozni? Végül azonban kitartó kérésük meggyőzte. Egy hosszú utakra tervezett, új kipufogóval kicsit feltuningolta MGB autóját, majd útra kelt - bár annyi év után már nem igazán hitte, hogy bárki olyannal találkozhat, akitől még tanulhatna...

3. fejezet

Dangerous Dave minden szerzői jogot megsért

Shreveport városa már jóval azelőtt híres volt a szimuláció művészetéről, mielőtt a játékosok betették volna ide a lábukat 1864-ben, az amerikai polgárháborúban a Szövetség hadseregének katonái Turnbull erődjénél kiégett fekete fatörzseket kocsikra helyezve szedték rá a rohamozó ellenséget akik azokat ágyúnak nézve félelmükben elmenekültek a „tüzérség” elől. Amikor a szövetségesek tábornoka szemügyre vette a bázist csak ennyit mondott az erőd parancsnokának: „Az egész védelem humbug volt!” - így lett a terület neve Humbug-erőd.

Százhuszonhét évvel később ismét szimulált fegyverek jelentek meg a városban - ezúttal a Softdisk számítógépes játékaiban. A céget egy Al Vekovius nevű, egykori louisianai egyetemi matematikatanár vezette. Bár még csak negyvenes éveiben járt, már javában kopaszodott, megmaradt hajszálai pedig úgy álltak, mintha csak most vette volna fm a kezét egy elektrosztatikus kristálygömb-ről. Egyszerű öltönyöket és nyakkendőket i hordott, de bogarasságát kedvelték mind diákjai, mind a tanárok, akikkel az egyetem géptermében gyakran volt együtt még a hetvenes években. Ebben az időben ez az egyetem közvetítette a hacker-elveket a később ismertté vált Szilíciumvölgy felé. Mint az akadémia számítógépes részlegének vezetője, akinek munkája egyben hobbija és szenvedélye is, Al kezdettől fogva jelen volt ebben az iparban. Bár nem volt magas vagy kövér, a diákok szeretetteljesen csak Nagy Alnek hívták.

A lassan kialakuló korszellemtől megihletve Al és egy másik matematikatanár, Jim Mangham titkos üzleti tervet ötlött ki: létrehoznak egy szoftver-klubot. A klubtagok azaz előfizetők - kisebb összegért cserébe üzleti szoftverekkel és játékokkal töltött lemezeket kapnak. A tervvel Al és társa megtalálták a számukra ideális munkát: számítógépes hobbijukból tudtak megélni.

Ebben az időben a nagy szoftverkiadókat egyáltalán nem érdekelték az egyem vásárlók, kizárólag vállalatoknak próbáltak programokat eladni. Bár már ekkor is voltak rajongók, akik a BBS-nek nevezett fórumokon gyűltek össze, a korai modemek még túl lassúak voltak ahhoz, hogy ezek a helyek a szoftverek terjesztésének alternatív módját jelenthessék. A havonta megjelenő lemez tökéletes terjesztési lehetőségnek látszott, egyben alkalmat adott a fiatal programozóknak, hogy nevüket, munkáikat ismertté tegyék. Az egész olyan volt, mint egy független hanglemezkidó, amely ismeretlen előadók műveiből készít válogatás-

albumot

Az előfizetők 1981-ben kapták kézhez az első, Apple II géphez készült lemezeket. Az üzlet jól ment, és a lék hamarosan kibővítették tevékenységüket Commodore gépekhez készült lemezekkel is. 1986-ban továbbléptek az IBM PC-k és az azokat utánzó, azonos operációs rendszert futtató gépek irányába. A PC hirtelen anyagilag elérhetővé vált az átlagemberek számára is, új felhasználók tömege előtt nyílt meg az út a számítógép felé. 1987-re a Softdisknek már száz-ezer előfizetője volt, akik valamennyien havi 9,95 dollárt fizettek lemezeikért. Alt az év üzletemberévé választották Shreveportban.

A sikerek új kihívásokat hoztak magukkal. Al hamarosan egy tizenkétfélmillió dolláros céget vezetett, amelyben százhusz alkalmazott dolgozott - és ez kicsit sok volt neki. Megjelent a konkurencia is, a New Hampshire-i Uptime magazin képeiben. 1989 telén Al felhívta Jay Wilburt, az Uptime egyik szerkesztőjét, akivel egy játékkiállításán ismerkedett össze: lenne-e kedve átpártolni hozzá? Jay, akinek egyre jobban elege lett a fagyos munkáját meg nem becsülő környezetéből, beleegyezett, hogy ő vezesse a Softdisk Apple II szekcióját. Megemlítette azt is, hogy ismer két játékprogramozót, John Romerót és Lane Roathe-t (egy volt Uptime-kóder), akik szintén állást keresnek.

Al szinte magán kívül volt. Bár korábban is előfordultak játékok a lemezein, hatalmas lehetőséget látott az egyre bővülő PC-s piac felé való terjeszkedésben. Láttá a többi jól menő játékcéget a Sierra Online-t, a Broderbundot, az Origin-t. Úgy gondolta, nincs veszteni valója, ha megpróbál nagyobb szeletet kihasítani a tortájukból. Al szólt Jaynek, hogy hozza magával a kétjátékost is.

Romero helyzete akkor már nem is lehetett volna rosszabb. Rengeteg csalódás és megpróbáltatás érte, kezdve a New Hampshire-i könyörtelen téltől egészen odáig, hogy elhagyta origines álom munkáját főnöke balvégzetű cégéért. Felesége és gyerekei az ország túlsó végén voltak, és várták, hogyan alakul a szerencséje. Családi élete kezdett egyre inkább vakvágányra futni. Remélte, hogy új élete lent délen mindent megváltoztat.

Romero 1989-es utazása New Hampshire-ből Shreveportba éppen megfelelő gyógyír volt a problémáira. Az autót során összelelegedett két játékos társával, Lane-nel és Jay-jel. Lane, akinél Romero egy hónapon át lakott, nagyon hasonló lelkületű volt. A Romerónál öt évvel idősebb Lane múltja is hasonló volt: Coloradóban nőtt fel, nem messze Romero születési helyétől; heavy metál zenén, beteges képregényeken és számítógépes játékokon nevelkedett ő is. A nyugodt lelkületű, hosszú haját tarka selyemkendővel összefogó Lane tökéletesen kijött Romeróval. Bár nem volt meg benne Romero kifogyhatatlan energiája és ambíciói, imádta az Apple II programozásának minden apró trükkjét, és Romeróhoz hasonlóan minden vágya volt játékokat készíteni. New Hampshire-ben még azt is elhatározták, hogy egyesítik egyszemélyes cégeiket: Romero Capitol Ideas (Hatalmas Ötletek) nevű cégéből és Lane Blue Mountain Micrójából (Kékhegy Számítógép) így lett Ideas from the Deep (Ötletek a Mélyből). Jay is Apple II rajongó volt, de más módon. Saját bevallása szerint nem is volt igazi programozó, viszont Romero elismerte két nagyon fontos tulajdonságát: az Apple II és "kódjai magas szintű ismeretét és játékok iránti rajongását. A Romerónál hét évvel idősebb Jay Rhode Islanden nőtt fel, biztosítási szakmában kárbecslőként dolgozó apa és szerencsehozó talizmánok árusításával foglalkozó anya gyerekeként. A középiskolában Jay magassága ellenére nem volt tehetséges a sportokban, ellenben nagyon jól értett mindenféle géphez, legyen szó új rekord felállításáról az Asteroids játéktérmi masinán, vagy motorja szétszere-

léséről. Első Apple II-jét biztosítási kártérítésből vette, amit egy motorbaleset után kapott a húszas évei elején...

Nem telt sok időbe, hogy Jay rájöjjön: az ő számára nem a programozók magányos életformája való. Sokkal jobban vonzotta a társasági élet, a felhőtlen bulizás, a nagy lábon élés, aminek igazi mesterévé a T.G.I. Friday's bár csaposaként vált. Szerették a barátian, és olyan jól mixelt, hogy őt szemelték ki Tom Cruise betanítására a Cocktail című film előkészületei során! Jay jó kommunikációs készsége révén végül a bár üzletvezető lett. Később az Uptime lapnál egyesíthette vezetői képességeit játékrajongó mivoltával, most pedig a Softdisknél kész volt még tovább lépni.

Mire megérkeztek Shreveportba, Lane, Romero és Jane régi jó barátokként szálltak ki a kocsiból. Útközben egy kis kaland végett még Disneyworldbe is kiruccantak pár nap-fa. Ahogy begurultak Shreveportba, nem is tudták biztosan, jó helyen járnak-e. A Louisiana délnyugati csücskében, Texitől alig egy kőhajításra található Shreveport 1989-ben már igencsak rossz állapotban volt. Az olajbányászat utáni fellendülést gyorsan követte a hanyatlás, ami várost teljesen kimerítette. A nedvességtől sűrű levegőt még tovább rontották a mindenfelé megtalálható ingoványok. A belváros hemzsegett a munkanélküliektől, akik a meleg elől a lerobbant épületek árnyékaiba menekültek - például a Softdisk irodája elé is.

A belvárosban található Softdisk két épületből állt. Az adminisztrációval foglalkozó lesz egy parkolóház alatt épült, mellette egy hatalmas hegyoldal - olyan volt az egész, mint egy hangyafarm. Amikor a játékosok megérkeztek, Al hatalmas lelkesedéssel és csillogó szemekkel nyitott ajtót, és egyből áradozni kezdett arról, hogy mennyire jól megy a cégnek és mennyire várta már az érkezésüket. Válaszul Romero és Lane meg mutatták neki Zappa Roids nevű Asteroids-klónjukat. Al nem csak a programozási készségüktől, de fiatalos lelkesedésüktől is el volt bűvölve.

Romero már kezdetben pontosan tisztázta a dolgokat: őt nem érdeklik a felhasználói programok, kizárólag a játékok. Ambíciója megértésre is talált Alnál, aki nagyon izgatott volt az igazi játékiparba való bekerüléstől. Romero és Lane lett az első alkalmazott az új, Különleges munkák divíziójánál, mely részleg kizárólag játékkészítés céljából hoztak létté. Kifelé menet Al megveregette Romero hátát, és odaszólt neki: „Egyébként, ha lakást szeretnétek bérelni, csak szóljatok. Kiadással is foglalkozom, van pár jó helyem a városban.”

Roméra, Lane és Jay elhagyták a Softdisk irodáját, hogy átmenjenek az épületbe, ahol a programozók dolgoztak. Szoftvercéghez képest nem tűnt valami mókás helynek... Biztosítási ügynökökkel zsúfolt emeletek közé szorítva minden programozó egy-egy különálló, csendes, világos szobáskában dolgozott, vibráló fényben. Nem volt se zene, se játékok, se mulatság. Olyan volt az egész, mint egy nagy főzőedény, aminek párákieresztőjén néhány programnak kellett kijönnie minden egyes hónapban.

Romero bemutatkozott egy csoport programozónak, akik megkérdezték, Nagy Al ajánlott-e neki kiadó lakást. Amikor igennel felelt, mindenki vihogni kezdett. „Ne fogadd el!” - mondták, és kifejtették, hogy mikor ők éltek Al ajánlatával, lerobbant, koszos vityillót kaptak a város legrosszabb részén. Amikor egyikük végigfeküdt a díványon, egy óriási férget látott előbújni a földön lévő mocsok-halmok egyikéből. Romerót viszont semmi sem hangolhatta le. Ismét elemében érezte magát, hiszen munkája játékok készítése volt. Felesége, Kelly, és két lurkója, Micheal és Steven is boldog lenne az új környezetben, ahol végre min-

dent újra kezdhetnek. Romero felhívta Kellyt és szólt, hogy szedelőzködjön: Shreveportba költöznek!

Romero és Lane az első pár hétben az álmaiknak élhettek: játékokat készítettek a Különleges munkák részlegnél. Romerónak viszont volt még egy másik megvalósítandó napirendi pontja, még hozzá, hogy kicsit elszakadjon az Apple II-től és a PC felé közelítsen. Már korán közölte Al-el, hogy szerinte az Apple II leszálló ágban van, főleg az IBM PC és klónjainak feltörése miatt. Mivel az Apple nem támogatta az új IBM szabványokat, gyorsan csökkent piaci részesedése. Romero nem mondta el Alnek, de úgy érezte, valami nagyot szalaszt el. Ha el akarta érni álmait, a „Leendő Gazdag Embert” és a „Programozó Ászt”, a PC-nek is mesterévé kellett válnia, mielőtt még túl késő lenne.

„Nem programozhatsz ugyanazon a gépen egész életedben! Szeretném, ha tudnád: bár még nem ismerem a PC-t, nagyon gyorsan meg fogom tanulni!” bizonygatta Alnek. „Tőlem aztán... Csinálj amit akarsz!” - válaszolt a főnök.

Romero az új, C nevű programozási nyelvet akarta elsajátítani, viszont a cégnél azt mondták neki, ne foglalkozzon vele, mert a részleg többi programozója ezt nem ismeri. Romero korlátozva érezte magát a többiek hozzá nem értése miatt. Ahelyett, hogy a Zappa Roidsot csiszolta volna tovább, a könyvespolcok felé vette az irányt, és mindent elolvasott, ami a PC-k programozási nyelveiről, a Pascalról és a 8086 assemblyről szólt. Hamarosan eleget tudott ahhoz, hogy egyik régi Apple II-es játékát, a Pyramids of Egyiptet átírja PC-re. Egy hónap múlva már a Softdisk Big Blue Disk elnevezésű PC-s szekciójában is publikált programot.

A probléma az volt, hogy a Big Blue Disknél túl jó munkaerőnek bizonyult... A túlhajsza és erőltetett PC-s szekció egyre jobban Romero képességeire kezdett támaszkodni. Az első hónap végére már több időt töltött mások programjainak átírásával, mint a saját játékaival való munkával. Mielőtt feleszmélhetett volna, a játékrészlegnek vége volt.

Al Romerót PC-s felhasználói programok írására rendelte ki. Bár Lane-nek is megvolt a lehetősége, hogy csatlakozzon Romeróhoz, ő inkább az Apple II részlegnél maradt. Ez volt az első jele, hogy barátja nem osztotta Romero jövőképét, mely szerint az igazi lehetőségek a PC-ben rejlenek. Mivel Romero még többet akart tanulni a PC-ről, belement, hogy egy ideig a PC-s fejlesztőcsapatnál folytassa munkáját, de közölte Allel, hogy ha eljön az ideje, ismét játékokat szeretne készíteni.

Beköszöntött az időszak, amiről azt hitte, sose jön el! Romero boldogtalan volt közel egy évet töltött felhasználói szoftverek írásával, miközben Apple II játékok PC-re átírásával enyhítette kínját. A PC-t többnyire még mindig csak komoly programok futtatására használták, mert az egyelőre csak néhány szín megjelenítésére és csipogó hang megszólaltatására alkalmas szerkezet volt. Romero sehol sem volt teljes munkaidős játékkészítésről szőtt álmához képest.

Hogy a helyzet még rosszabb legyen, Romero családi élete is tovább romlott. Takarékosági okokból feleségét és gyerekeit egy házba költöztette Lane-nel és Jayjel. A fel-le futkosó gyerekekkel és közösségi élet hiányától egyre frusztráltabb feleséggel a hangulat eléggé feszültté vált. Romero próbálta felvidítani, de kevés sikerrel: Kelly rendszerint csak magába roskadva üldögélt a díványon. Kezdte elveszíteni reményét abban, férje számára bármi is fontosabbá válhat valaha a játékoknál. A rossz állapotok a munkahelyen sem enyhültek. Romero kezdeti negatív benyomásai a lepukkant Softdisk-csapatról még sötétebbre módosultak. Alt egyre jobban nyomasztották a növekvő cég gondjai, és hogy

mindent a helyén tartson, egyre szigorúbbá vált. Romerót és Lane-t ledorongolta amiatt, hogy kikapcsolták irodáikban a vibráló fényeket (ugyanis utálták a monitorok csillogását), Romerót pedig még azért is megintették, mert túl hangosan hallgatta zenéjét - végül vonakodva ugyan, de felvett egy fülhallgatót.

A munkatársak ugyanígy az idegeire mentek: senki sem volt motivált köztük. Egy narkolepsziás munkatárs állandóan elaludt munka közben, akár egy kérdés megválaszolása közben is. Romero szórakozásképpen heavy metál zenéjének felhangosításával ébresztgette a fickót. Aztán ott volt Mountain Man (Hegyiember), aki az Apple II részleget vezette, ő eredetileg konzervatív beállítottságú mérnökember volt a Hewlett-Packardnál, és egy nap valami sikertelenség folytán lelépett, hogy a hegyekben töltsön egy évet. Rongyos, durva vászonból készült kabátban, torzonborz szakállal tért vissza, és átvette a Softdisk Apple II-szekcióját. Az ő hozzáállása nem sokat tesz a részleg fejlődéséért - morfondírozott Romero.

Romero Allel is összetűzésbe került. Azt mondtad nekem, hogy itt számítógépes játékokat készíthetek. Ezzel szemben mást sem teszek, mint a PC-s szoftverosztályt pakolgatom. Ha ez nem fog megváltozni, itt hagyom a céget és a LucasArts-nak fogok dolgozni! - fenyegetőzött Romero, George Lucas új, játékokkal foglalkozó cégére célozgatva. Nagy Alnek nem tetszett, amit hallott, Romero bizonyult az egyik legértékesebb alkalmazottjának. Al csodálta koncentrációs képességét: bármikor is jött ellenőrizni a munkát Romero mindig ott ült a gép előtt nagy furcsa szemüvegével, ami szinte a monitort érte, és órákon keresztül megállás nélkül programozott. Közölte vele: nem akarja, hogy elmenjen.

Romero elmondta, hogy az utóbbi évben alaposan tanulmányozta a PC-s játékokat és kirívóan alacsony színvonalúaknak találta őket. Mivel a PC még mindig nem volt olyan erős platform, mint az Apple II, a játékok is színvonalatlan próbálkozások voltak, statikus képernyők csúnya grafikával - közelébe sem érték Apple II-es társaiknak. Itt volt az idő a támadásra! Al egyetértett és beleegyezett egy új előfizetői lemez létrehozásába, ami kizárólag a PC-s játékosoknak szól, és havonta jelenik meg.

„Havonta? Lehetetlen, egy hónap nem elég idő!” - tiltakozott Romero. „Nos, ami azt illeti, előfizetőink már hozzászoktak a havi lemezmelléklethez. Esetleg megjelenhetnénk kéthavonta, de ez már a végső eset!” - válaszolta Al. „Azt hiszem, az megfelelő lenne. Ez még mindig nem túl sok idő, de ennyi alatt talán már össze tudunk hozni pár valamirevaló programot - de szükségem lesz egy csapatra. Egy játéktervezőre, pár programozóra, és egy menedzserre is, ugyanis nem akarok egész nap papírmunkával és tárgyalásokkal foglalkozni. Én programozni akarok!” Al azt válaszolta, külön designere nem lehet, de kiválaszthat magának a cégnél dolgozók közül valakit erre a munkára. A menedzser és egy új programozó felvételébe viszont beleegyezett - már csak meg kellett őket találni.

Romero visszasietett az Apple II szekcióhoz elűjságotlani Lane-nek és Jaynek a jó híreket „Cimborák, most már végre kib****tt jó játékokat készíthetünk!” - lelkesedett. Lane lett a Gamer's Edge, az új, kéthavonta megjelenő PC-s lemezújság szerkesztője; már csak programozót kellett találni. Valakit, aki ismeri a PC-t, és ami legalább ilyen fontos: jól kijön Romeróval és Lane-nel. Jay azt mondta, ismer egy igazán droid programozót, aki már számos jó játékot küldött be hozzájuk, és még az Apple II-ről PC-re portoláshoz is ért Romerót lenyűgözte a vele való hasonlóság. Viszont volt még egy probléma. A csodagyerek már háromszor utasította el a cég állásajánlatát, mert szabadúszóként szeretett

dolgozni. Romero elhatározta, hogy Jayjel együtt meggyőzi a kölyköt. Jay - bár nem volt túl derűlátó az ügyben - beleegyezett, Romero pedig felvette a kagylót, és tárcsázta John Carmack számát.

Amikor Carmack megérkezett barna MGB-jében a Softdisk főhadiszállására, esze ágában sem volt elfogadni az állásajánlatot. A körülmények viszont egyre rosszabbra fordultak. Bár élvezte a szabadúszó életstílust, nehezen fizette ki a lakbérét, és gyakran zaklatták Jayhez hasonló szerkesztők, hogy némi költőpénzzel segíthessék ki. Némi stabilitás ugyan nem árthat de nem akarta feladni terveit és álmait egy munkahely kedvéért. Igazán komoly érv kellett, hogy meggyőzzék...

Amikor Al találkozott Carmackkal, alig hitt a szemének. Ez a csodagyerek, akiről annyit hallott?! Ő, aki tizenkilenc éves kora miatt szakadt farmerjében és rongyos pólójában izmai ellenére se látszott olyannak, aki túl van a pubertáskoron?! Carmacknak viszont volt stílusa. Mikor Al kifejtette neki a Gamer's Edge lemezűjság terveit, a szűkös határidőt egyáltalán nem tartotta problémának. Emellett Carmack kegyetlenül kritikus volt az összes eddigi játékkal szemben - beleértve a Softdisk programjait is. Al a másik épülethez vezette Carmackot, ahol Romero és Lane már türelmetlenül várták. Útközben Carmack elégedetten nyugtázta a „Dr. Dobb's Journals” nevű, hackereknek készülő magazinból álló halmot. A legnagyobb hatást viszont a Lane-vel és Romero-val való találkozása gyakorolta rá. A három programozó pillanatokon belül a programozás legkülönbözőbb részeiről kezdett el beszélgetni, kezdve a dupla felbontású 16-bites Apple II grafikától a 8086 assembly nyelv trükkjeiig. Megállás nélkül dumáltak, nem csak számítógépekről, de más közös hobbijaikról is: Dungeons & Dragons szerepjátékról, az Aateroidsról, a Gyűrűk Uráról. Carmack elmesélte nekik, mennyire szeretett volna jó számítógépeket kiskorában. „Haver, én simán megvettem volna neked őket!” - válaszolt Romero.

Carmackot váratlanul érte hogy olyasvalakivel találkozzon, aki szellemileg felér hozzá, különösen a programozás területén. Nemcsak hogy teljesen megértették egymást, de a fickók nagyobb tudásúak voltak, mint ő! Nem csak jók voltak, de jobbak is nála - gondolta. Romero lelkesítő volt, nem csak programozásbeli hatalmas tudásával, de sok mindenre (grafikára, tervezésre) kiterjedő tehetségével is. Carmack, bár kissé beképzelt nem hagyta, hogy egója útban álljon, ha valakitől tanulhatott. Éppen ellenkezőleg: döntött, itt marad és figyelni fog. Elvállalja a Softdisk állásajánlatát.

Mielőtt Gamer's Edge legénysége nekiláthatott volna a munkának, szükségük volt még egy nélkülözhetetlen gépre: a hűtőre. A játékok készítése nagy mennyiségű, könnyen hozzáférhető egészségtelen gyorskaját igényelt, pizzát és üdítőt, ezekhez pedig megfelelő tárolóhely kellett. Romero, Carmack és Lane is hozzájárult saját pénzéből nyolcvan dollárral, hogy vegyenek egy használt hűtőgépet az épület hátsó részében található irodájukba.

Amikor becipelték a monstrumot, szinte érezték a körülöttük lévő többi dolgozó irigy, ellenséges tekintetét. Minden héten új felszereléssel állítottak be az irodába: mikrohullámú sütővel, hifivel, vagy egy Nintendo géppel. „Az a kib****t Romero még egy játékot is behozott!” - sopánkodtak a dolgozók. „Csak kutatási célból van rá szükség” - közölte velük Romero. Az alkalmazottak ezt nem vették be, legjobban viszont akkor szívták a fogukat, amikor a leggyorsabb elérhető géptípussal, néhány vadonatúj 386-PC-vel állítottak be hozzájuk a szállítómunkások. Az irodában mindenki más kb. negyed ilyen gyors gépeken dolgozott.

Amikor a Gamer's Edge szerkesztői mindennel megvoltak, bedugták a mikrosütőt, hogy pizzával ünnepeljék meg az eseményt. Az irodákban az összes fény azonnal kialudt. „Ezt nem viseljük el tovább, eljött a lázadás ideje!” - méltatlankodtak a dolgozók. Beszéltek Allel, aki gyorsan lehűtötte őket. „A Gamer's Edge gárdája annak ellenére, hogy igencsak jó dolguk van, éppen a cég megmentésén dolgozik. Igen, a cég megmentésén!” - hangsúlyozta. Az elmúlt évek fellendülése a végéhez közeledett. A cég hatalmas erőforrásokat áldozott a balsorsú Apple II gépekre, Alnek pedig egyik napról másikra el kellett bocsátania huszonöt dolgozót.

„Figyeljetez rám” - magyarázta a Gamer's Edge miatt siránkozóknak - „Ne panaszkodjatok. Ha ezek a fickók befutnak, abból valamennyien profitálunk. Menni fog, ne aggódjatok!” Ám igazság szerint Al maga is aggódott. Lesétált a Gamer's Edge szobájához és kinyitotta az ajtót. Odabent a villózó monitortól eltévelyedve teljes sötétség honolt. Odalépett a villanykapcsolóhoz hogy felkapcsolja a lámpákat, de semmi se történt. „Oh,” - vetette oda Romero - „kikötöttük a lámpákat tők szívás volt” „Vibráltak” -

magyarázta Lane hunyorogva - „az nem jó a szemnek.” Al körülnézett: az égők ki voltak csavarva foglalatukból. A csapat tényleg otthon érezte magát. Látták a mikrohullámú sütőt, a hűtőt, a rengeteg gyorskaját. A hifiből Metallica szólt, a falon egy dart-nyilakkal teletűzdelt Warrant poszter függött, Carmack, Lane és Romero pedig ott ültek a saját agyondíszített gépeiknél. „Nézzétek. Nincs két hónapunk az első lemezre. Négy héten belül meg kell jelenünk vele, és két játéknak kell rajta lennie, hogy minél többen előfizessenek!”

„Egy hónap?!?” - szörnyülködtek Romeróék. Az eredeti kéthónapos határidő is igen szoros volt. Lehetetlen volt két teljesen új játékkal előállniuk a semmiből, így néhány, már meglevő Apple II-es játéku átírása mellett döntöttek Olyanokat választottak, amiket mind Carmack, mind Romero tudott kezelni. Romero első Dangerous Dave játékát még 1988-ban készítette az Uptime számára. Elég lineáris „menj előre” kalandjáték volt egy kis paca által jelképezett fickóval, aki lila pánccelt és zöld sityakot viselt. A játék célja az útvesztőn való keresztüljutás illetve keresztülugrás volt, összegyűjtve minél több kincset anélkül, hogy megölnének. A Nintendo híres Donkey Kong játéktérmi gépe, amit Romero annyira csodált, nagyon hasonló alapokkal rendelkezett.

A Catacombs volt Carmack utolsó szerepjáték-próbálkozása abban a világban, amit a Shadowforge-dzsál és a Wraith-tel nyitott meg. A Catacombsra nagyobb hatást gyakorolt a Gauntlet játéktérmi gép, amiben a karaktereknek keresztül kellett magát verekednie, lőnie és varázsolni egy nagy útvesztőn. Olyan volt, mint a Dungeons & Dragons, csak akció körítéssel. Ez volt az egyik legfontosabb közös vonása a két John-nak: mindketten imádták a gyors, akciódús játéktérmi gépeket, mindketten utánozni szerették volna ezeket, de ami a legfontosabb: mindkettőjüknek megvolt a tehetsége is hozzá. Nagyon jó párost alkottak - most már csak dolgozniuk kellett.

Romero humorosan csak „halálos terv” néven utalt az ezt követő időszakra: mazochista iramú programozási maraton, minimális alvással, hordónyi kávéval, és üvöltő zenével. „Sportemberként” Romero és Carmack nem versenyzett egymással programozási sebességben. A Programozó Ász hamar rájött, hogy a „Csodagyerek” könnyedén lepipálja. Az egész egy nagy móka volt. Romero csodálta új kollégáját és barátját, akivel késő éjszakáig ültek a gépek előtt.

Volt egy keserűbb oka is Romero megnőtt szabadságának; ugyanis időközben elvált. A huszonkét éves Leendő Gazdag Embernek kellett szembenézni a férj és

szülő szerepén kívül is. Felesége nem osztotta játékok Iránti rajongását, és egyre rosszkedvűbbé, depressziósabbá vált. Családi ebédeket akart, él templomba járni, és szombati kerti partikat: olyan dolgokat, amiket Romero egyre kevésbé tudott vagy akart megadni neki.

Egy ideig megpróbálta egyik világát te feladni, néha még az irodából is jóval előbb hazament, mint a többiek de sosem volt elég. Igazság szerint Romero nem tudta, képes-e egyáltalán eleget nyújtani Kellynek. Énjének egyik fele akarta a családot amit gyerekként sohasem élvezhetett, de néha úgy érezte, egyszerűen nem úgy lett programozva, hogy ilyen férj vagy apa legyen. Végül beleegyezett a válasba, mert úgy gondolta, így mindenkinek jobb lesz. Kelly viszont nem csak külön élni akart de Kaliforniába költözni is, ahol közelebb lehetett a családjához. Romero összetört. Tudta, hogy nem maradhat vele két fia. Meggyőzte magát hogy a „távolsági apaság” nagyon jól működhet még néhány államnyi távolsággal közte és fiai között is, és még így is közelebb állhat a gyerekeihez, mint ő valaha a saját apjához.

A családi élet helyett Romero egyre jobban belemélyedt a Gamer's Edge-be. A PC-való játékatírások segítették Carmackot és Romerót, hogy megtalálják a módszert, Amivel a legjobban tudnak együttműködni, kihasználva mindkettőjük képességeit Carmackot legjobban a játékot hajtó programmag elkészítése érdekelte, amit motornak hívott. Ez a kód volt felelős a grafika megjelenítéséért. Romero ezzel szemben külön segédeszközök készítését élvezte, azt a részét a programozásnak, mely által karaktert, környezetet vagy pályákat lehetett létrehozni. Emellett szeretett tervezni is, meghatározni a játékmenetet, mi és hogyan történjék, mi tegye az egész játékot élővé. Olyanok voltak mint a Yin és Yang. Míg Carmack elképesztően tehetséges volt programozásban, Romero nagyon értett mindenféle tervezéshez és a rajzoláshoz is, és gyerekként Carmack is játszott videójátékokat, SENKI sem játszott annyit mint ő. A legjobb programozó és a legjobb játékos - együtt tökéletes csapatot alkottak. Lane viszont egyáltalán nem illett közéjük. Bár még mindig szerkesztőként dolgozott a Gamer's Edge-nél, egyre nagyobb lett közte és a többiek között a távolság. Romeróval ellentétben Lane nem volt elkötelezve a PC iránt. Romero szerint öreg barátja nem volt megfelelő a feladatra, és amilyen gyorsan barátságot kötött vele annak idején, olyan rúgta most ki. Lane egyszerűen nem bírta a feszült munkatempót Romero pedig nem akart senkit a siker útjában tudni. Carmackkal mindene megvolt, amire szüksége lehetett. Egyik alkalommal mikor Lane éppen kiment a szobából, Romero megpördült és odaszólt Carmacknak: „Szabaduljunk meg tőle!”

Ugyanakkor volt valaki, akit Carmack, de főként Romero mindenképpen a csapatban szeretett volna tudni: Tom Hall volt az illető. A huszonöt éves Tom már azelőtt az Apple II részlegnél dolgozott, mielőtt Romero megérkezett a Softdiskhez. Romero szóhasználatával, Tom egyszerűen „kib*****ul örületes fickó” volt. A magas és értelmes Tom az abszurditás mintaképe lehetett volna, annak ellenére, hogy senki se vette fel vele a versenyt kreativitásban. Irodája tele volt emlékeztetőkkal és mindenféle firkálmányokkal. Minden nap új vicces üzenet volt olvasható monitorján. Amikor elhaladt Romero mellett, Tom rendszerint felhúzta szemöldökét és ufószerű magas hangot hallatott, majd továbbment. Tom is vérbeli játékos volt...

A Winconsinban született és nevelkedett Tomnak nem kellett úgy megküzdnie a játékokért, mint Carmacknak és Romerónak. Mérnök apja és újságíró

anyja - akit Tom csak Milwaukee Erma Bombeckjeként ¹ emlegetett - mindent biztosítottak legkisebb fiuk számára, amire csak szenvedélyéhez szüksége volt: először Atari 2600-as, majd Apple II gépet. Tom bájosan különös volt. Gyakran kedvenc baseballcsapatának fejezőjében és vörös tornacipőben mászkált fel alá. Iskolában egy pokrócból formált zacskószerűségben tartotta magánál rajzait és nyolcmilliméteres filmjeit Ezeket mindenhova magával hurcolta, még órák közben is az asztala alatt tartotta őket. A Csillagok háborúja őriult rajongójaként harmincháromszor látta a filmet, és ugyanilyen szenvedélyes volt a különleges sportok iránt is. Ő volt az állam Frizbi-golf² bajnoka, de emellett szerette az origamit is, és dominókból is gyakran épített különféle alakzatokat szülei háza körül. Míg más korabeli gyerekek popsztárokért és sportolókért rajongtak, számára Bob Specia, a világ dominó felállító bajnoka volt a példakép.

Amikor Tom megkapta Apple II-jét, végtelen világ nyílt meg előtte. Carmackhoz és Romeróhoz hasonlóan Tom is magától tanulta a játékok készítését, amilyen gyorsan csak lehetett. Mire beiratkozott a Wisconsin Egyetemre számítástechnikát tanulni, már közel száz játék volt a háta mögött, melyek többségét olyan játékkermi gépek inspirálták, mint a Donkey Kong. Carmackkal és Romeróval ellentétben Tom élvezte egyetemi éveit A legváltozatosabb tárgyakat tanulta a nyelvektől a fizikán át az anatómiáig. A számítógépes játékokat egyedi médiumnak tartotta, amikben jól felhasználhatta sokrétű tudását: megalkothatta a földön kívüliek nyelvét a játék számára, valóság-hű fizikát tudott programozni, vagy történetet és igazi karaktereket létrehozni.

Mindenféle egyetemi munkákra kezdett jelentkezni, míg végül bémult gyerekek számára készülő játékok fejlesztésénél kötött ki. Tom szerette látni a gyerekek arcát, amikor az ő programjait élvezve elmenekülhettek a valóság elől az általa teremtett világba. Nem maga, inkább a közönsége számára készítette ezeket a programokat. Bár a játékokat nem ismerték el művészeti ágnak, Tom meg volt győződve róla, hogy ezek legalább olyan nagyszerű módjai a kommunikációnak, mint a filmek vagy a regények.

Miután lediplomázott, álmai villámgyorsan szertefoszlottak. Amikor cégekhez küldött önéletrajzai válasz nélkül maradtak, úgy tett, mint a legtöbb frissen végzett diák: feladta álmait, és „igazi munkahelyet” keresett magának. Minden egyes alkalommal, amikor felvette öltönyét, és elbeszélgetésre ment, az asztal túlsó végén ülő ember pontosan ugyanazt a kérdést tette fel neki: „Biztos, hogy ezt a munkát akarja?” Tom hallgatott a lelkére, és nemet mondott. Nem sokkal ezután állást kapott a Softdisknél.

Tom azonnal megkedvelte Romerót, aki több mint egy évvel utána érkezett a céghez. Romero imádta Tom egyik játékát, a Legend of the Star Axe-ot. A programot egyértelműen Tom kedvenc könyve, a brit Douglas Adams által jegyzett Galaxis útikalauz stopposoknak ihlette, melyben Mony Python szerű humor találkozott a Csillagok háborújával. A játékban egy '57-es évjáratú Chevy autó és rengeteg idióta karakter szerepelt, köztük a „Blehek”, zöld lények, két hatalmas szemüreggel, akik fel-alá járkáltak és embereket ijesztgettek furcsa hangokat hallatva.

Míg Carmackot és Romerót a programozás kötötte össze igazán, Romerót és Tomot a poénkodás. Folyton ökörködtek, még Tom földön kívüli ciripelé-

¹Erma Bombeck: Nemrég elhunyt híres, humoros, szatirikus stílusú amerikai író

²Frizbi-golf: Főleg Amerikában úzott különleges sport, mely a frizbidobálás és a golf keveréke. A nagy nyílt területen labda helyett egy frizbit kell eljuttatni a megadott helyre minél kevesebb dobással, a lyukakat pedig kosarak helyettesítik.

séből is kidolgozott, csipogásokból és csippanásokból álló nyelvet hoztak létre. Mindketten szerették a morbid, mások számára nem is értelmezhető dumákat. Amikor Tom valami olyasmit mondott, hogy „Mártsd a fütykösödet egy bárány bűzös lyukába!”, Romero kapásból így válaszolt: „Te meg hasíts fel egy kecskét és tekerd magad köré a meleg beleit péniszgyűrű gyanánt!”. Sose fogytak ki az ilyenfajta beteges viccekből.

Amíg Carmack és Romero a Catacomb és Dangerous Dave játékokon dolgoztak, Tom gyakran beugrott segíteni kicsit. Mivel Lane épp távozóban volt, Romero elhatározta, hogy szerkesztőként hivatalosan is maga mellé veszi Tomot, aki hozzájuk hasonlóan mást sem akart, csak teljes munkaidejében játékokkal foglalkozni. Ezen kívül ő is rájött, hogy az Apple II napjai meg vannak számolva, és az igazi jövő a PC-ben van - és ez egyben az ő jövője is. Nagy Al viszont hallani sem akart erről. Tom már az Apple II részleg szerkesztője, és ott is marad - jelentette ki.

A csalódottság ellenére Carmack és Romero tudta, hogy egy ideig Tom nélkül is dolgozhatnak, egy tervezőre viszont mindenképpen szükségük volt Addig a programozó volt felelős a grafika elkészítéséért is, de Romero és Carmack nagyobb szabású játékokat akartak, melyben tehetségesebb és csak erre koncentrálni ember alkotná meg a látványelemeket. Bár Romero maga is jó tervező volt, Apple II játékeihez maga készítette a grafikát, kész volt átruházni ezt a feladatot egy olyan tehetségre, mint a huszonegy éves gyakornok Adrian Carmack volt.

Adrian Johnnal való vezetéknev-egyeztése egyszerű véletlen volt, nem volt köztük semmilyen rokoni kapcsolat Sötét, derékig érő hajával Adrian attól a perctől fogva kitűnt vaskalapos társai közül, ahogy megérkezett a céghez. A grafikusok szekciója Romero szerint legalább olyan lusta és pipogya volt, mint a Softdisk többi része. Nem Játékosok voltak, még csak nem is érdekelték őket a játékok. Képességeik pénzügyi programokhoz használt grafikus egységek tömeggyártásában merült ki, ami után elégedetten fejezték be munkájukat a nap végén. Adrianben velük szemben volt valami szikra, ráadásul hatalmas heavy metál pólógyűjteménnyel is rendelkezett...

Ennek ellenére Romero nem tudta, hogy Adrian sem volt igazi játékos, legalábbis már nem, a játékokon keresztül ugyanis a rajzoláshoz vezetett az útja. A Shreveportban felnövő Adrian is átesett játéktermi időszakán; ő is számtalan délutánt töltött el barátaival a Asteroidsszal és Pac-mannel játszva. Annyira tetszettek neki a gépeken lévő illusztrációk, hogy elkezdte lemásolni Őket, ahogy a Molly Hatchet nevű rocker CD-borítóival. Ő is tette a tanórák alatt. Kamaszként Adriant egyre jobban kezdték érdekelni az illusztrációk, és még a videojátékokat is abbahagyta miattuk: igazából nem ezek foglalkoztatták... Tizenhárom évesen Adrian apja, aki a helyi élelmiszer-cégnek adott el hústermékeket, váratlanul meghalt szívrohamban. Az eddig is csendes és érzékeny Adrian még visszahúzódóbb lett. Míg hitelügyintézőként dolgozó anyja és két testvére próbálták magukat túltenni a családfő halálán, Adrian egyre több időt töltött rajzolással. Nem meglepő módon a tizenéves srác (aki otthon skorpiót tartott háziállatként) ötletei és illusztrációi igen sötét hangulatúak voltak, s az egyetemi évek során nyomasztóvá és valóságghűvé váltak. Hogy megkeresse az iskolára való pénzt, Adrian egy helyi kórházban vállalt kisegítő munkát. Feladata a betegekről és sérültekről készült fotók fénymásolása és rendszerezése volt, azon a helyen, ahol a legborzasztóbb halálesetek és legsúlyosabb betegségek fordultak elő. Olyan szörnyű keléseket látott, ahol a hús és a bőr lassan

elvált a csonttól; de nem kevés lőtt sebbel és leszakadt végtaggal is találkozott. Egyik nap egy farmer kerítéspózná által felnyársalt ágyékkal állított be. Ezek a képek szinte fetisisztává tették, gyakran cserélgette őket barátaival.

Művészi stílusa az őt ért sokkoló hatásoknak köszönhetően nem csak egyre sötétebbé, de egyre kifinomultabbá is vált idővel. Egyetemi mentora, Lemoins Batan felismerte az Adrianben rejlő tehetséget; képességét, hogy megerőltetés nélkül minden részletre kiterjedő rajzokat készítsen. Mikor Lemoins megkérdezte tőle, mit csinálna szívesen, Adrian azt felelte, szépművészettel kapcsolatos dologgal foglalkozna, jelenleg pedig tapasztalatra van szüksége. Tanára hallott ezt-azt egy helyről, ahol talán elkezdhetne dolgozni: a céget Softdisknek hívták...

Amikor Adrian megtudta, hogy a Softdisk számítógépes szoftverek számára keres grafikus tervezőt, nem volt túlságosan elragadtatva, ő a ceruzához és a papírhoz volt szokva, nem a billentyűzethez és nyomtatóhoz. A szoftvercégnél való gyakornokság viszont jobban fizetett, mint a kórház, így beleegyezett pár kisebb munka elvégzésébe, mígnem egy nap, betérve a kórházba, ott találta főnökét hangosan vitatkozva két fiatal programozóval. Egyik társa odalépett hozzá és megkérdezte tőle: „Tudod, mi folyik itt?” „Nem, fogalmam sincs.” - felelte Adrian csendesen. „Rólad beszélnek.”! „Ő a fenébe, erre rácsesztem” - válaszolta Adrian, feltételezve, hogy valami rosszat tett, és emiatt most kirúgják. Ezzel szemben, amikor a két programozó befejezte a vitatkozást, és odalépett hozzá, John Carmack és John Romero neveken mutatkoztak be neki - mint új kollégái a Gamer's Edge-nél.

A következő Gamer's Edge lemezre csak egy játékot kellett készíteniük. Al beleegyezett a tervbe, hogy Carmack és Romero, álmaikat követve nagyobb, komolyabb játékkal álljanak elő két hónap alatt. Ez még mindig igen tekintélyes munka volt, de ilyen remek munkamegosztással (Carmack a motoron dolgozott, Romero a segédsoftvereket és a tervezést vállalta, Adrian az illusztrációkat, Lane pedig a menedzsmentet és az egyéb kódolást) lehetségesnek tűnt a dolog.

A következő játék ötlete Carmacktól származott, aki forradalmi programozási technikával kísérletezett, mellyel áttörve a statikus képernyő határait, igazi mozgás illúzióját kelthette. A módszert scrollozásnak, vagy görgetésnek hívták. Mint már megannyi alkalommal, a játéktérmi játékok szolgáltak mintaképpen. Kezdetben a játéktérmi gépek akciói nem mozgó, statikus képernyőn zajlottak: a Pongban a golyóütő pallókat csak a képernyőn belül lehetett fel-le mozgatni a Pac-Manben a pontevő gömböc csak egy szűk területen belül manőverezett; a Space Invadersben pedig az űrhajó mindig a képernyő alsó felén tartózkodott, onnan lőtte a fent előtűnő földön kívülieket. Ezekben a játékokban nem volt igazi mozgásérzet, a játékos vagy az ellenfelek a képernyőn kívülről tűntek elő.

Mindez megváltozott, mikor 1980-ban a Williams Electronics gondozásában megjelent a Defender, az első játéktérmi gép, melyben megjelent a képernyő-görgetési technika. Ebben a lövöldözős sci-fiben a játékos által irányított űrhajó vízszintesen mozoghatott a bolygó felszíne felett, miközben űrlényeket kellett lelőnie és embereket megmentenie. A képernyőn minitérkép mutatta a teljes bejárható területet, mely felnagyítva mintegy három és félszerese lett volna az egy időpontban belátható játéktérnek. A többi akkori játéktérmi géppel ellentétben a Defender világa tágasnak tűnt: a játékosok egy sokkal nagyobbnak tetsző világ nem létező levegőjét lélegezhették be virtuálisan. A program igazi bombasiker lett: majdnem annyi játéktérben volt megtalálható, mint a Space Invaders, és még a Pac-Man-tól is sikerült elhódítania az Év játéka címet. A Defendert

számtalan hasonló, görgetést használó program követte. 1989-re ez vált a legelterjedtebb technológiává, alapját képezve többek közt a legjobban fogyó otthoni videojátéknak, a Nintendo gépére elkészült Super Mario Bros. 3-nak is.

Ekkoriban, 1990 szeptemberében viszont még senkinek sem sikerült megvalósítani a görgetéses technikát PC-n, helyette más, gyenge próbálkozásokkal próbálták elhitetni a játékosokkal, hogy az akció nem a látható, statikus képernyőre terjed ki. Amikor a játékos ● képernyő jobb oldalára ért, láthatta, ahogy a jobb képernyő-félteke nehézkes mozgással átvándorol a bal oldalra. Mindennek oka a PC játékkermi gépekhez, Apple ü-höz és az otthoni konzolokhoz (mint a Nintendo) viszonyított lassúsága volt Carmack elhatározta, hogy megvalósítja a folyamatos, Super Marióban látható gördülést PC-n is.

következő Gamer's Edge kiadás nagy lépés volt a siker irányába. Amikor a csapat a játékhoz gyűjtött ötleteket, Carmack bemutatta nekik a technikát, amin dolgozott, és amely képes volt a képernyő lefelé gördítésére. Az alaposabban kidolgozott scrollozó technikán alapuló játékokhoz képest ez még kicsit nehézkesnek tűnt, a grafika előre meghatározott úton volt csak képes változni. Nem volt meg az az érzés, hogy a játékos saját akarata szerint mozgott lövöldözés közben. Inkább olyan érzetet keltett, mint ha egy színész háta mögötti tájat mozgatták volna csak a színpadon.

Ennek ellenére a vérbeli játékos Romero, aki csaknem minden PC-s játékot kipróbált eddig, még sohasem látott ehhez hasonlót. Ő volt az első, akinek ilyen élményben lehetett része. A játékot Slordaxnak nevezték el, és ez lett az első „lőjj le minden űrhajót” stílusú Space Invaders- vagy Galaga-leszármazott a PC-n. Négy hetük volt rá, hogy elkészítsék.

A Slordaxszal a csapat egyre összeszokottabbá vált. Carmack szakadatlanul dolgozott a grafikus motoron, Romero programokat készített, amikkel megalkothatta a karaktereket és pályaelemeket. Amíg Carmack a forradalmi motort kódolta, Romero lebilincselő játékmenetet tervezett. Még Tom Hall is beosont néha hozzájuk, hogy segítsen megalkotni a játék szörnyeit és háttereit - Adrian pedig űrhajókat és aszteroidákat rajzolt ezalatt. „Kétség sem fér hozzá, a kis újonc nagyon tehetséges.” - gondolta Romero.

Bár még mindig nagyon új volt Adriannek a számítógép, lassan de biztosan hozzászokott a használható lehetőségekhez. A számítógépes grafikai megjelenítés ebben az időben a XIX század végén hódító pointillista irányzathoz hasonlított, ahol a színek egybemosása helyett nagyobb, egységesebb, nem kevert színtömböket használtak. A legtöbb PC csak négy szín használatára volt képes (ezt hívták CGA szabványnak), nemrég jelentek meg az első játékok, ami már kihasználták a tizenhat színt kezelő EGA rendszer lehetőségét, de még ez is szűk kereteket biztosított a grafikusok számára. Adriannek csak néhány szín állt rendelkezésére, amiket még csak nem is keverhetett - ezekkel kellett életre keltenie a világot. A témában jártasak ezt az egyszerű megjelenítési módszert „pixeltologatásnak” nevezték, és ebben Adrian nagyon jó volt.

Az viszont még feltűnőbb volt, hogy Adrian milyen borzasztóan csendes. Ennek egyik oka az volt hogy nem igazán ismerte ki magát a többiek között. Carmack szaggatott mondataival és mondatvégi zümmögésével olyan volt, mint egy robot. Néha egy szót sem szólt egész nap, de mindig fantasztikus munkával kápráztatta el őket. Vele ellentétben Romero egyszerűen bizzar volt az állandó hülye kibelezős és feldarabolós vicceivel, no meg Melvin-képregényeivel, amiket még mindig rajzolgatott. Adrian Őt mókásnak tartotta - Tom Hall viszont más tésztát volt Amikor Adrian először találkozott vele, Tom éppen feszes kék

nadrágban, fehér trikóban, köpenyben és kezében műanyag karddal állított be az irodába. Ahogy megállt szemöldökét megemelte és furcsa földönkívüliszerű csippanást hallatott, amire Romero szakadó nevetése volt a válasz. Ez volt Tom Halloween-ruhája. Tom, mint oly gyakran, ott maradt segíteni a játék tervezésében, de Adrian megkönnyebbülésére nemsokára elment.

Pár nappal később viszont Tom Adriannél jóval tovább maradt bent. A többi Softdisk alkalmazott is hazament már, csak ő és Carmack voltak az irodában. A Slordax jól haladt így Carmack most mással foglalkozott. Született éjjeli bagolyként szívesen maradt bent dolgozni hajnalig. Szerette a magányt, a csendet, és a lehetőséget, hogy még jobban belemélyedhessen munkájába. Azt tette, amit mindig is szeretett volna: játékokat programozott. Boldog volt, és mint általában, most sem gondolt a jövőre. Ha játékokon dolgozhatott annyi fizetésért, amiből futotta neki ételre és hajlékra, az tökéletesen elég volt neki. Még egyik legelső munkanapján jelentette ki a többieknek: „Csak zárjatok be a budira egy számítógéppel, pizzával, diétás kólával, és én jól elleszek ott.”

Ahogy Tom kényelmesen elhelyezkedett székében, Carmack megmutatta neki, hogy sikerült összehoznia egy animált grafikus tömböt. A monitor képe ezernyi pixelből épül fel, egy csoport ezekből alkot egy tömböt. A játék készítésénél a tervező a pixeleket használja, hogy megalkosson egy tömböt, aztán a tömböket egymás mellé rakva hozza létre a környezetet. Olyasmi ez, mint amikor a konyhában a mozaiklapokkal kirakod a padlót. Carmack trükkjével a tömbök animációt is kaphattak. „Ez még arra is képes, hogy a figurád ráugorva egy tömbre kiváltson valamilyen akciót.” - magyarázta. „Tényleg meg tudod csinálni?” - kérdezte Tom. „Naná. Zzz.” - válaszolt Carmack. Csak tudnia kellett, mi történjen, amikor a játékos hozzáér egy animált tömbhöz. Ez azért volt fantasztikus, mert a Super Mario Bros. 3 és a hasonló sikerjátékok mind az animált tömbökről szóltak - például a Marióban, ha a játékos ugrásával hozzáfért egy villogó panelhez, az aranyérme-esővel jutalmazta őt Tom le volt nyűgözve, de ez még csak a kezdet volt.

Carmack lenyomott néhány billentyűt hogy megmutassa Tomnak másik elképesztő újdonságát az oldalra scrollozást. A Defender és Mario által népszerűvé vált módszer lehetővé tette, hogy a játéktér megállás nélkül gördüljön tovább, ha a játékos a képernyő valamelyik széléhez közelít. Néhány éjszakányi kísérletezés után Carmack rájött a nyitjára, hogyan valósítsa meg ugyanezt PC-n. Mint mindig, most is saját egyéni módján közelítette meg a problémát. Túl sokan próbálták valamilyen ügyes módon áthidalni a dolgot, de ez nem volt logikus számára. Először az egyértelmű megközelítéssel próbálkozott: mindig kirajzolni újra az egész megváltozott képernyőt. Ez természetesen nem működött a PC-k lassúsága miatt. Aztán megpróbálta kicsit optimalizálni a dolgot. Vajon ki tudja használni a PC átmeneti memóriáját ahhoz, hogy gyorsabban rajzolja ki a képeket? Néhány próbálkozás után ezt a lehetőséget is elvetette.

Végül szépen megbeszélte a dolgot magával. „Oké, mit is akarok elérni? Azt szeretném, hogy a monitoron megjelenített kép szépen, egyenletesen változzon, ahogy a játékos mozgatja a figuráját.” Korábbi, Catacombs című játékára gondolt, melyben a képernyőt egy nagy ugrással mozgatta arrébb, amikor a karakter elérte az útvesztő egyik oldalát. Ez bevett trükk volt a programozóknál, amit „tömb-alapú görgetésnek” neveztek. ..Most viszont ennél sokkal finomabb mozgásra volt szüksége, hogy arra is reagálni tudjon a kép, ha a karakter csak egy hajszálnyit mozdul el. A gond az volt, hogy a számítógépek túl sok erőforrásba telt az egész képet újra kirajzolni minden egyes apró mozgásnál - és ekkor jött

a nagy ötlet!

”Mi lenne, ha ahelyett hogy az egészet újra kirajzoltatom, csak azt jeleníteném meg újra, ami valóban meg is változott?!” - gondolta. Ilyen módon a görgetés megvalósítása sokkal gyorsabban mehetne! A monitort nézve elképzelte, ahogy a karakter a végtelen kék ég alatt fut az egyik irányba. Ha a karakter eleget haladt, egy felhő tűnne fel lassan a feje fölött. A PC ezt nagyon egyszerűen úgy oldotta meg, hogy újra rajzolt minden egyes kék pixelt a képernyőn: a bal felső saroktól a jobb alsóig az összesét még akkor is, ha valójában csak a felhő képe változott meg az égen. A számítógép - mivel nem gondolkodott - nem tudta átugrani ezt a hatalmas felesleges munkát így helyette Carmack kezdett el gondolkodni a jobb erőforrás-kihasználás érdekében. Carmack írt egy algoritmust ami elhitette a számítógéppel, hogy például a jobbról a hetedik tömb valójában az első. Ily módon a számítógép ott kezdte el a kirajzolást, ahol Carmack akarta. Ahelyett hogy több ezer felesleges, már meglévő pixelt rajzolt volna ki újra a képernyőre, a számítógép a felhővel kezdte a megjelenítést. Hogy a játékos elég finomnak érezze a váltást, Carmack megtoldotta még egy aprósággal a dolgot: betáplálta, hogy a program előre jelenítsen meg a képernyő jobb oldali szélé mellett egy még nem látható kék tömböt, amit a gép a memóriájában tartott, és így nagyon gyorsan megjelenhetett mozgás esetén. Carmack „adaptive tile refresh”-nek nevezte el az eljárást.

Tom azonnal megértette, hogy egyszerűen fogalmazva mit is jelent mindez: meg tud írni a Super Mario Bros. 3-at PC-re! Soha senki nem csinált még hasonlót, ők pedig most megtehették. Átírhatták legkedveltebb játékaikat úgy, hogy azok PC-n is futtathatóak legyenek. Ez a lépés forradalmi volt melynek jelentőségét tovább növelte a Nintendo hatalmas sikere ugyanezzel az eljárással a konzolokon. Eddig nem volt mód ilyen programok lekoppintására PC-n, nem lehetett csak úgy átmásolni őket mint a zenekazettákat - most viszont pixelről pixelre leutánozhatták az egészet! Igazi hackereknek való csíny volt.

”Csináljuk meg! Csináljuk meg a Super Mario első pályáját még ma éjjel!” - lelkesedett Tom. Belőtte a Super Mario játékot az irodai TV-n és játszani kezdett vele, miközben elindította gépén a szerkesztőprogramot. Mintha valami híres festményt másolna, PC-jén egy az egyben újrarajzolta az összes, első pályán látható grafikus tömböt, miközben időről időre kimerevítette a TV-képernyőt Mindent pontosan lemásolt, kezdve az aranyérméktől a bohókás fehér felhőkig. Az egyetlen, amit megváltoztatott, a fő karakter volt. Mario helyett a korábban Romero által megalkotott Dangerous Dave figuráját vette elő. Eközben Carmack optimalizálta a görgetési kódot, és beépítette a Tom által gyártott pályaelemeket a programba. Tucatnyi diétás kóla után végre elkészültek az első pályával. Az óra hajnali fél hatot mutatott. Elmentették az egészet egy lemezre, majd Romero asztalára tették és hazamentek aludni.

A következő reggel Romero tíz körül ért be, és meglátta billentyűzetén a lemezt, melyre egy cetli volt ragasztva Tom kézírásával: ”DAVE2-re indul!”. Romero becsúsztotta a lemezt és elindította a programot. A képernyő elfeketedt majd fehér betűk jelentek meg rajta:

”Dangerous Dave minden szerzői jogot megsért”.

Az egyik oldalon a vörös sapkában és zöld pólóban pózoló Dangerous Dave portréja volt látható, a másikon pedig egy zord, kalapácsát lóbáló fehér parókás bíró. Romero rácsapott a szóköz billentyűre, hogy lássa végre, mi fog történni. Megjelent előtte a Super Mario Bros 3 ismerős környezete: a sápadt kék ég, a bohókás fehér felhők, a sűrű zöld bokrok, az animált tömbök a kis forgó kérdőjelekkel, és furcsa módon az általa megalkotott Dangerous Dave figura is ott állt a képernyő alján. Romero lenyomta az egyik kurzorbillentyűt, ezáltal odébb vitte karakterét, és figyelte, ahogy a képernyő simán, akadozás nélkül továbbgördült. Teljesen el volt képedve.

Romero alig kapott levegőt. Csak ült a székében, nyomogatta a kurzorbillentyűket, és nézte, ahogy Dave előre-hátra halad a tájjal együtt mozogva. Hátha valamit nem jól látott, talán ez nem is a valóság, talán Carmack mégse jött rá, hogyan valósítsa meg pontosan ugyanazt, amit a fránya Nintendo el tudott érni, talán mégse sikerült neki megvalósítani azt, amire a világ összes játékosa vágyott... A Super Marióval a Nintendo lassan a Toyota céget is leahagyva Japán legsikeresebb vállalatává vált, több mint egymilliárd dolláros évi bevételt produkálva. Shigeru Miyamoto, a sorozat atyja szegény vidéki fiúból a játékipar valóságos Walt Disneyévé vált. A Super Mario Bros. 3-ból tizenhétmillió darabot adtak el, ami a zeneiparban tizenhét platinalemeznyi mennyiségnek felelt meg - ekkora sikerrel pedig csak a legnagyobbak, a Micheal Jackson-szerű megasztárok büszkélkedhettek.

Romero agyát szinte elöntötték a tervek. Látta a jövőt, a jövőjét: a szoba szinte megtelt nagyszabású álmaival. A PC nagyon ütős volt. Napról napra több otthonba jutott el, és nem volt messze az idő, amikor már nem luxuscikknek, hanem általános használati tárgynak számít majd, amiben pedig nagy segítségére lehetett egy igazán jó játék. Ilyen PC-n az embereknek még Nintendo gépeket sem kell venniük: elég a számítógép. Romero csak ült a lerobbant shareport-i irodában és nézte a technológiát, ami játékok egész generációját indíthatja el. Látta jövőjüket Leendő Gazdag Emberekként, és az egész dolog annyira megsemmisítően hatott rá, hogy képtelen volt felállni székéből, vagy akár csak megmozdulni is. Teljesen kész volt. Csak néhány órával később, mikor már Carmack is beért az irodába, tudta magát annyira összeszedni, hogy meg tudjon szólalni. Mondanivalója barátjának, zsenipartnerének tömör volt: "Megcsináltad! Itt hagyjuk őket!"

4. fejezet

Pizzapénz

A két John között alapvető és feltűnő eltérés volt abban, ahogyan az időhöz viszonyultak. Olyanfajta különbség volt ez kettőjük között, ami nagyon jó párossá tette őket, de megoldhatatlan konfliktusokhoz is vezethetett.

Carmack a mának élt. Legfontosabb tulajdonsága a koncentrálóképesége volt. Az időre nem mint holmi ígéretes jövőre, vagy érzélgős múltra gondolt, kizárólag a konkrét jelen érdekelt: a problémák és megoldások interaktív hálójá; a képzelet és a programkód. Semmit sem tartott meg a múltból. Se képeket, felvételeket, se játékokat vagy lemezeket. Még első játékaiból, a Wraith-ből és a Shadowforge-ből sem őrzött meg másolatokat. Nem volt évkönyve, ami az iskolai éveire emlékeztethette volna, se magazinok, amikben korai publikációi jelentek meg. Csak azt tartotta meg, amire éppen szüksége volt Hálósobájának felszerelése egy lámpából, egy párnából, egy takaróból és egy halom könyvből állt - még ágymatraca sem volt. Mindössze egy dolgot hozott magával hazulról: mostohacsaládjától kapott Mitzi nevű sunyi cicáját, az ő rakoncátlan húgyhólyagjával.

Ezzel szemben Romerót minden pillanat érdekelt: a múlt, a jelen és a jövő is. Ugyanolyan szenvedélyes volt a jelennel kapcsolatban, mint a már elmúlt vagy az elkövetkezendő idők kapcsán. Nem csak, hogy voltak álmái - meg is valósította azokat Romero mindent összegyűjtött, ami a múlthoz kötötte, de teljes mértékben érdekelt a jelen is, a jövőre nézve pedig mindig milliányi terve volt. Emlékezett minden dátumra, minden névre, minden játékra. A múlt megőrzése végett mindent megtartott: leveleket, magazinokat, lemezeket, képeket, játékokat, recepteket, még a Burger King-blokkjait is. Hogy a jelent még emlékezetesebbé tegye, minden alkalmat megragadott némi mókára, akár egy viccel, érdekes történet elmesélésével, vagy egy grimasszal. Ennek ellenére nem volt ütdődött, és ő is képes volt nagyfokú koncentrációra. Ha jó napja volt, akkor igazán jó napja volt: mindent és mindenkit szeretett - amikor viszont rossz, olyankor ő is igazán rossz volt: fagyos, kimért, távolságtartó. Tom Hall talált erre a hangulatváltozásra egy találó elnevezést. A számítógép az adatokat alapvetően bitekben tárolja. Egy bit vagy nullás, vagy egyes értéket vehet fel, ennek megfelelően Tom "bitváltozásnak" nevezte Romero hangulatváltozását.

A 1990. szeptember 20-i sorsdöntő napon Romero "bitváltozása" éppen pozitív volt olyan dátum volt ez, arai örök időre beégett Romero emlékezetébe, Carmack pedig ha elfelejtette - de egyaránt fontos volt mindkettőjüknek. Carmacknak csaknem emberfeletti eszével sikerült megoldania a gördítéses technika

megvalósítását PC-n. Romero elnézve az így létrehozott játékot elképzelte maga előtt a jövőt. A jövőt melyet a szokásos munkamódszer szerint a Carmack által alkotott motor segítségével épít majd fel. A jövőt, amelynek már semmi köze nem lesz a Softdiskhez... És Carmackot meglátva Romero nem tudta magában tartani elragadottságát. Fel-alá járkált az irodákban és berángatott mindenkit a géphez, hogy nézzék meg a játékot, aem, ezt nézzétek meg! Hát nem ez a kib***ottul legjobb dolog ezen a bolygón?!” kérdezgette a többi alkalmazottat, miközben mutogatta nekik a demót. ”Egész jó...” - jött az unott válasz. ”Egész jó??! Ez a legfaszább dolog a világon, ami létezett! Hát nem értitek?!” ”Ha te mondd...” - válaszoltak a kollégák vállrándítva, és visszatértek irodáikba. ”Idi-óta s***fejek!” - jelentette ki Romero. Mire mindenki beért az irodákba, már felrobbant. Az előadást nagyon élvező Tomot, Jayt, Lane-t és Adriant maga köré gyűjtve megmutatta nekik is a demót. ”Istenem, hát nem ez a legkirályabb dolog, ami valaha is létezett?! Ezt meg kell csinálnunk! Saját céget kell alapítanunk, és itt hagyni a helyet, mert a Softdisk semmit se kezdene ezzel, még csak meg se néznék. Ma kell megcsinálnunk.. Pazarlás lenne a Softdiskkel vesződni.” Jay az ajtókeretet fogva, himbálózva hallgatta. ”Ugyan már!” - szólt mosolyogva. Ismerte Romero örömkítőzéseit, melyek általában gyorsan lecsillapodtak. Hasonló izgatottság fogta el akkor is, mikor megdöntött egy Pac-Man rekordot. Igazi tűzhányó volt. Romero kezeit feltartva hirtelen megdermedt ”Haver! Most halálosan komolyan beszélek - szólt komoran. Jay beljebb lépett az irodába, és becsukta maga mögött az ajtót. Romero kifejtette nekik az érveit. Először is: ez egy igen komoly, tizenhat szint használó játék volt - a Softdisket csak a négy szint tartalmazó programok érdekelték, amivel a legtöbb felhasználóhoz juthattak el. Másodszor: ez egy alapvetően Nintendo-stílusú játék volt a PC-n. Egy olyan program, aminek konzolos verziója minden idők legjobban futó bestsellerei közé tartozott, így PC-n is biztos hatalmas sikere lenne, hiszen lassan mindenkinek lesz otthoni számítógépe, és természetesen mindenki szeretne a jó játékokat. Tökéletes program volt! Az ideális csapat már megvolt: Carmack a programozó guru és született Csodagyerek, mindenféle programozásban tehetséges Romero, Adrian, a művész, a sötét látnók; a szürrealista, képregényeken felnőtt tervező. Bár Romero még mindig elégedetlen volt Lane-nel, hajlott rá, hogy adjon neki még egy esélyt - bár a szerkezet nélküle is tökéletes volt. Carmack rendíthetlensége ellensúlyozta Romero dagályos szenvedélyességét, ugyanúgy, mint Adrian zord stílusát Tom rajzfilmszerű tervei. Már csak egy pénzzel foglalkozó ember kellett, aki intézné a pénzügyeket és menedzselné a csapatot.

Mienki Jayre nézett. ”Haver, ebben neked is benne kell lenned!” Jay a legszélesebb pultos mosolyát elővéve beleegyezett, és máris felvázolta a tervet, meg kell mutatni a Nintendo vezetőségének a játékot, méghozzá azonnal!” Ha megbízást kapnának a Super Mario Bros 3 PC-re való átírására, igen komoly és jövedelmező üzletbe csöppennének bele. Elhatározták, hogy még a hétvégén elkészítik a teljes demót, néhány plusz pályával, immár Mario főszereplésével, és elküldik a Nintendónak.

Csak egy probléma volt, de az nem kicsi. Nem akarták, hogy a Softdisk megtudja, hogy mintegy másodállásban másik játékon dolgoznak. Ez azt jelentette, hogy az irodában nem dolgozhattak a saját játékon - otthon viszont nem voltak számítógépeik. Csندben ültek a Gamer’s Edge irodájában, és töprengtek a megoldáson, miközben Dangerous Dave szökdécselt a képernyőn. Carmacknak és Romerónak nem ez volt az első alkalom, hogy nem volt meg a munkához vagy

játékhoz szükséges számítógépük, így hamar előálltak a megoldással.

Az éjszakát megvárva kocsijaikkal visszatolattak a Softdisk irodájához, és felnyitották a csomagtartókat. Péntek késő este volt, a többi alkalmazott már réges-rég hazament a családjaikhoz és tévékészülékeikhez. Szombat-vasárnap senki sem fogja használni a gépeket az irodában, miért ne vehetnék ők hasznukat? - gondolták. Nem ellopták, csak kölcsönvették őket...

Betették a Softdisk számítógépeit a csomagtartókba, kihajtottak a belvárosból, és elhaladtak a lerobbant épületek mellett egészen az autópályáig, ahol addig mentek, míg a tájat lassan mocsarak és alacsony fák nem kezdték díszíteni. Még késő éjjel is halászok dolgoztak a hidakon, és alattuk, a lilásfekete sötétségben. Egy híd a tóparti Autós Mozi felé vezette őket, Shreveport fő szórakoztató egységeinek határai, és a fő vízellátó Cross-tó mellett. Carmack, Lane, Jay és Jason Blochowiak (egy Apple II programozó a Softdisknél) találtak egy négy hálósobás kivehető házat a tó partján. Kibérelték, Jay pedig vett egy olcsó hajót, amit a ház mellett tároltak, és amivel gyakran eljártak vízisíelni. A nagy hátsó udvaron volt egy úszómedence és mindenféle tábornüvezéshez való felszerelés, ahol a sütés-főzést imádó Jay gyakran készített a csapatnak a Flintstone-családot idéző kőtáblákon sült marhabordát. A házban sok ablak, valamint a nagy közös szoba mellett még egy pezsgőfürdő is volt. Jay még sörshordóval is felszerelte a hűtőt. A ház ideális hely volt játékok készítéséhez.

A hétvége alatt amikor a Super Mario 3 demóját készítették, erősen leterhelték a ház strapabírását. Két Softdisk számítógéppel terhelték meg a nagy asztalt ami körül máskor Carmack vezetésével szerepjátékozni szoktak. Romero és Carmack ült ennél együtt programozva. Tom készítette a grafikát Lane pedig az ismerői kis teknősök animálásáért volt felelős. Már korábban videóra rögzítették az egész játékmenetet - hogy Tom minden apró részletet le tudjon másolni, folyamatosan oda-vissza tekergették a kazettát.

Erre a heti több mint hetvenkét órára mindenki a legtöbbet hozta ki magából. Senki sem aludt (még a csoportvezető sem...), és hatalmas mennyiségben fogyasztották az energiatartalékokat. Pizzafutárok jöttek folyamatosan, a Jay által tömeggyártásban készülő hamburgerek és hot-dogok pedig gyakran lettek a szemeteskuka áldozatai. A játékban lassan minden a helyére került mindent tökéletesen leutánoztak. Mario járását ahogy finoman megütötte a kérdőjelekkel díszített dobozokat az előtűnő értéket ahogy ráugrott a teknősökre és odébb rúgta páncéljukat az aranyos felhőket, a Vénusz-légycsapóját, a csöveket és a finom mozgást is. Mire végeztek a munkával, a játék gyakorlatilag "megegyezett a világ legjobban fogyó konzolos játékprogramjával. Az egyetlen felfedezhető különbség a főképmű volt amelyen a Nintendo emblémája alatt felsorolták a készítő névsorát és kiírták a cég Romerótól és Lane-től eredő nevét: "Ideas from the Deep".

Miután végeztek vele, Jay egy levélben leírta, kik is voltak ők, és hogy azt szeretnék, hogy a Nintendo eddig soha nem látott módon licencelje a Super Mariót PC-re. Nagy reménnyel szívükben felbélyegezték a kis dobozt, és elküldték a Nintendo főhadiszállására. A néhány hét múlva érkező válasz rövid volt és velős. "Szép munka, de a Ninteno nem kíván a PC-s piaccal foglalkozni" - írták. Megfelelt nekik akkori helyük is, mint a konzolpiac vezetői. Nagy csalódás volt ez a csapat számára, főleg a lelkes tóparti programozási maratont követően. Ezzel viszont nem volt vége mindennek: volt más, aki értékelte munkájukat. Romero ismerte is a megfelelő embert...

Nem sokkal a fenti események előtt, már a Softdisknél Romero megkapta

élete legbelső rajongói levelét. Géppel írták, és igazán szívből jövő volt. "Kedves John! Imádom a játékodat! Csak azt akartam, hogy tudd, nagyszerű játék volt és szerintem nagyon te nagyon tehetséges vagy. Játszottál valaha a Greatest Pyramid programmal? Majdnem teljesen olyan, mint a te játékod, és azon gondolkodtam, vajon ezt is te készítetted? Vagy esetleg ez ihletett téged? Ha gondolod, elküldhetek egy példányt belőle. Ja, és mennyi a legjobb pontszámod a játékodban? Régóta programozol? Milyen programnyelvet használsz? magam is gondolkodom játékiráson, és minden segítséget szívesen vennék. Köszönettel nagy rajongó. Tisztelettel: Byron Miller."

Romero, aki minden kacatot összegyűjtött, azonnal felragasztotta a levelet a falára és megmutatta Carmacknak, Tomnak, Lane-nek és Adriannek is. Néhány hét múlva érkezett a következő levél, kézzel írva és némiképp sürgősebb választ sürgetve. "Kedves John! Imádtam a játékodat a Pyramids of Egyiptet. Jobban tetszett, mint a másik Big Blue Disk mellékleteként megjelent piramisos játék. Előző éjszaka hajnali kettőkor fejeztem be végigjátszását. Nagyon élveztem! Mennyi a rekordod benne? Van valami titkos pályalépő kód esetleg? Ismersz még hasonló játékokat? Ha gondolod, beszélhetnénk telefonon, vagy írhatnál nekem. Millió köszönettel: Scott Miller. Utóirat: azt hiszem, találtam egy kisebb bugot (vagy csak titkos beépített lehetőséget) a játékban."

"Azt a mindenit - vigyorgott Romero -, egy újabb rajongói levél!" Feltűzte ezt is a másik mellé a falra, és megint eldicsekedett a meglepődött Carmacknak és Adriannek. Valamivel a levelek után, Romero a PC Games Magaziné böngészgetésekor talált egy rövid cikket Scott Millerről, egy huszonkilenc éves programozóról, aki igen sikeresen intézte saját játékeinak kiadását. Nagy érdeklődéssel és megdöbbenéssel olvasta a cikket, melynek alján ott díszelgett Scott címe is: 4206 Mayflower Drive, Garland, Texas 75043. Romero egy pillanatra megmerevedett. Garland, Texas. Garland... Garland, Texas... Honnan is ilyen ismerős a hely, kit ismer ő Garlandból? Letette a magazint és falára nézett. A rajongói levelek! Eddigre már többet is összegyűjtött belőlük, és legnagyobb megdöbbenésére, annak ellenére, hogy különböző személyek által volt aláírva, kivétel nélkül mindegyiknek ugyanaz volt a feladási címe: Garland, Texas.

Romero nagyon ideges lett. Ő a rajongói leveleivel büszkélkedik, erre kiderül, hogy csak valami nyomoronc idióta szórakozott vele! "Mi a f***t képzelsz magáról Scott Miller?" Romero a billentyűzetébe csapott, és dühében villámgyors válaszlevelet írt. "Scott! Neked, vagy Önnek nagyon komoly elmeproblémái vannak... Mi ez a marhaság a tizenötmillió idióta névvel, ami alatt írtál nekem? Byron Muilliere, Brian Allén, Byron Muller és társai. Hány éves vagy valójában, tizenöt?" Romero elfojtott magában még pár oldalnyi káromkodást, és otthagytá a levelet az asztalán. A következő nap kicsit lenyugodva kiegészítést írt hozzá. "Tisztelt Mr. Miller. Jelentős időt fordítottam utolsó levelére való válaszolásra, mert felháborított, amikor tudomásomra jutott, hogy már korábban is kaptam öntől üzeneteket különböző nevek alatt. Előző válaszlevelem igazi kirohanás volt, amit inkább nem küldtem el azonnal, de most csatolom - csak hogy tudja, mennyire ideges voltam, amikor rájöttem a dologra. Ezt a levelet az előző tompításaként küldöm és azért, hogy elmondjam: bizonyos módon azért elbűvölt ez a kitartó próbálkozás-özön." Lezárta a borítékot a két levéllel benne, és elküldte a garlandi címre.

Néhány nappal később megszólalt Romero otthoni telefonja - Scott Miller volt az. Romero számon kérte rajta a sok árajongói levelet, de Scottot - mint kiderült - teljesen más dolgok foglalkoztatták. "A francba azokkal a levelekkel!

Csak azért csináltam, mert tudtam, hogy ez volt az egyetlen módja, hogy elérjek.” Ekkoriban a játékcégek igazi élethalálharcot vívtak egymással: amit és akiket csak lehetett, titokban és elérhetetlenül tartottak a többiek elől. Romero fiatal korában az olyan programozók, mint Richárd Garriot, Ken és Roberta Williams nagy pénzeket tehettek zsebre a nevük alatt reklámozott játékok által. A korai kilencvenes években már más szelek fújtak. A cégek nem átallozták elcsábítani egymás tehetséges programozóit, így sok kiadó óvintézkedés gyanánt valóságos megfigyelést folytatott féltett tehetségeik terén: még a telefonhívásaikat is ellenőrizték, nehogy valaki megpróbálja megkönyékezni őket. Scott, tartva az ilyesfajta óvintézkedésektől, megpróbálta elérni, hogy Romero maga lépjen vele kapcsolatba. A dolog működött is, de ironikus módon nem éppen úgy, ahogy Scott eltervezte. Nem volt szándékában felidegesíteni Romerót, de most, hogy végre magára vonta a figyelmét, nem akarta elszalasztani a sanst. ”Beszélünk kell! - folytatta Scott türelmetlenül. Láttam a Pyramids of Egypt játékodat: tényleg fantasztikus! Tudnál még néhány plusz pályát készíteni hozzá? Egy halom pénzt kereshetnénk vele!”

”Mégis miről beszélsz?” kérdezett vissza Romero. ”Ki szeretném adni a játékodat shareware-ként.” - bökte ki Scott.

Shareware. Romero ismerte a koncepciót. Eredete egy a PC World alapítótagig, Andrew Fluegelmanig nyúlik vissza, aki 1980-ban PC-Talk nevű programját elérhetővé tette a számítógépes hálózatokon keresztül, azzal a megjegyzéssel, hogy mindenki, akinek tetszik, ne érezze magát korlátozva ezt némi pénz küldésével is kifejezni. Hamarosan személyzetet kellett felvennie a csekkek számolgatásához. Fluegelman ”shareware”-nek hívta az új metódust, és egyfajta gazdasági kísérletként tekintett rá. A nyolcvanas években más, mindenféle számítógépre programozó hackerok is átvették a módszert.

Próbáld ki, és ha tetszik, fizess. A fizetés technikai tanácsadásra és frissítések letöltésére is feljogosította a felhasználót. Ez az üzletág ebben az időben még igencsak házi jellegű maradt a tíz-húszmillió dollár közé becsült éves bevételével -mindössze tíz százalék körülire becsülték a regisztrálók átlagos arányát programonként. A Forbes magazin, rácsodálkozva a trendre, már 1988-ban ezt írta: ”Ha ebben valaki nem látja az alternatív, jól működő üzleti lehetőséget, az gondolja át újra!”. A shareware-ek nem holmi drága hirdetések, hanem szóbeszédre és a lemezek szaván alapult. Az egyik legképzettebb Microsoft-programozó, Róbert Qallace PC-Write nevű shareware programjából indulva többmillió vállalkozást hozott létre. Vele ellentétben a többi szerző már hat számú összegnek is nagyon örült volna, de ritka volt az évi huszonötezer dollárnál többet hozó program. Ezer példány eladása egy évben már nagy sikernek számított. A shareware terjesztés még mindig igen különös módszer volt, amit ráadásul addig még üzleti jellegű programokra alkalmaztak, játékokra soha. Mi járt Scott fejében? Beszélgetésük folyamán Romero számára egyértelművé vált, hogy Scott tényleg tud-mit akar. Ő is egész életében játékokkal foglalkozott. Egy NASA-nál dolgozó vezető tisztségviselő fiaként hétköznapi figurának tűnt, rövid, sötét hajjal. Középiskolai éveit Garlandban töltötte, ahol iskolaidőben a géptermekekben, utána pedig a játéktermekben lógott. Még egy könyvet is írt Shootout: Zap the Videó Games néven, melyben minden 1982-ben megjelent játékhoz - a Pac-Mantól kezdve a Missile Commandig - tippek özönével látta el az olvasót. Scott a sorsát követve hamarosan játékok készítésével kezdett foglalkozni. Amikor előjött a terjesztés kérdése, Scott alaposan körülnézett a piacon, tetszett neki, amit látott, hogy mindent magától is megoldhat, nem kell

kiadókkal és forgalmazókkal foglalkoznia. Kiadott két szöveges játékot a maguk teljességében, és várta, hogy dőljön a pénz. De a pénz csak nem ömlött a számlájára, sőt még csak nem is csörgeti. A játékosok - mint rádöbrent - teljesen más gondolkodásúak, mint azok, akik üzleti programokért fizettek. Elég életrevalóak voltak hozzá, hogy amit csak tudtak, ingyen szerezzenek meg. Scott kicsit körülnézett az ügyben, és rájött, hogy nincs egyedül, több más programozó is hasonló cipőben járt. Bár az emberek becsületesek, általában lusták is. Valami ösztökélő erő kell nekik! Ekkor jött az ötlet. "Ahelyett, hogy ez egész játékot adnám ki a kezeim közül, miért csak az első pályákat teszem elérhetővé? A többi tőlem lehetne megrendelni..." morfondírozott. Még senki sem próbálta ezt ölelőtte, de végül is mért ne működhetne? A Scott által készített játékok pontosan beleillettek ebbe az elképzelésbe, mert több epizódra, szintre voltak felosztva. Kiadhatott, mondjuk tizenöt pályányit egy játékából azzal, hogy ha tetszett, és átutalják neki a megfelelő összeget, ő elküldi a maradék harminc szintet is.

1986-ban, amikor Scott még egy számítógépes tanácsadó cégnél dolgozott, kiadta első shareware játékát a Kingdom of Krozt, egy Indiana Jones stílusú kalandozós programot BBS-eken és shareware katalógusokon keresztül voltak elérhetők az első pályák. Nem volt se hirdetés, se marketing, és szinte semmi általános költség az olcsó lemezeket és csomagolást kivéve - és mivel nem kellett köztes terjesztő, kiadói embereknek fizetnie, az üzletiekhez képest jóval olcsóbban adhatta programjait: harminc-negyven dollár helyett tizenöt-húszért. Minden befolyó dollárból kilencven centet tehetett zsebre. Amikor felkereste Romerót, már százötvenezer dollárt keresett a csak szóbeszéd által hirdetett játékaival.

Annyira jól ment az üzlet, hogy még a rendes munkahelyéről is kilépett és elindította saját shareware játékiadó cégét, az Apogee-t, most pedig játékokat keresett, amiket kiadhatott. "Te tökéletes shareware játékokat készítettél, és még csak nem is tudtál róla! Az ideális shareware játékot gyors akció és számos különálló pálya jellemzi." - magyarázta Scott. Mivel a shareware játékokat elsősorban BBS fórumokon keresztül terjesztették, kisméretűeknek kellett lenniük, hogy modemén keresztül könnyedén letölthetőek legyenek. Azok a programok, melyeket a Sierra On-Line adott ki, egyszerűen túl nagyok voltak a BBS-en keresztüli terjesztéshez. Kicsi, mégis szórakoztató és gyors játékok kellenek, amik elég adrenalinpumpálóak ahhoz, hogy a játékosokat további részek vásárlására sarkallják. Ha Romero rábízta a Pyramids of Egyptet, Scott elintézte mindenféle marketinggel és megrendeléssel kapcsolatos dolgot, ők pedig az alapfizetés mellé még harmincöt százalékos jutalékot is kapnának minden eladott darab után: többet, mint amennyit bármelyik nagyobb kiadónál kaphattak volna!

Romerót érdekelte a dolog, de volt egy kis probléma. "Nem adhatjuk ki a Pyramids of Egyptet, mert az a Softdisk tulajdona." Scott csalódott sóhajrással felelt. "Hé - folytatta Romero - a francba azzal a játékkal! Az semmi ahhoz képest, amit most csinálunk!"

Pár nappal később Scott megkapta a Super Mario Brothers 3 demóját tartalmazó csomagot az Ideas from Deeptől. Amikor megnézte, teljesen kiütötte a látvány. Tökéletesen ugyanúgy nézett ki, mint a konzolos verzió, ugyanolyan folyamatos volt a mozgás, és minden apró részlet. Kapta a telefont és ezúttal Carmackkal beszélt, méghozzá órákon keresztül. Ez az ember zseni! - gondolta. Beszélgetésük végére Scott alig várta hogy nyélbe üthessék az üzletet. Biztosították Scottot, hogy ezt technológiát egy új, kifejezetten az Apogee számára

készített shareware játék készítésére fogják felhasználni. "Csodás! Mindent bele!" - lelkesedett Scott.

Már csak a játékkal kellett előállniuk...

Első megbeszélésük után Romero arra kérte Scottot fejezze ki az üzletük irányába való érdeklődésének komolyságát némi előleggel. Scott egy kétezer dolláros csekkkel válaszolt: ez a megtakarított pénzének fele volt. Egyetlen dolgot kért cserébe: egy játékot karácsonyig, azaz két hónapon belül. Romero, Carmack, Adrian, Lane, Tom és Jay a Gamers' Edge irodájában gyűltek össze, hogy megbeszéljék a játék alapjait Tom egyből kifejtette, hogy mivel konzoloknál alkalmazott technológiát használnak, konzolos stílusú játékot kéne készíteniük hozzá, valamit, ami olyasmi, mint a Mario, de mégis más. Energiától majd szétvetve és nagy virtuskodással - mely tulajdonságok lassan általánossá váltak a csapaton belül - maga vette kézbe az ügyet.

"Gyerünk, milyen témát szeretnétek? Bármit meg tudok csinálni! Mit szólnátok sci-fihez?"

A csapatnak tetszett az ötlet "Mi lenne, ha a játékban egy kis kölyök zseni mentené meg a világot? Zzz." - szólt Carmack.

"Szuper! - válaszolt Tom. - Van is egy nagyszerű ötletem valami ilyesmihez." Szinte csíkot húzva maga után visszaroht szobájába és magára zárta az ajtót Érezte, ahogy feje szétnyílik, és ötletek garmadája özönlött ki rajta, melyek számtalan korábbi emlékéből táplálkoztak Tom nagy rajongója volt a Warner Bros rajzfilmeknek: Chuck Jonest a Bolondos Dallamok animatorát is jó barátjának tudhatta. Emellett hatással volt rá a szatirikus stílusáról ismertté vált Walter Winchell rádiós újságíró, valamint több régi szórakoztató tévéműsor is. Ezekre és a Marióra gondolt új ötletei megszületésekor. Tom hirtelen két bekezdésnyi szöveget vetett képernyőre, majd kihúzva azt a nyomtatóból visszasietett az irodába és felolvasta a sorokat kedvenc rádióbemondója furcsa stílusát idézve.

"Billy Blaze, a nyolcéves zseni szorgalmasan dolgozott udvari kis házikójában. Régi konzervdobozokból, gumicementből, és műanyag csövekből épített csillagközi űrhajót. Amikor szülei a városban vannak, csecsemő húga pedig alszik, Billy beoson műhelyébe, és felöltve bátyja amerikaifocis fejevédőjét átváltozik... Commander Keenné. az igazság védelmezőjévé. Keen parancsnok hajójában, a Szalonnásbab MegaRakétában járja a világot az igazság vaskezü védelmezőjeként.

Ebben az epizódban az idegenek a Virticon VI bolygóról tudomást szereznek a nyolcéves zseniről, és el akarják pusztítani a fiút. Miközben Keen a Mars hegyvidékein tesz kiruccanást, a Vorticonok eltulajdonítják űrhajóját, és szétszórják annak darabjait szerte az univerzumban. Vajon vissza tudja szerezni űrhajója részeit, és vissza tudja verni a Vorticoniak invázióját? Hazajut, még mielőtt szülei hazaérnének? Majd kiderül...

Tom körülnézett Csend, majd mindenki hatalmas röhögésben tört ki. Az általában mindent sztoikus nyugalommal figyelő Carmack nem csak nevetett, de tapsolt is hozzá. Commader Keent felvették a fedélzetre. Hogy hova sodorja őket, nehéz volt megmondani...

A fiúk immár nem csak Softdisk-alkalmazottak voltak, de IFD-sek is, azaz résztulajdonosok az Ideas from the Deep (Ötletek a Mélyből) cégnél. A Softdisk ily módon egyre haloványabban kezdett muzsikálni, de mégis csak ez volt rendes munkahelyük - a hely, amire még szükségük volt, amíg nem folyik be saját cégükből elég pénz a megélhetésükhöz. Ha egyáltalán eljön ez az idő va-

laha... Úgy döntöttek, napközben tovább folytatják a játékkészítést a Gamer's Edge számára, éjszaka pedig a Commander Keennel foglalatostkodtak a tóparti házban.

A srácok egyre ügyesebbé váltak a Softdisk számítógépeinek "kölsönvételében". Minden este munka után visszatolattak kocsijaikkal az irodaház parkolójába, bepakolták a gépeket, következő reggel pedig elég korán jöttek vissza, hogy még időben visszatehessék őket a helyükre. Annak ellenére, hogy a gépek csúcskategóriásoknak számítottak, Jay pimasz módon egyre újabb alkatrészeket kért hozzájuk az adminisztrációs részlegnél. Al Vekovius észrevette a kéréseket, de nem gondolkodott rajta sokáig, őt mindenek felett az foglalkoztatta, hogy a Gamer's Edge törjön be a PC-s piacra. Így hát bármit is akartak játékprogramozói, megkapták.

1990 októberétől decemberig szinte megállás nélkül dolgoztak, hogy kész legyenek a Keennel karácsonyra. Ráadásul nem is csak egy Keenről volt szó, hanem egy teljes trilógiáról, melyet *In vasion of the Vorticons* névre (A Vorticoniak inváziója) kereszteltek. A trilógiák ugyanazért voltak népszerűek a játékiparban, amiért a könyvek vagy filmek esetén: ez a legkönnyebb módja egy új márkanév hatékony bevezetésének és továbbvitelének. Tom - akit kreatív igazgatónak neveztek ki - eszelte ki a játékterveket.

Ez a játék egyértelműen nem Mario volt. A nyolcéves különös zsenivel, aki üzemananyagért ellopja apja alkoholos üvegét, sokkal jobban tudtak azonosulni, mint egy középkorú olasz vízvezeték-szerelővel. A játékkészítők azon arany szabályát követték, miszerint arról új játékot amit ismersz. Kölyökként Tom kedvenc sportcsapatainak fejezdőiben és tornacipőiben parádézott csakúgy, mint Billy Blaze tette a játékban. Bizonyos tekintetben pedig valamennyien Billy Blaze-ek voltak: különös kölykök, akik technikai újítások által világokat teremtetek, ahová elmenekülhettek a való élet elől. Keen igazi bajkeverő volt, egy hacker - ő is az univerzum megmentésére tört, ahogyan Carmack és Romero a technológiát használták fel önmaguk megmentésére.

A szerepeket szépen kiosztották. Carmack és Romero programozott, Tom volt a vezető tervező, aki a játékmenet elemeivel foglalkozott a történettől kezdve a karaktereken át a fegyverekig mindennel. Carmack és Romero örültek, hogy Tomra hagyhatták a kreatív munkát őket ugyanis túlságosan lekötötte a programozás. Carmack a motort finomígtatta, hogy a gördítés ugyanolyan egyenletes legyen balról jobbra haladva, mint letről felfele. Romero eközben egy szerkesztőprogramon dolgozott, mellyel a grafikus elemeket lehet a játékba beépíteni: karakterek, szobák, szörnyek képeit. Carmack és Romero teljes összhangban voltak.

Nem mindenki illeszkedett be ennyire a csapatba. Lane-t hivatalosan is mellőzték a Keen fejlesztésénél. Bár Romero továbbra is kedvelte barátját, érezte, hogy Lane már nem a régi. Adriannek is megvoltak a maga gondjai. Bár ő valamivel később szállt be a munkálatokba, gyűlölte a játékot. Túl tündérinek, "édibédinek" tartotta. Tom megcélzott közönségnek a gyerekeket, illetve a hozzájuk hasonló gyereklelkületű felnőtteket jelölte meg. Adrian utálta a gyerekes dolgokat, de még jobban utálta a játék cukiságát. A legrosszabbnak a gyerekes cukiságot tartotta, és pont ilyen dolgokat kellett most rajzolni: pizzaszleteket üdítő üvegeket és cukorkákat Tom egy Yorp nevű kövér zöld testű, csigaszemű szörny ötletével is előállt. Ebben a játékban még a szörnyek is aranyosak voltak...

A legtöbb játékban, ha egy karakter meghalt a teste egyszerűen eltűnt a sem-

miben - Tomnak viszont más elképzelése volt "Nagyobb, filozofikus ötletekkel" szerette volna felruházni a játékot. Sokat olvasott ilyesmiről a nagy lélektankutató, Sigmund Freud A civilizáció és hátrányai (magyarul nem jelent meg - a ford.) című könyvében. Az ellenfélnek személyiséget kell megtestesítenie. Meg akarta tanítani a játékosokat gyerekeket arra, hogy amikor egy ember, vagy akár egy szörny meghal, az tényleg meghal - és holttest marad utána.

Így hát halott lényeket kért a játékba, akiknek hullái ott maradnak a földön. Nem véres holttestek, csak halott Yorpok. Cuki halott Yorpok...

Adriant nem csak a karakterek édíbédisége idegesítette a játékban, hanem alkotójuk gyerekessége is. Tom az idegeire ment. Néha a nyakát nyújtogatva és furcsa hangokat hallatva rohángált fel-alá a házban, hogy megmutassa, hogyan is kéne kinéznie egy Szörnynek a játékban. Romero általában jókat röhögött Tomon. Romerót bírta Adrian, már csak a heavy metál zene szeretete, és beteges humora miatt is - Tom viszont egyszerűen csak idegesítő volt Adrian szerint. Még tovább rontotta a helyzetet, hogy közös asztalt kellett megosztaniuk, Tom pedig annyira tele volt energiával, hogy izgága térdével gyakran tudat nélkül finoman ütögette alulról az asztalt, ezzel is akadályozva Adriant a rajzolásban. De még mindig jobb volt itt dolgozni, mint az egyedüli üres területen a házban: Carmack Mitzi macskájának almos tálkája mellett Tom nem is sejtette, mit érzett Adrian: azt hitte, egyszerűen csak ilyen csendes természetű.

Az idő legnagyobb részében a házbeli hosszú éjszakák megállás nélküli programozópartik voltak. Dübörgő Iggy Poppal vagy Dokkennel a magnóból rendszerint kora hajnalig dolgoztak. Néha álltak csak meg pihenésképp egy kis Super Mariót játszani, vagy pár óra szerepjáték erejéig. Carmack egy hatalmas összefüggő történetet háttérrel alkotott számukra, szombat esténként pedig vasárnap reggelig tartó virtuális kalandok vették kezdetüket. Carmack mint kalandmester igazán mély és összetett játékot biztosított. A játék hamar az addig általa alkotott legösszetettebb és leghosszabb Dungeons & Dragons kalanddá vált ami nem úgy tűnt hogy valaha is véget ér. Néha játék helyett kihajókáztak a tóra. Hamar Jay vált az állandó kapitánnyá: csallhatatlan képességei által gyorsan és biztosan irányította a hajót. Néha odaengedték Romerót is a kormányhoz, de ő csak folyton szórakozott, például a nyílt víz felé hajózással. Jay is hamar megtalálta a szerepét a csapatban egyfajta menedzserként aki intézte a ház dolgait sült-főzött a programozókra, és mindig bevásárolt. Damoklész kardja lebegett felettük, és minden segítségre szükségük volt.

Motivációjuk fenntartásában viszont nem volt szükségük segítségre. Carmack már-már emberfeletti módon immúnis volt mindenféle figyelemelterelésre. Egy alkalommal Jay elhatározta, hogy leteszteli Carmack elmélyültségét. Pornókazettát tett a videóba, és teljes hangerőre hangosította. Romero és a többiek egyből hallották a kéjes lihegéseket és vigyorgó képpel fordultak hátra. Carmack továbbra is mereven bámulta monitorját Legalább egy perc kellett neki, hogy felfigyeljen az egyre élénkülő sikolyokra. Egyetlen reakciója egy hümmögés volt majd visszatért munkájához.

A Softdisknél Al Vekovius egyre gyanakvóbbá vált sztárprogramozóival kapcsolatban. Jay folyamatosan újabb gépalkatrészeket kért, a fiúk pedig egyre szótlanabbakká és rejtélyesebbekké váltak. Első gyanúja akkor keletkezett, amikor a Shadow Knight című játéukon dolgoztak. Al még sosem látott gördülésszerű technikát PC-n, amit így reagált le Carmacknak. "Azt a mindenit! Szabadalmaztatni kéne ezt a technikát!" Carmack arca lángvörösre változott. "Ha még egyszer azt mondod bármire is, hogy szabadalmaztassam, azonnal kilépek!" Al

arra gyanakodott, Carmack csak saját pénzügyi részesedését próbálta védeni, pedig valójában csak egyre növekvő nyers őszinteségének volt tanúja. Ez volt azon kevés dolgok egyike, melyek igazán felbosszantották Carmackot. Ellene volt azoknak az elveknek, ami a Hacker Biblia olvasása óta teljesen beleivódtak. Számára minden tudomány, technológia, kultúra, tanulás mások korábbi munkájának felhasználására épített. A levédés, szabadalmaztatás által azt mondta volna: ez az én ötletem, más nem használhatja, nem bővítheti tovább, mert az enyém - ennek pedig tiszta szívből ellene volt. A szabadalmaztatás veszélyeztetné azt, ami a legközpontibb helyet foglalta el életében: a kódolást. Nagyon boldogtalan lenne olyan világban, ahol nem használhatta volna mások alkotását problémák megoldására.

Carmack egyre nyersebbé, szókimondóbbá és sértegető stílusúvá vált más témákat illetően is, leginkább a Softdisk dolgozóit tekintve. "Rengeteg borzalmas programozót tartasz! Érzem a szagukat." - mondta egyszer Alnek. Úgy tűnt, Carmackot egyáltalán nem érdekelte, mennyire elzárja magát a többi programozótól. Al egyre gyakrabban állt meg a Gamer's Edge irodájánál, és egyre érdekesebb dolgokra lett figyelmes. Egyik alkalommal, amikor elhaladt a szoba előtt, Carmack, Romero és Tom, Romero gépe körül tartottak csendes megbeszélést, háttal az ajtónak. Amikor észrevették Alt, hirtelen szétszóródtak. Érdeklődött, hogy mi is folyik itt, de Romero óvatosan így válaszolt: "Semmi, csak disznó vicceket mesélünk egymásnak.". Al a gyanúsan üres képernyőre nézett. Később elkapta Carmackot és megjegyezte neki, hogy a nemrég még kedves Romero nagyon furcsán viselkedik mostanában, és számára ez megdöbbentő. Carmack pillanatnyi gondolkodás után szokásához híven kibökte a tényleges véleményét. "Romero igenis barátságos ahhoz képest, hogy mennyire nem bírja a fejedet."

Hálaadás ünnepének közeledtével a tóparti házban egyre jobban elmélyültek a "halálos határidő" betartásának erőfeszítésein. Az alvás nem volt többet téma, ahogy a zuhanyzás sem. Az evés volt az egyetlen, amire néha feltétlenül figyelmeztetniük kellett magukat. Hogy a Keenen való eszeveszett munka közben is jó bőrben tartsa őket, Scott hetente száz dollárról szóló, "pizza-bónusz" csekket küldött nekik - innen származik a játékban feltűnő pepperonis pizzaszelet ikonja. A pizza volt az id üzemanyaga. Carmack csak tökéletes találmányként szerette emlegetni: gyors, meleg, és változatos ételeket tartalmazhat. Amikor Jay kinyitott egy Scott-tól jövő borítékot, és meglebegtette a benne talált csekket a levegőben, mindenki egyből kiáltotta: "Pizzapénz!".

Scott örült volna, ha végre valami eredményt lát befektetéséért cserébe. Teljes sebességre kapcsolta a fiúkat Korábbi sikerei által már igencsak jó kapcsolatokkal rendelkező BBS fórumok adminisztrátoraival és magazin-szerkesztőkkel szerte az Egyesült Államokban. Minden ilyen ismerőst felhívta, hogy készüljenek fel egy játékra, ami igazi forradalmat fog hozni a szakmába. Amikor a fórumozók be akartak lépni egy BBS-re, rendszerint ezt az üzenetet látták bejelentkezés előtt: "Commander Keen az Apogee-től - hamarosan!". Scott minden kapcsolatot felhasználta, ahogy programozói is mindent kiadtak magukból.

Tom tele volt ötletekkel a design tekintetében, amiket pingponglabdaként hajigált Romeróhoz. Ha a Programozó Ász kétrét görnyedt a nevetéstől, tudta, hogy jó úton jár. is ellátta saját tanácsaival. "A Mario népszerűségének egyik oka, hogy a játék végigjátszása után is tovább lehet kísérletezni titkos és rejtett dolgok keresésével. Nagyon mék valami ilyesmi lehetőséget látni a Keenben is, úgy gondolom, sokat dobna rajta, írta egyik levelében. Az id-nél is szerettek

titkos dolgokat találni a különböző játékokban. Valóságos szubkultúrája alakult ki ennek a programozók körében. Néha titkos rejtett poénok, trükkök voltak a játékokban, melyek ugyan semmilyen kihatással nem voltak a végkifejletre, szórakoztatóak voltak. Húsvéti tojásoknak, easter egg-ek hívták őket. Minden tojás atyjának (vagy ha úgy tetszik, tyúkjának) Warren Robinett, egy rettenthetetlen Atari-programozó tekinthető, aki egy 1980-as játékban elhelyezte nevének villózó betűit egy rejtett szoba közepén. Egyesek belelőttek a névbe, ők a fejüket vakarták. Az elégedetlen Robinett felismerhetővé akarta tenni munkásságát a játékban némi céges összeszólalkozás után. Tom sok apró trükkel járult hozzá a Keenhez. Ha például az első epizódban valaki a iból egyenest a tűzfalba vetette magát, titkos városra bukkanhatott. A játékba kóliót jeleket rejtett, melyek a Vorticon ábécét testesítették meg. A játékos a titkos helyeken kaphatta meg ezeknek a fordításait. A fiúk annyira elszántak voltak, hogy még nem játékaikról szóló előzeteseket is elhelyeztek a programban. További Keen részeket ígértek, és egy vadonatúj játékot, melyben Carmack szerepjáték-világa elevenedett volna meg. "A Fight for Justice (Küzelem az igazságért) új módon fogja megközelíteni fantasy játékok műfaját. Nem kis senkiként kezdesz, akinek még étele sincs, hanem Qnake-ként, a kontinens legerősebb, legveszélyesebb embereként. A mennydörgés kalapácsával, a gyógyulás gyűrűjével és egy transzdimenzionális különleges tárggyal indulsz, az emberek pedig, akikkel találkozol, mind külön személyiséggel, étellel, célokkal rendelkeznek. A Fight for Justice lesz a legjobb eddigi PC-s játék!". A tóparti ház légköre tele volt határtalan lehetőségekkel, a két John közötti kötelék pedig napról napra egyre szorosabbá vált. Olyanok voltak, mint két teniszező, akik az éveken át való külön küzdelem után immár vállvetve játszhatnak. Romero egyre jobb programozásra sarkallta Carmackot, Carmack pedig egyre jobb játéktervezésre Romerót. Ami közös volt bennük, az volt mindkettőjük igazi szenvedélye. Mindez egy hétvégi éjszakán vált teljesen egyértelművé Carmack számára. Épp a tóparti házban dolgozott, odakint dörgött-villámlott. Monitora tetején Mitzi dorombolt lustán, végtagjai a képernyő felső felére lógtak. Testének melegségének köszönhetően Carmack hőérzékeny monitorából lassan elszöktek a színek. Finoman lehessegette a monitor tetejéről, Mitzi pedig egy szisszenés kíséretében elsomfordált. Kint hatalmas vihar tombolt. Akár egy horrorfilm előjátékában, a tó kiöntött a ház kertjébe, méghozzá annyira, hogy a csónakházban a kis ladik már-már a mennyezetet verdeste. Mindenféle szemét úszott a víz felszínén, a házba vezető hidat pedig teljesen elmosta az áradat Mikor Jay egy napos kimenője után visszaérkezett, a ház megközelíthetetlen volt Ahogy ő fogalmazott, "igazi sz*rlebegtető" vihar volt, ami mindent felhozott a tó mélyéről a felszínre. Visszafordult, hogy megvárja a vihar végét. Romero egyik barátjával valamivel később érkezett a hídra, és még rosszabb állapotban találta, mint Jay. Lehetetlen lett volna a kocsival átjutni az elárasztott nyúlványon, ahol most már valószínűleg alligátorok is tanyáztak.

A házban Carmack arra kényszerült azon az éjszakán, hogy egymaga dolgozzon és elmélkedjen. Elismerte Romero sokfelé ágazó tehetségét, melyek főleg saját Apple II-es játékeinak készítése közben forrtak ki. Romero nem csak programozó volt, de művész, játéktervező, és üzletember - és mindezek tetejében még szórakoztató is volt. Romero nem csak imádta a játékokat, de maga is egy játék volt: sétáló, beszélő, csiripelő emberi videojáték, akit láthatólag soha semmi nem hangolt le. Akár egy játékbéli karakter, mindig talált extra életet. Idáig jutott Carmack gondolataiban, amikor az ajtó hirtelen kinyílt. Mitzi a lábai-

hoz rohant. Carmack megfordult, és ott látta Romerót vastag szemüvegében, mellkasáig agyonázott ruhában, cikázó villámokkal a háta mögött, és hatalmas vigyorral az arcán. Életre szóló pillanat volt Carmack számára, egy pillanat, melyet elmentett a nagyon kevés szentimentális pillanatot tartalmazó emlékei közé. Ez érdemes volt későbbi felidézésre: Romero átgázolt a viharos folyón, csak, hogy programozhasson.

1990. december 14-én délután Scott Miller megnyomott egy gombot a PC-jén, és feltöltötte a Commander Keen Marooned on Mars (Magára maradottan a Marson) című epizódját az első BBS-re. A játékosok harminc dollárért vásárolhatták meg a maradék két részt, amiket Scott vékony csomagolásba helyezett floppy lemezeken küldött el. A Keen előtt Scott shareware forgalma hétezer dollár körül mozgott havonta. Karácsonyra a Keen egyedül harmincezeret hozott. A játék - mint azt az öt hívásokkal bombázó magazinszerkesztőknek és BBS operátoroknak mondta - valóságos mini-atombomba volt. Sohasem látott még hasonlót sem PC-n: ilyen humort, ilyen grafikát és ilyen gördítési technikát használó Mario-szerű akciót. "Legfelsőbb fokú riadó!" "Készülj fel olyan dicsőítésre, melyhez hasonlót nagyon ritkán adtunk meg bármely programnak is." "A Commander Keen új mércét állít fel a shareware játékok között." "Báronysíma gördülős technikában, és mindent felülmúló PC-s akcióban nincs jobb az Apogee Software Keen-jénél!" - lelkesedtek a magazinok. A játék nemcsak egy szinten volt a Nintendo játékaival, de mint kiderült, jobb is volt annál.

A rajongók nem is érthettek volna jobban egyet ezekkel a véleményekkel. Dicsőítő és a következő részekről kérdezősködő levelek özönlöttek el az Apogee-t. Minden nagyobb BBS fórum lángolt a hozzászólásoktól, melyekben a játékkal kapcsolatos trükköket, titkokat, stratégiákat osztották meg egymással az olvasók. A játékosok segítségért esdekeltek a Vorticon ábécé megfejtéséhez. Scottot annyira maga alá temette a munka, hogy anyját és egy kamasz programozót, Shawn Greent hívta segítségül irodájába a megrendelések gördülékeny intézésének érdekében. Amikor Shawn megjelent első nap a munkahelyén, Scott anyja a gardróbba köszöntötte, ahol épp két vezeték nélküli telefon volt kezében. Abban a pillanatban, hogy az egyiket bekapcsolta és átadta a fiúnak, a telefon csörögni kezdett.

Romero és Carmack csapata hatalmas partival ünnepelte meg a sikert az év szilveszterén. A magnóból Prince üvöltött, a sütőből füst terjengett, a ház körül pedig mindenféle mókázó embereket lehetett látni. A ritkán alkoholizáló Romero ezen az éjjelen kivételt tett. Nagyszerű, de nehéz év állt mögöttük, mely felesége és gyerekei elvesztésével járt együtt. Vállalva a döntést a játékos életet választotta a család helyett Bár gyakran beszélt a fiaival és olyan gyakran találkoztak, ahogy csak tudtak, immár új családja volt: a játékosok. Remélte, hogy hosszú lesz velük ez az éjszaka. Romero, Tom és Jay borral és pezsgővel vidították magukat a konyhában. Romero kilépve meglátta a sarokban álló Carmackot - színjőzanon. "Gyere már John! Innod kell, ne légy gyerekes. Szilveszter van!" - dadogta Romero. Normálisan ilyen helyzetekben Carmack nem akart mást csak mindenki számára láthatatlanná válni. Az ilyesmi dolgok, a szocializáció, az ugrádozás sosem volt a stílusa, inkább programozásról olvasott volna. A többiek esetleges vele kapcsolatos negatív véleményei ellenére emberről volt ő is. Szerette a mókát de csak a maga módján. Szeretett maga számára dolgozni, játékokat készíteni, együttműködni az emberekkel, akiket tisztelt és becsült. Ez esetben némi buzdításra volt csak szükség, hogy rávegyék Carmackot, segítsen elfogyasztani pár üveg pezsgőt. A legdurvább ital, amit korábban

inni láttak tőle, a diétás kóla volt. Valamivel később Romero a konyhafalnak támaszkodva találta meg a csendes Carmackot. "Hé haver, érzed már az alkoholt? Kezdesz már becsípni?" - kérdezte tőle. "Kezdem elveszíteni képességeim feletti ellenőr-zzz." - válaszolt a Csodagyerek, majd elbotorkált. Romero egész éjjel ezt a mondatot ismételte, mindenkinek, akivel csak találkozott. Jó volt Carmackot kicsit feloldódva látni.

Két héttel később Jay kísért a postaládájukhoz, és egy borítékot lobogtatva tért vissza a házba. Az első fizetési csekket tartalmazta az Apogee-től. "Pizzapénz!" kiabálták mind, miközben kinyitották a borítékot. A csekk tíz és fél ezer dollárról szólt. Minimális általános költségek mellett ez igencsak szép kereset volt. Így folytatva, ez több mint százezer dolláros évi keresetet jelentett számukra, ami több mint elég volt hogy kilépjenek a Softdisktól.

Al Velkoviusnak még mindig fogalma sem volt róla, hogy a fiúk főállásuk mellett titokban a Keen játékokat is készítették, még hozzá a cég számítógépein. A Gamer's Edge igen jól ment, utolsó két játékukat, a Catacomb II-t és a Shadow Knightot nagy lelkesedéssel fogadták a játékosok. Ekkoriban a Softdisknek mintegy háromezer előfizetője volt, akik hetven dollárt fizettek évente a havi lemezes magazinjukért. A fiúk tudták, hogy Al számít rájuk, és nem voltak benne biztosak, vajon hogy reagálna a tömeges távozásukra.

Carmack és Romero hamar tisztázták hozzáállásukat a dologhoz: egyáltalán nem érdekelte őket Al. Végül is ő már csak a hátráltatójuk volt. Velük ellentétben Tom idegesebb volt ezzel a komoly lépéssel kapcsolatban. Félt, hogy bepereli őket a Softdisk, ami nemcsak megakadályozná saját lábra állásukat, de elvenné a Keenből sikereinek gyümölcseit is. Romero csak gúnyolódott aggályain. "Haver, mit ér azzal Al, ha beperel minket? Nincs semmi, amit elvehetne, legfeljebb ezt a sz*ros kis kanapét" - mondta, és a nagyszoba lerobbant díványára mutatott "Szóval mi a franc elvesztésétől is félsz?" Jay szintén aggodalmaskodott az ügyet illetően, könyörgött, hogy finoman oldják meg a dolgot főnökükkel. "Ne dobjunk egyből bombát rá." - mondta. "Ne aggódj, minden rendben fog menni." - válaszolt Romero megszokott optimizmusával.

Alben lassan feléledt a gyanú játékosaival kapcsolatban, mikor egy másik dolgozója megemlítette nekik, hogy úgy tudja, a fiúk saját külön projekten dolgoznak. Al kérdőre vonta Carmackot, akiről tudta, hogy sosem hazudik, és mindig kimondja a véleményét. A Csodagyerek ilyen szempontból olyan volt, mint egy számítógép, amibe a számokat betáplálva mindig igaz, jó eredményt dobott ki. Most is így volt. "Beismerem, a ti számítógépeiteket használva saját játékokat írtunk." - vallotta be. Ezután Romeróval közösen közölték Allel a sokkoló hírt: Adriannal együtt kilépnek a cégtől.

Al úgy érezte, mintha hazaérkezve azt látta volna, hogy valaki ablakait betörve ellopta a tévét - de nem engedte teljesen pánikba esni magát. Megpróbálta menteni a menthetőt. "Nézzétek! Próbáljunk meg valamit megmenteni az eddigi együttműködésünkből Csináljuk közösen továbbra is, de új cég keretében. Támogatlak titeket, ti pedig olyan játékokat írhattok, amilyeneket csak akartok. Intézem az eladásokat, mindenben megosztozunk, és még jogi lépéseket se teszek ellenetek." Az ajánlat meglepte őket. Arra számítottak, hogy Nagy Al bepereli őket, nem pedig arra, hogy támogatni fogja őket. Itt volt az újabb hatalmas lehetőség. Csak azt akarták, hogy maguk intézhessék a dolgaikat, az adózással, terjesztéssel kapcsolatos ügyek egyáltalán nem érdekelték őket. Ha Al intézné ezeket, mi kifogásuk lenne ellene? Beleegyeztek.

Amikor Al visszatért az irodába, kisebb lázadás fogadta. Minden dolgozó

összesereglett köré, hogy magyarázatot követeljenek. "Carmack és Romero az ebédjükől visszajőve azzal dicsekedtek, hogy valami nagyon jó, különleges ajánlatot kaptak tőled. Miféle üzletről van szó? Ezek a senkiháziak átverték a céget, engedély nélkül használták a gépeket, most pedig rájuk bízod egy új cég felét? Mért jutalmazod őket?" - fejtette ki álláspontjukat az egyik dolgozó. "Mert jó üzlet! Ezek a fiúk igazán tudnak, és pénzt fognak hozni a cég számára. Sikeresek leszünk!" - válaszolt Al. Senki se vette be. Vagy a játékosok lépnek ki, vagy tizenöt ember közülük, szegeztek neki az ultimátumot. Al nagyot sóhajtott, és visszasétált a Gamer's Edge irodájába. Azzal, hogy mindenkinek kifecsegték az üzletünket, igazi rémálommá változtattátok a céget. Felfogjátok egyáltalán, mit tettetek?!" "Nos, ami azt illeti, csak őszinték akartunk lenni." - felelt Carmack. "Igen, de talán kicsit finomabban is tehetnétek volna. Nem engedhetem meg, hogy elveszítsem az embereimet. A megállapodásnak annyi!" - válaszolt Al.

Néhány hét tárgyalás és perekkel való fenyegetőzés után megállapodtak, hogy az id szerződésben vállal kötelezettséget arra, hogy minden második hónapban új játékot készít a Gamer's Edge számára. Lehangelő volt - különösen Al számára - hogy a fiúk tehetségük ellenére csak saját szabályaik szerint élő srácok voltak, akik, ha kellett, kicsit csaltak is. Ami ennél is rosszabb, nem éreztek büntudatot: csak egy újabb dolog volt, amin jól röhöghettek. Nem érdekelte őket a többi Softdisk dolgozó sorsa. Carmackot távozása előtt megkereste Al. "Gondoltál már azokra az emberekre, akik a támogatásodért annyit dolgoztak a cégnél?"

Carmack figyelt Al szavaira, de egyszerűen nem érdekelte a mondókája. A múltba nézett, és látta az elszalasztott lehetőségeket, a sok aktakukac figurát, akik az útjába álltak. - Mint mindig, most is maróan őszinte volt. "Nem érdekelnek! Előbb megyek el pizzát készíteni, mint hogy itt maradjak ezen a lepratelepen." - válaszolt. 1991. február 1-jén megalakult az id Software.

5. fejezet

Jobb, mint a való élet

Romero démonokat akart idézni - vagy legalább rájönni, hogyan tehetné ezt meg. A tóparti ház órája hajnali négyet mutatott. Üres üvegek heverték a földön szerteszét, Carmack monitorán Mitzi szunyókált csendesen, a levegőben pedig pepperoni illata terjengett. A fiúk egy hatalmas rögtönzött asztal körül ültek a nagyszobában, és már órák óta a "csak még egy kört" stílusban szerepjátszóztak. Mióta otthagyták a Softdisket, sokkal több idejük volt D&D-szenvedélyüknek hódolni. Egy egész alternatív világot hoztak létre, mely a legtöbb képzeletbeli dologhoz hasonlóan sok tekintetben tükrözte való életüket. Nem csak játék volt, hanem a fantáziájuk, reményeik, álmaik kiteljesedése, ami igazán sokat jelentett számukra.

Dungeons & Dragons kalandjaik mélységében nem kis szerepe volt Carmacknak. Míg a legtöbb kalandmester csak kisebb, pár óráig tartó epizódokat eszelt ki, Carmack világa állandó volt, ahova játékosai folyamatosan visszatértek összejöveteleiken. A kaland ugyanaz a történet volt, amelyet már kansasi gyerekkora óta írt. Olyan volt, mintha egy zeneszerző éveken át komponálta volna operáját. Amikor valaki Carmack szobáján át a fürdőszobába ment az éjszaka közepén, nagy esély volt rá, hogy ott lássa Carmackot jegyzetei fölé görnyedve a kaland részletein munkálkodni.

Carmack Dungeons & Dragon világú erdőkből, hegységekből, katakombákból és szörnyekből álló igazi személyes mestermű volt. Ötven oldalai jegyzete volt csak a karakterekről és tárgyakról, mint amilyen például a Quake nevezetű harcos, akinek feje fölött a Pokolkapu Kockája lebegett. hátizsákjában pedig az Őrület Serlegét tartotta, aminek tartalmát bárki is fogyassza el, az teljesen bekattant és megtámadott mindenkit, aki csak a szeme elé került. Jegyzetében szerepelt egy Daikatana nevű legendás kard is. Carmack szeretett világokat teremteni, amilyeneket mások felfedezhettek - és e vágyát tökéletesen kiélhette kalandmesterként, Leírta a környezetet és a lehetőségeket, a játékosok pedig eldöntötték, mit szeretnének csinálni.

Romero egy Armand Hammer nevű karaktert alakított a Játékban, egy harcost, aki szeretett a mágiába is belekontárkodni. Tom szintén harcost, Buddyt testesítette meg, Jay Rifet, a tolvaj-akrobatát. Adrian pedig a brutális, Stonebreakernek nevezett izomkolosszust. A csapat minden kalandjával egyre erősebbé és híresebbé vált. Olyan volt, mintha az id metaforája lenne. Ahogy Carmack mondta, a Játék mindenből kihozta igazi személyiségét: azon a végzetes éjszakán pedig Romero démonokat akart idézni. Carmack játékában két létsík

létezett: a mindennapi dimenzió, ahol a csapat kalandozott, és a démonok síkja. Miután keresztül-kasul bejárták saját világukat, Romero kezdett ráunni a dolgokra. Hogy kicsit felpaprikázza a kalandot, elhatározta, hogy megszerzi a *Demonicron*-t, a mágikus tekercset, mellyel a játékos démonokat idézhet e világra. Carmack utánaolvasott *D&D* könyvében, valóban lehetséges-e ez. A *Demonicron* hatalmas erőt adott volna a csapat kezébe, mely segítségével szinte mindent megszerezhettek volna. Ezzel talán még a világ legjobb fegyverére, a Daikatana kardra is rátehetné a kezét - gondolta Romero. A kalandnak persze kockázata is volt. Ha a *Demonicron* a démonok kezébe kerül, a világot előzőnli a gonosz. Bár ez Carmack játéka volt, figyelembe vette a korlátozásokat a szabályokat a "tudományosságot". Ha a játékos olyasmit tett volna, amitől a szabálykönyv szerint a világnak el kell pusztulnia, akkor a világnak valóban vége kell, hogy legyen.

Romero megvitatta csapattársaival a lehetőségeket. Bár Adrian és Tom hezitáltak, Romero szenvedélyessége végül ismét csak megnyerte őket. "Gyerünk! Nem veszíthetünk!" Elhatározták, hogy megszerzik a *Demonicron*-t a legbrutálisabb szörnyek által Őrzött palotából. Carmack dobott a kockával, hogy meghatározza a csaták végekimenetelét. Győztek! A *Demonicron* az övék. Hogy mit kezdenek vele, még nem tudták. Ez idő tájt viszont más feladataik is voltak. A valóságos dimenzióban egyre későbbre járt, és más játékokkal is kellett foglalkozni: az id játékaival.

Cégük elnevezésekor a fiúk lerövidítették az *Ideas from Deep* szóösszetételt, és kezdőbetűik által egyszerűen csak *id*-nek nevezték magukat. Nem zavartatta őket az sem, hogy mint Tom figyelmeztetett, az angol "id" szónak van egy másik jelentése is, mégpedig az agynak az a része, mely a kellemes érzéseket dolgozza fel. A kora '90-es években valóban nagy szükség volt az ő kellemes játékaikra is. A Keen első helyet foglalt el a shareware népszerűségi listákon, így jó hírneve révén minden esélye megvolt a végleges verzióknak a legjobban fizető tíz játék közé kerülni. A Keen trilógia ekkor tizenöt-húszezer dollárt hozott havonta. Ez már nem pizzapénz, hanem számítógéppénz volt: bevételeiket többek közt a tóparti ház felső kategóriás 386-os PC-vel való felszerelésére használták fel. Carmack még csak húszéves volt Romero huszonhárom, és máris benne voltak az igazi üzletben.

Sikerük ellenére, amikor Carmack, Romero és Adrian elhatározta, hogy elhagyják a Softdisket Tom és Jay a régi cégnél maradtak. Tom esetében ez egyértelműen ideiglenes megoldás volt: túl lelkiismeretes volt ahhoz, hogy csak úgy hirtelen otthagyja a Softdisket. Előbb meg szeretne várni, hogy találjanak új embert a posztjára... Jay pedig úgy érezte, teljesítenie kell kötelességét a Softdiskkel kapcsolatban, ami többek közt egy Apple II-es program befejezését jelentette, de természetesen baráti tagja maradt az *id* csapatának, ha másképp nem, hát szerepjátásban.

1991 tavasza felé közeledve az *id*-sek nagyon élvezték újra megtalált szabadságukat. A Softdisk iránti kötelezettségük ellenére végre teljesen saját ízlésük és kényelmük szerint dolgozhattak játékaikon a tóparti kis házban. Carmack belemerült programozási kísérleteibe, melyekkel újgenerációs grafikus motort szeretett volna létrehozni. Első motorja a görgetés forradalmi technikáját tartalmazta, most pedig még sokkal részletesebb és kiforrottabb effekteket akart. Míg a többiek a meglévő technológiával a Softdisknek szánt külsős fejlesztéssel foglalkoztak, ő alapos vizsgálódásokat végzett a grafika területén.

Alkotási szabadságuk és a Keen sikere új típusú játékokat inspirált. *Rescue*

Rover nevű programjuk egy fiúról szólt, akinek kuttyáját, az idegenek által elrabolt Rovert kellett megmentenie. Az ügyességi labirintusjátékban a játékosnak többek közt tükrökkel kellett ügyeskednie, hogy azokkal visszaverje az idegen robotok halálos sugarait. A játék a lassan kikristályosodó id-formulát követte: humor és erőszak, mindkettőből minél több! A játék indítóképernyőjén az életvidám, farkát csóváló kutya volt látható vészjósló idegenekkel körülvéve, akik fegyvereiket egyenest a fejének szegezték.

Míg a Rescue Rover a sötét humor felé volt egy lépés, következő játékuk, a Dangerous Dave, melyen márciusban kezdtek el dolgozni, inkább ijesztőre vette a figurát. A programban Romero újra fel akarta eleveníteni egyik legkedvesebb játékfiguráját gótikus környezetben. A Keen grafikus motorját használva sokkal valósághűbb Dave-et hoztak létre, vadászsapkában, nadrágban, kezében pedig sörétes puskát lóbálva, melyet a zombik és ghoulak jobb létre szenderítésére használt egy, a shreveportihoz hasonló lerobbant házban.

Bár mindenkinek tetszett a téma, Adrian volt a legizgatottabb a véres környezettel kapcsolatban. Végre felidézhetette mindazt a szörnyűséget, amit a kórházban a munkája közben látott. Bár nem mondta el senkinek, még mindig gyűlölte a Commander Keent. Ha gyerekjátékokat készítenek továbbra is, ő valami gusztustalant és vicceset fog csinálni, valami Happy Tree Friendshez hasonlót. A Dangerous Dave-vel viszont Adrian végre kiélhette magát. Míg Tom és Romero a gépeiken dolgoztak, a többiek nem felvilágosítva a dologról Adrian halál-animációkat kezdett készíteni: három-négy képet, melyek Dave halála után tűntek volna fel gyors egymásutánban. A legtöbb ekkori játékban a halott karakterek egyszerűen eltűntek. A Keenbe csak Tom utasítására került be Keen mennyországba való távozásának imitálása halála esetén. Adriannak viszont más ötletei voltak... Egyik késő éjszaka Romero megtalálta Adrian animációját. Dave-et egy zombi úgy verte fejbe öklével, hogy szemei kifordultak helyükből, fejéből pedig véres csonk maradt csupán. Romero majd megfulladt a röhögéstől. "VÉR! Egy játékban! Ez milyen kib***ott fantasztikus!" - vihogott.

Az erőszakos fantázia megvalósításának hosszú történelme volt. Már az egyik első fennmaradt, nem latin vagy görög nyelven íródott írásbeli történet is egy Beowulf nevű hős véres kalandjairól szólt. A sztori szerint a lovag, miután végzett két ellenségével, a harmadik démon álmában meglepve darabokra tépte, csontjait szétrágta, vérét és húsát pedig mohón elfogyasztotta. A gyerekek képzeletbeli fegyverekkel hadonászva már fiatal korukban rendőrsdit játszanak, a szimulált lövések hatására képzelte vérzuhatag közepette repülnek hátra. Amikor az id-s srácok felnőttek, az 1980-as években, a mozikban olyan filmek taroltak, mint a Rambo, a Terminátor, vagy a Halálos fegyver - nem is beszélve a horrorfilmekről, mint a Texasi láncfűrészes vagy a Péntek tizenhárom.

A játékbeli erőszak ábrázolása sem volt újdonság: már a legelső játékok, mint például a Spacewar is pusztításról szóltak. A grafikus erőszak viszont mindenképpen újdonságnak számított. A múltban a grafikus erőszak megvalósítása korlátok közé volt szorítva, már csak a technológia fejletlensége miatt is, de a fejlesztők sem nagyon erőltették. 1976-ban a Death Race nevű játéktérmi játék nagy felzúdulást keltett. A program célja - a Carmageddon előzményként - az volt hogy elüssük a nagyon elnagyoltan ábrázolt, mindössze néhány pontból álló figurákat. Amikor a játékosnak sikerült elütnie egy sikoltó figurát, annak helyébe feszület került. A játékgepet brutális figurák és koponyák díszítették. Bár a játék közel sem volt olyan jó, vagy népszerű, mint a Pong, ez lett az első videojáték, amit betiltottak.

Adrian hátborzongató munkája túl jó volt ahhoz, hogy elfogadják. Romero elragadottságától tüzelve egyre több brutális részletet adott hozzá műveihez: véres húsdarabokat melyek a zombik megsebzésekor repültek le róluk. Amikor a Softdisknél meglátták a sok vért, nem értékelték a poént, és ragaszkodtak a halál-animációk ver nélküli újrarájzolásához. Adrian így reagált: "Talán egy nap eljön az idő, amikor annyi vért tehetünk a játékunkba, amennyit csak akarunk..."

Míg a fiúk az új játékok tekintetében mindent kihoztak magukból, Carmack szintén, a lehetőségei határát súrolva dolgozott az új, 3D-s motoron, mely egyértelműen a leg- jobb továbblépési útnak tűnt számára, és sok más programozó számára is. Ez a három dimenzió természetesen nem az igazi három dimenziót jelentette, csupán azt, hogy a játékbeli grafikának valóban megvolt mind a három irányban vett érezhető kiterjedése. Az ilyen játékokhoz gyakran használtak saját szemszögű nézőpontot, hogy a játékosnak tényleg meg legyen az az érzése, hogy ő szerepel a játékban.

Carmack elmélkedett ezen, de olyan technikai versenybe szállt be, mely már több ezer éve tartott. A valósághű, lenyűgöző képek alkotásának igénye egészen az ősidőig nyúlik vissza. Egyesek szerint ez alapvető emberi vágy, az viszont tény, hogy időszámításunk előtt tizenötezer évre datált barlangrajzokat találtak a Franciaország-beli Lascauxban, melyek célja az volt, hogy szemlélőjük egyfajta alternatív sajátos világba lépjen be.

1932-ben Aldous Huxley új, futurisztikus moziélményt írt le Szép új világ című regényében. A módszer nem csak háromdimenziós képekkel kápráztatta el a szemet de szaglás és tapintás által érzékelhető elemeket is tartalmazott, melyek által, mint a könyvben olvasható volt "az élmény még elképesztőbb és valósághűbb, mintha valódi húst és vért látnánk. Valóságosabb a valóságnál." Ray Bradbury hasonló dolgot képzelt el 1950-es, Síkság című novellájában, melyben először szerepelt virtuális valóságot használó szoba. A könyvben szereplő családnak volt egy szobája, mely bármilyen, általuk elképzelt eseményt megjelenített a falakon. A problémák akkor kezdődtek, mikor valakinek afrikai dzsungel-víziói túlságosan valósághűvé váltak...

A mérnökök, technikusok hamarosan hozzáláttak, hogy mindezeket az elképzeléseket megvalósítsák. 1955-ben egy hollywoodi filmes. Mottón Heilig bejelentette, hogy a "jövő moziján" dolgozik, mely messze valóságosabb lesz, mint a Szép új világ, vagy a Síkság fantáziái. Az új gép segítségével, melyet Sensoramának nevezett, arra törekedett, hogy látható, hallható és szagolható tájképeket hozzon létre, melyek sokkal lenyűgözőbbek, mint a kor más, gagyi, 3D-snek kikiáltott mozijai. Mint fogalmazott, "a cél, hogy olyan környezetet teremtsék, mely annyira életszerű, hogy a nézőnek az az érzete támad, miszerint fizikailag is a film jelenetében szerepel."

A lenyűgöző élmények létrehozása nem csak a multimédiás módszerek milyenségétől függött, de az interaktivitástól is, ami viszont a számítógépes játékok kiváltsága volt. Interaktív környezet megvalósításán dolgozott már a hetvenes években a wisconsini egyetemen Myron Krueger, művészettel és számítógépekkel foglalkozó tanár is. Krueger a Síkságban olvasotthoz hasonló élményt valósított meg, melyben az akár tőle távoli közönség számára is nagyon valósághű képekkel tudta visszaadni gondolataikat. "Ez új művészeti ágat sejtet, melyben különös, valós idejű kapcsolat van az emberek és gépek között. Ebben a mesterséges valóságban teljesen az emberek irányítása alatt állnak világuk okainak és okozatainak törvényei." Egy hasonló, MAZE-nek (útvesztő) nevezett projektben a közönség tagjainak egy szobában megjelenített labirintusféleségen kellett

keresztüljutniuk.

Az 1980-as években létrejövő technikai újdonságok új kifejezést hoztak létre: a virtuális valóságot William Gibson használta először a cyberspace (kibertér) szót 1984-es, *Neurománc* című regényében, annak a világnak leírására, mely a számítógépes hálózatok között létezett. A késő '80-as években egy NASA-mérnök, Scott Fisher, összekapcsolva egy fejre vehető szemüvegmonitort és egy mozgásérzékelő kesztyűt megalkotta a virtuális valósággal való kommunikáció alapmodelljét. Ezeket az eszközöket felhasználva a játékos valóban különálló, háromdimenziós, őhozzá idomuló virtuális világba léphetett be. Végkövetkeztésként Fisher a következőket írta 1989-ben: "A virtuális valóság által egyfajta elektronikus személyiség jön létre. Ezek a virtuális terek valóságos interaktív színházak, vagy interaktív programok, az ezekben alakított személy pedig lehet bármiféle fantázia által létrejött karakter, ami minden egyes felhasználó esetén eltérhet. Sok év múlva a telekommunikációs hálózatok talán különböző virtuális világokat fognak sugározni, amikhez a távoli felhasználók bármikor kapcsolódhatnak, és amellyel érintkezésbe kerülhetnek egymással is. A virtuális valóság által nyújtott lehetőségek, csak úgy mint a valódiak, szinte korlátlanok."

Carmack 3D-s játékokkal való kísérletezése még ősztönösebben folyt. Bár imádta a sci-fi-t csodálta a *Star Trek* holodeckjét, fókuszát nem holmi távoli, nagyszabású világok megtervezésére összpontosította, csupán következő technikai előrelépésének megvalósítására. Azóta kísérletezett háromdimenziós grafikával, mióta Apple II-n megalkotta első drótvázás MTV emblémáját. Azóta jó néhány játék próbálkozott a saját szemszögű három dimenzió megvalósításával, már Richárd Garriot 1980-as, legelső szerepjátéka, az *Akalabeth* is. Két évvel később a *Sirius Software* *Wayout* nevű belső nézetű Apple II-es labirintuszjátéka készítette elismerésre a játékosokat és a szakmát. Igazából a repülőgépszimulátorok használták ki a saját szemszögű nézőpont előnyeit, melyekben a játékosok változatos gépek pilótafülkéibe ülhettek be. A Richárd Garriot cége, az *Origin* által kiadott űrharc-szimulátor, a *Wing Commander* nagy népszerűségnek örvendett a tóparti ház játékosai körében is.

Carmack rájött, hogyan készíthetne még ennél is jobbat. A repülőgépszimulátorokat nagyon lassúnak tartotta, melyeket saját összetett grafikájuk hátráltatott és tett halálosan lassú tempójúvá. Az id-nél inkább az olyan gyors folyású, játéktérmi játékokat kedveljék igazán, mint a *Defender*, az *Asteroids*, vagy a *Gauntlet*. Míg a többiek a *Rescue Roveren* és *Dangerous Dave* kísértetházbéli kalandjain dolgoztak, Carmack hozzálátott valami olyanhoz, amit még senki se csinált előtte: gyors, saját szemszögű, háromdimenziós grafikus motort készítem.

Mint arra hamar rájött, a probléma ismét csak az volt hogy a PC-k egyszerűen nem bizonyultak elég erősek ilyen játékok megvalósításához. Carmack sokat olvasott a témáról, de semmi kielégítő megoldást nem talált kérdéseire, így azokat magának kellett megoldania. Úgy közelített a problémához, ahogy a Keen esetében: először a kézenfekvő megoldással próbálkozott, majd miután az befuccsolt megpróbálta átlátni az egészet más szemszögből. A 3D-s játékok lassúságának egyik oka az volt hogy a számítógépnek túl sok területet kellett kirajzolnia egyszerre. Carmacknak támadt egy ötlete. Mi lenne, ha csak néhány felületet rajzoltatna ki, rossz hasonlattal élve, mintha egy lóra szemellenzöt tenne, hogy az csak bizonyos dolgokat lásson. Emellett tetszőlegesen formálható poligonok helyett csak oldalsó trapézokat rajzoltatott ki a motorral: falakat, mennyezet és talajszint nélkül. Hogy tovább fokozza a sebességet Carmack

újabb szokatlan eljárást vetett be: a raycastinget. A játékos előtt levő teljes pálya kirajzolása helyett (ami rengeteg memóriát és számítási teljesítményt igényelt), a raycasting segítségével a számítógépnek mindig csak a pályának azt a vékony szeletét kellett megjelenítenie, amit a játékos éppen látott. Röviden: a raycasting egyenlő volt a gyorsasággal.

Az utolsó kihívás Carmack számára a karakterek hozzáadása volt a 3D-s világhoz, melyeket egyszerű, de meggyőző grafikus ikonokkal, sprite-okkal való-sított meg. A Wing Commanderben a számítási mechanizmus meghatározta, hogy a számítógép csak bizonyos mennyiségű és minőségű sprite-ot helyezzen a monitorra a játékos helyzetétől függően. Kombinálva a lebutított sprite-ok és limitált poligonok technikáját a raycasting technológiával, Carmack valóban gyors 3D-s világot hozott létre.

A Csodagyerek hat hét megfeszített kutatás után állt elő munkájával, mely két héttel hosszabb idő volt mint amennyit bármelyik más játék írásával töltött eddig. Amikor Romero meglátta az eredményt ismét le volt nyűgözve, és azon kezdtek tanakodni, vajon milyen játék használná ki legjobban az új grafikus motort. Végül egy futurisztikus világban játszódó tankos játékban állapodtak meg, melyben a játékosnak embereket kellett megmentenie a nukleáris világvége elkerülésének érdekében. Az 1991 áprilisában elkészült Hovertank volt az első gyors folyású, belső nézetű lövöldözős játék PC-re. Az id új stílust talált fel.

A Hovertank újdonságai ellenére azért nem volt egy lapon emlegethető a Commander Keennel. A játék elég csúnyácskán nézett ki nagy, rútul színezett falaival, de már tartalmazott elemeket a szinte id-névjeggyé váló brutalitásból. Adrian igazán élvezte a lehetőséget hogy nukleáris sugárzástól elváltozott szörnyeket és ezeknek maradványait rajzolhatta. Akár a Yorpok a Keenben, az ellenfelek maradványai a Hovertankban is ott maradtak a játéktéren, így a játékos visszatérve a helyszínekre újra láthatta mészárlásának eredményét.

Májusban az id első nagy címükhöz, a Keenhez való visszatéréssel folytatta játéka fejlesztését, és egyben jövedelme ésszerű növelését Softdiskes kötelezettségük teljesítésére úgy döntöttek, új epizódot készítenek Keen Dreams néven. Bár a Hovertank által már megtapasztalták a háromdimenziós játékok ízét a Keennek meg szerették volna tartani oldalnézetes báját hozzáadva némi újdonságot Egyértelmű továbblépésnek tűnt, hogy a hátterek által még élvezetesebb mozgásérzetet adjanak a játéknak, például olyan módon, hogy a játéktér és a háttér különböző sebességgel mozogjanak. Ezt a módszert párhuzamos görgetésnek, parallax scrollozásnak nevezték. Korábban a karakter statikus, mozdulatlan erdő előtt futott, az ilyen technikát használó játékban viszont, ahogy a karakter elfutott előttük, a fák lassan változtatták helyzetüket, így a mozgás sokkal valóságosabbnak hatott.

Carmack ismét csak összetalálkozott a PC korlátozott erőforrásainak problémájával. Néhány próbálkozás után rájött, lehetetlen volt valóság-hű módon megvalósítani a párhuzamos görgetést mert a PC egyszerűen túl lassú kirajzolni a mozgó játéktér és a mozgó hátteret is egyszerre. Carmack kerülő megoldással próbálkozott. Írt egy alprogramot, mely ideiglenesen elmentette a monitoron látható képet, így azt a számítógépnek nem kellett újra és újra kirajzolnia, amikor a karakter továbbhaladt. Miközben a mozgás még valóságosabbá tételén dolgozott, rájött arra, hogy két képet is elmenthet egyszerre: egy kis útrészletet a játéktérből, és egy farészletet a háttérből, még látványosabbá és gyorsabbá téve ezáltal a motort. Ezáltal Carmack ismét olyan grafikai megoldást valósított meg, mint amilyent még senki korábban előtte. A Keen Dreams a hónap

végére elkészült

1991 júniusában az id elkezdte az új Keen trilógián való munkálatokat Scott számára. A Keen 4,5,6 az előző részek marketing-stílusában volt tervezve: a közönséget felpaprikázandó a kezdő fejezetet shareware-ként feltöltik a BBS-ek oldalaira, hogy ezáltal megvételre ösztönözzék a játékosokat. Ekkoriban az Apogee nem csak könnyedén uralta a shareware játékok eladási toplistáit de az összes shareware eladási lista élen ott volt. A Keen játékok voltak az eladási listák csúcán, közel tizenhatezer dolláros havi bevételt produkálva. Ha az eddigi bevált terveket követik, Scott biztosította őket: legalább ennyit hoz majd az új trilógia is a konyhára.

Tom írta ennek a Keennek is a történetét, mely a Goodbye Galaxy alcímet kapta. Ezúttal Commander Keen ördögi terv nyomára bukkan: valakik fel akarják robbantani az egész galaxist így MegaRakétájával a világ megmentésére indul. Először szülei aggodalmáról gondoskodik egy bénító pisztoly segítségével. A bénító fegyvert szükségszerű újításnak tartotta Tom az új Keenhez. Az első trilógia után aggodalmaskodó szülők küldtek leveleket neki, melyben a megmaradó halott Yorp holttestekről panaszkodtak. "Mért nem tudnak eltűnni a meghalt karakterek, mint a többi játékban?" - kérdezték sokan. Tom továbbra is szeretne volna, hogy a gyerekek tisztában legyenek az erőszak eredményével, de nem akart szükségtelen vitát kelteni. Úgy döntött, mostantól az ellenfelek elkábulnak, nem halnak meg: csillagokkal fejük fölött körözve mozdulatlanok.

Augusztusra készen volt a Cornmander Keen 4 működő bétaverziója, mely a Secret of Oracle (Az orákulum titka) címet kapta. Ez idő tájt találkozott Romero Kanadában nagy dumás játékossal, Mark Reinnel. Mark nagy rajongója volt az előző Keen trilógiának, és arról érdeklődött, nincs-e szükségük valakire játékaik tesztelésére. Romero elfogadta a fiú ajánlkozását és elküldte neki a Keen 4 bétát. A játék végén volt egy előleírás a következő epizódról, melyben a Keen 5, The Armageddon Machine-t többek között "Jobb, mint a való élet" szlogennel illették. Mark hamarosan bevágódott Romerónál, amikor részletes hibalistával válaszolt a bétaverzióra. Mark nem csak egyszerű játékos volt, hanem törekvő üzletember is, aki biztos volt benne, hogy nyélbe tud ütni valami üzletet a fiúkkal, így ennek érdekében repülővel leutazott a fiúk shreveporti bázisára. Romero, mióta csak meglátta a Dangerous Dave Carmack és Tom által szedobott demóját gondolkodott, hogyan lehetne még jobban növelni bevételeiket. Mark talán segítségükre lehet... Végül is Carmack fantasztikus technológiákat valósított meg, mért ne lehetne valaki, aki kiaknáz belőle minden egyes dollárt? Carmacknak nem volt ínyére a dolog. Ahogy szeretne mondogatni: őt nem érdekelték a cég gondjai, csak játékokat akart programozni. Emellett tisztában volt vele, hogy Romero nélkül az id nem lenne a szakma legjobb cége. Beleegyezett hogy felvegyék Mark Reint az id ideiglenes igazgatójának hat hónap próbaidőre. Mark pár héten belül nyélbe ütött egy üzletet, mely alapján a FormGen vállalta a Cornmander Keen kereskedelmi verziójának terjesztését. Mark nem győzött áradozni a lehetőség nagyszerűségéről, hogy az id immár bolti terjesztés által is pénzhez juthat. Három játékon dolgoztak egyszerre. Annyi volt az összes dolguk, hogy az egyiket a FormGenen keresztül jelentessék meg a számítógépes boltokban. Az id-nek tetszett az őket újabb jövedelemhez juttató ötlet. Bár az id nem állt szerződéses viszonyban az Apogee-val, felhívták és tájékoztatták Scott Millert az újabb lehetőségről. Jól kijöttek egymással: Scott a nyáron még egy kis csapat megszállott játékfejlesztőt is meghívott az id bázisára. Romero elhatározta, hogy előadást tart számukra motorjuk licencelésének előnyeiről.

Egy ilyen káprázatos technológiát valóban érdemes lenne adoptálni - gondolta Romero. Miért ne fizetnének mások, hogy felhasználhassák? A hétvége során az id-sek egy Wac-Mannek keresztelt rögtönzött programon megmutatták, hogyan lehet felhasználni a Keen motorját a Pac-Man PC-re írt változatának elkészítésére. Egyetlen éjszaka készítették el a programot, amivel eladták első licencüket.

Amikor az id-sek később kifejtették Scottnak a FormGen-es lehetőségüket, az Apogee vezetője aggodalmának adott hangot. "Ez bizony nagy probléma. Megtöritek az első trilógiával bevált mágikus formulát. Ha úgy adjátok ki a shareware verziót, hogy a játékosok nem vehetik meg a teljes trilógiát, a játékok nem fognak olyan jó eladásokat produkálni." Már túl késő, reagáltak a megjegyzésre a srácok, a szerződést már aláírták.

1991 augusztusában az id növekvő ambíciói nem csak új üzleti utakra vezették őket de új otthonba is. Tom és Romero ott akarta hagyni Shreveportot Tóparti mókás napjaik ellenére elégük volt a lehangoló környezetből. Romero utált mindig elhajtani a hídon a szegény halászó emberek mellett, de volt egy másik igen erős motivációja is: egy Beth McCall nevű lány...

Beth a Softdisk terjesztési osztályán dolgozott. A fiatal, törekvő New Orleans-i lány értelmes volt és vidám, jókat nevetett Romero idióta viccein. Kapcsolatuk könnyed volt és mókás, pont amilyenre Romerónak szüksége volt válása után. Bár kapcsolata volt feleségével még mindig feszült volt, fiaihoz nagyon közel állt. Beth segített betölteni a családjá után támadt érzelmi űrt, és mindennek felett: ő is ott akarta hagyni Shreveportot.

Tomnak volt is ötlete, hova menjenek. Hiányzott neki az évszakok és kultúrák váltakozása, amit úgy megszokott a városban, ahol egyetemre járt, és könyörgött, hogy menjenek Wisconsin államba. Romero beleegyezett, hogy megnézi vele az egyeteméről híres Madison városát. A hely ideálisságáról tökéletesen meggyőződve tértek vissza Shreveportba. Másik tóparti szobatársuk, Jason Biochowiak is úgy döntött, hogy elhagyja a Softdisket, és velük megy a városba, ahol korábban tanult. Többen úgy gondolták, Jason nem eléggé motivált. Egy alkalommal kijelentette, hogy a befektetéseivel több pénzt keresett, mint játékok programozásával, és öntelt "Autokrata" feliratú rendszámtáblával díszített furgonnal járt. Ennek ellenére Carmack úgy gondolta, értelmes, tehetséges programozó, és örült hogy velük tartott.

Carmacknak semmi gondja nem volt a Madisonba költözésükkel. Mint mondogatta, őt nem érdekli, hol van, amíg nyugodtan programozhat. Adrian számára viszont sokkal fájóbb volt Shreveport elhagyása, hiszen egész életében itt élt. Bár művészetében zord világokat alkotott, a valóságban stabilitást keresett. Romero szinte térden állva könyörgött neki, hogy jöjjön velük. A legjobb helyen fognak lakni, ígérte. Hosszú rábeszélések után végül beleegyezett, Jay viszont legnagyobb bánatukra nem tartott velük. Kötelességének érezte a Softdisket támogatni, és félt teljesen új kalandba bonyolódni, így inkább a maradás mellett döntött. Egy meleg szeptemberi reggelen a fiúk bepakoltak autók csomagtartóiba, és saját számítógépeikkel felszerelve utolsó alkalommal hajtottak át a tóparti házhoz vezető hídon...

6. fejezet

Zöld és dühös

Most az egyszer a valóság nem váltotta be Romero reményeit. Az id-sek egy lehangoló szeptemberi napon érkeztek meg új, Madisonban található rezidenciajukra, a hely pedig jóval kevésbé látszott ígéretesnek, mint ahogy Tom és Romero leírták azt a többieknek. Egy hatalmas épületkomplexumról volt szó, ahol minden háztömb ugyanolyannak tűnt. Shreveporti házukhoz képest a hely nagyon Nyomasztó volt: régi otthonukkal ellentétben itt se tó, se udvar, se hajó nem volt. Amikor kísértáltak az épületből, nem fák, hanem két drogdíler mellett haladtak el. Annyi hasonlóság volt előző irodájukkal, hogy három külön alvóhelyük is volt az épületeken belül. Mivel Carmackot nem érdekelte, hol alszik, ő kapta a felső szinten lévő szobát, míg a többiek a komplexum különböző részein rendezkedtek be. Az amúgy se túl jó passzban lévő Adriannek még nagyobb problémája volt a szállással, mert szobája az épületegyüttes túloldalán volt. Míg a többiek csak keresztülsétáltak a parkolón, addig "Adriannek kocsiba kellett ülnie, hogy eljusson az irodába.

Romero viszont továbbra is lelkes volt. Végre mindent friss és új volt körülötte: új barátnő, új játékok, új helyszín. Tom osztotta lelkesedését, örült, hogy hazatérhetett ismerős egyetemi környezetébe. Jason volt az egyetlen fájó pont szemükben, aki láthatóan Carmack jó barátjává vált. Úgy tűnt teljesen más hullámhosszon van, mint ők, Carmack mégis kedvelte, és nem engedte el. Mindezeknek köszönhetően vegyes érzelmektől háborgó szívvel álltak neki a második Commander Keen trilógia elkészítésének. Annyi hónap közös munka után a csapatnak valóságos kollektív személyisége lett. Romero és Carmack tökéletes párost alkottak. Míg Carmack a grafikus motort programozta, Romero a szerkesztőprogramokkal foglalkozott. Semmi sem tudta eltántorítani őket a munkától. Egyik este Beth pár barátnőjével bement hozzájuk az irodába. A fiúk épp keményen dolgoztak. Beth minden női praktikáját bevetette, hogy elterelje Romero figyelmét, de semmilyen reakció nem érkezett a Programozó Ásztól. Beth végül megadta magát, és feltartott kezekkel így szólt. "Miért nem csábíthatom haza a pasimat egy kis hancúrozásra?" "Mert dolgozunk!" - felelte Romero. Carmack csak nevetett.

Tom is hasonlóan megszállottan munkálkodott, csaknem megszáditották korábbi sikereik, melyek után egyre jobb és egyre kreatívabb ötletekkel állt elő. A Keen világát fegyvert lóbáló parádicsomemberekkel, farokcsóváló mérgező gombákkal népesítette be, de kedvence az új lényei közül a Beszívott hal (Dopefish) lett: zöld színű hal kába szemekkel és hatalmas fogakkal. Adrian, mint általá-

ban, most sem osztotta Tom lelkesedését, ennek ellenére minden erejével azon volt, hogy a lehető legjobban keltse életre a gyagyás karaktereket. Rajzai egyre jobbak és kidolgozottabbak lettek, simán felvették a versenyt a szakma legjobb műveivel, ráadásul módot talált arra is, hogyan vezesse le Tommal, figuráival és új lakóhelyükkel kapcsolatos feszültségét. Kiszúrt szemű, felvágott torkú Keent rajzolt, melyet beletetett a programba, és hol az élénk, vidám Keennel, hol a terrorizált ifjonccal játszott - harsány röhögésekkel kísérve a váltásokat.

Az új Keen munkálatainak előrehaladtával párhuzamosan Carmack is visszatérhetett saját dédelgetett projektjéhez: 3D-s gyilkolós játékot készített Újabb előrelépését egy Romerótól hallott ötlet inspirálta. Bár Carmack igen tehetséges volt a játékok grafikájának megalkotásában, nem érdekelték magának a játékvilágnak az újdonságai. Nem is volt igazán játékos: ő csak készítette a játékokat akárcsak a Dungeons & Dragons kalandmestereként. Vele ellentétben Romero minden újdonságban, az új játékok és az új fejlesztőcsapatok híreiben is tökéletesen képből volt. Egyik fejlesztő ismerősétől hallott az új, "texture mapping" elnevezésű grafikai eljárásról. A kifejezés azt az új módszert takarta, mellyel egy tetszőleges mintájú felülettel, azaz textúrával lehetett ellátni a képernyőn megjelenő kis grafikus tömböket. Ennek hála ahelyett, hogy a program egységes fekete színnel töltene fel például egy falat, téglák is láthatók lesznek rajta. Romero Paul Neurath-tól hallotta az új eljárást aki a Blue Sky Productions nevű cégnél dolgozott a hosszú fejlesztési időt megélt és Richárd Garriot Origin cége által megjelentetett Ultima Underworldön. Ő fejtette ki Romerónak, hogy háromdimenziós világukban a poligonokat textúrákkal látják el. "Ez mennyire király!" - gondolta Romero.

Amikor letette a telefont egyből odafordult Carmack-hoz hogy kikérje véleményét az új módszerről.

"Textúrázás...? Azt meg tudom csinálni." - válaszolt a Csodagyerek pár másodperc gondolkodás után. A végeredmény a Catacomb 3D lett, melyben a textúrázás használatával szürke téglák alkották a zöld iszapban álló falakat. A programban a főszereplő tűz-labdákat eregetett a kezéből, mely a képernyő alján látható is volt, mintha csak a játékos saját meghosszabbított végtagját látta volna viszont a monitoron. Ezzel az aprósággal igen jelentős elismerést vívtak ki rajongóik körében, akik élvezték, hogy nem csak játsszák a játékot de benne is vannak. A játék hat hónappal Neurath-ék Ultima Underworldje előtt készült el, és bár az UU szerepjáték stílusának és Garriott kapcsolatainak köszönhetően jóval nagyobb figyelmet kapott, ez a két játék volt a 3D-s játékok új generációjának első két tagja. Amikor Scott Miller meglátta a Catacomb 3D-t, csak egyvalamit tudott kinyögni "Valami ilyet kell csinálnunk a shareware piacra is!"

1991 -ben, a hálaadás ünnepe felé közeledve a Madison-béli élet egyre kellemetlenebbé vált. Egyik nap a rendőrség törte rájuk tévedésből az ajtót (a szomszédban lakó drogdílerre akartak lecsapni), máskor az autóikból szívták le valaki a benzint. Adrian különösen rosszkedvű volt mert elvesztette a víz-ágyához való szelepszáró sapkát, és nem tudta mivel helyettesíteni. Hónapokig a földön aludt egy hálósákban - igaz, Carmack is, de ő önszántából. Egyszerűen nem érezte úgy, hogy szüksége lenne ágymatracra...

Romero végül megelégtelt a helyzetet, és vett egy matracot, amit Adrian szobájában hagyott ezzel az üzenettel: "Haver, ideje hogy jól aludjál éjszaka." A madisoni éjjelek és nappalok egyre hidegebbé váltak: igazán, igazán hideggé. Folyamatosan szakadt a hó, a parkolót pedig mindenhol jég borította. Amikor

Adrian feltápáskodott új ágyából, húsz percet kellett kocsija motorjának melegítésével töltenie, csak hogy dolgozni mehessen az épületegyüttes túloldalára... Egy alkalommal kimentek pizzázni, de még ahhoz is túl hideg volt, hogy megvárják a rendelés elkészültét. Visszarohantak a kocsikhoz és inkább hazamentek.

Végül a zord időjárásnak köszönhetően már szinte sosem hagyták el munkahelyük épületét. Bár megszokták, hogy az egész napot egymással töltik egy szűk szobába zárva, Shreveportban legalább megvolt a lehetőségük kicsit kimozdulni, mondjuk vízisifelni. Egyre többet töltöttek Dungeons & Dragons játékokkal, a parti kibővítésének érdekében még kis figyelemfelhívó hirdetéseket is elhelyeztek a városban. A papír tetején az Adrian által rajzolt megszemélyesített szerepjáték-figurák voltak láthatóak, Tom szakállal, brutális fejszével a kezében, Romero egy hatalmas karddal, a többiek közül kimagasló Adrian egy "Halál" feliratú övben, Carmack pedig varázslónak öltözve, kezében a szabálykönyvvel. Mellettük egy fekete pálcikafigura állt, kérdőjellel feje fölött. A papíron ez volt olvasható: "Szükségünk van papra és/vagy tolvajra. Légy a csapat tagja ebben a fantasztikus, karakter- és eseményközpontú kalandban. Most költöztünk ide, szükségünk van egy-két új játékosra. Amikre számíthatsz: jó karakter-összjáték, megfelelő kiegyensúlyozottság, izgalmas események, pizza. Amire ne számíts: világalom."

A már meglévő csapaton belül viták voltak, ki uralja irodájukat Adriant idegesítette Tom és Romero örökös prüntyögése és a Keen karaktereinek utánzása, amerre csak jártak. Még Carmack is egyre fárasztóbbnak találta bohóckodásaikat, de a legrosszabb mégis Jason volt, aki ötödik keréknek tűnt a cég négykerekű autójában. Carmack még mindig védelmezte, így kirúgása helyett inkább megbízták egy gyors, egyszerű játék összehozásával a Softdisk felé fennálló kötelezettségük teljesítésére.

Ily módon letudva a zavaró kényszerjátékukat és a Keen-trilógia révbeérésének közeledtével végre új Apogee-s munkájukra fordíthatták figyelmüket. Ekkora már kialakult az id-n belüli hierarchia. Carmack volt a technológiai vezető, ő alkotta meg a program fő vázát adó motort, amiket felhasználva készíthették el új játékaikat. Tom kreatív igazgatóként a játékelemekért volt felelős, melyek Carmack technológiáját használták fel. Romero mintegy kettőjük közé ékelődve közvetített közöttük: Tomnak adott további ötleteket, és Carmacknak segített programozási segédletek készítésével. Adrian alkotta meg az összes szükséges rajzot, és beteges játékötleteivel néha ő is segítette a fejlesztést. Amikor egy késő éjszaka leültek megbeszélni új játéku alapjait a fenti szerepek meglepő módon némiképp megváltoztak. A bajok Tommal kezdődtek. Az első Keen-trilógia sikerei által megbabonázva George Lucashoz és a Csillagok háborúja filmekhez hasonlóan ő is három trilógiát képzelt el magában. Carmack technológiája viszont láthatóan más irányba mutatott: egy gyors iramú, saját szemszögű játék felé. A Keenben ezen tulajdonságok egyike sem volt meg, hisz Mario-szerű oldalnézetes játék volt. Egyértelmű volt hogy új programjuk teljesen más irányvonalat fog követni.

Tomot letörte, amikor rádöbbsent erre, de nem hagyta magát elkedvtelenedni, és némi gondolkodás után előállt új ötletével. "Hé, emlékeztek A Dolog című filmbe, amikor a fazon kijön a kutyaketrecektől, ahol az állatok teljesen megvadultak attól az idegentől, és mindenki azt kérdezi tőle, mi van ott? Erre azt válaszolja: Nem tudom, de nagyon furcsa és ideges. Ez pont olyan, mint egy videojáték! A játékokban fogalmunk sincs, mért lőjük halomra a szörnyeket, azon kívül mert zöldek és dühösek. Mi lenne, ha valami ilyesmit készítenénk?"

Valamiféle kísérletek által elszabadult mutáns szörnyek irtását például!” Leült gépéhez, és villámgyorsan leírt pár lehetséges címet ötletéhez, melyeket a többiek Örömeire fel is olvasott. ”Mutánsok a pokolból!”

Mutánsok: dögöljete meg mind!” ”Textúrázott Terence és a Zöld Izék” Szójátékkal élve: 3-Démonok” ”Esetleg hívhatnánk egyszerűen csak ”Zöld és dühös”-nek!” Mindenki nevetett. ”Képzeld el a játékos csávót, ahogy bemegy egy számítógépes boltba és megkérdezi az eladótól. Elnézést, van Zöldjük és dühösük?” - kérdezte Romero. Egyetértésük ellenére Tom hamar elvetette saját hirtelen támadt ötleteit Nem akart túl sok állóvizet felkavarni játékiparban szokatlan témájával.

”Hát nem is tudom.” - mondta Romero. ”Ez olyan közhelyes. Ilyesmíról minden nap hallani. Mutánsok meg minden marhaság egy laboratóriumban, bía-bla-bla. Valami igazán faszát kell csinálnunk, mint például a Castle Wolfenstein újrafeldolgozását három dimenzióban.” Wolfenstein! A szó ismerős volt mind Carmacknak, mind Tomnak, de ismerős lett volna bármely Apple II-es játékosnak. Az eredeti Wolfenstein Silas Warner billentyűzetéből az 1980-as évek elejének nagy klasszikusa volt. Ez egyből megragadta Romero fantáziáját: a Wolfenstein tökéletesen kihasználná Carmack új technológiáját hisz egy útvesztőben kellett lövöldözni. A játékosnak náciakat irtva és kincseket gyűjtve keresztül kellett jutnia a különböző labirintusokon, a végén pedig magával Hitlerrel is le kell számolnia. Alacsony felbontású, csúnya tömbökből álló grafikája ellenére igazi gyöngyszem volt akkoriban, mely sikeresen teremtetett meg a kiterjedt virtuális világ illúzióját. Megjelenésekor a Castle Wolfenstein azért is volt egyedi, mert míg a többi ekkori sikerjáték, mint mondjuk a Pong csak egy képernyőt használt, addig a Wolfban egy kastély különálló szobáiban folyt az akció. Minden szoba valóságos labirintus volt, melyen keresztüljutva a játékos a következő helységbe léphetett. Bár nem használt gördítéses technikát a program igazi felfedezés-élményt nyújtott. Sajátos bájának másik tényezője az volt, hogy a játékos sohasem tudta, vajon mi vár rá a következő szobában.

A többiek támogatása által felbátorodva, Romero csak úgy ontotta magából a további ötleteket. ”Az eredeti Wolfensteinben a karakterek átkutathatták a halott katonák holttesteit Mi lenne, ha ugyanezt megcsinálnánk 3D-ben is? Prrsss, prrrsss, prrrsss! Megvan a lehetőségünk, hogy valami teljesen új keletűt alkossunk ezzel a gyors és texture-mapping technikát használó motorral! Ha tényleg látványos és gyorsan futó grafikát tudunk csinálni fasza hangokkal, és ”irtó” élvezetes játékmenettel, főleg ilyen alaptémával biztos befutók leszünk!” A számítógépes játékipar még mindig gyerekcipőben járt A nagy sikereket elért SimCity egy virtuális város felépítésének és pátyolgatásának feladatát róttá a játékosra, egy másik kasszasikerben, a Rizikó társasjátékra hasonlító Civilizationben pedig híres történelmi csatákat lehetett újra megvívni - vér nélkül. A Wolfenstein ezekkel szemben olyan sikerjáték lenne, amelyet még nem látott a világ. ..Egyszerűen sokkoló lesz. Abszolút sokkoló!” - lelkesedett Romero.

Carmack áldását adta a dologra. Ha Romero egy ötlet mögé állt igencsak meggyőző tudott lenni, Carmack pedig egyre jobban elismerte a Programozó Ász tehetségét, amivel életre keltette az ő technológiáját úgy, ahogyan ő sosem lett volna képes rá. Adrian, aki nem ismerte az eredeti Wolfensteinig alig várta, hogy bármi olyanon dolgozhasson, ami nem Keen - a 3D-s ötlet és lehetőség pedig lenyűgözte. Egyedül Tomot viselte meg a szeretett Keen folytatásának elvetése, és remélte, a kitérő után visszatérnek hozzá. Végül is még mindig ő volt az id játékdesignere. Vitát kerülő természetéhez híven persze ő is benne volt az

új játékban, mely Carmack technológiája által minden eddiginél mélyebb játék-élményt és - az id történetében először - Romero vezetése alatt sokkal vadabb játékmenetet sejtetett.

Egy hideg téli napon Carmack felcsatolta hójáró cipőit belebújt a kabátjába és kísétált a madisoni télbe. A várost hó borította mindenhol, a kocsikat jég fedte, a fák is roskadoztak a rájuk rakódott súly alatt. Már jóval korábban eladta MGB autóját, de jól viselte a hideget gyalogszerrel. Könnyű volt nem tudomást vennie a zord időjárásról: már megszokta, hogy ha szüksége volt rá, ki tudta rekeszteni agyából Tom és Romero ökörködéseit Most pedig épp küldetésen volt. Carmack belépett a helyi bankba és tizenegyezer dollár értékben csekket állíttatott ki magának. A pénzt a NeXT számítógépre szánta, az Apple egyik társalapítójának, Steve Jobs újdonságára. A NeXT éjfélete, kockakülsejével felülmúlta Jobs korábbi gépeit, többek közt azért, mert magában foglalta a NeXTSTEP programot is, ami szoftverfejlesztésre lett beleépítve. A PC-k és játékok piaca egyre nagyobb ütemben növekedett, ez a gép a programmal pedig tökéletes eszköz volt a még dinamikusabb játékkészítésére. A legjobb karácsonyi ajándék volt, a legjobb grafikus programozó számára!

Nem csak a NeXT volt újdonság a következő évben. Az id csapatában sem volt híja változásoknak. Végre kirúgták Jasont így a csapat Carmackra, Romero-ra, Adrianre és Tomra szűkült. Viszont valami más is volt a levegőben. A Reagan és Bush elnökök által fémjelzett korszak lassan lezárult új szelek fújtak Amerikában. Talán Seattle-ben kezdődött minden, ahonnan indulva egy extrém rocktrió, a Nirvána Nevermind című albumával leszorította Micheal Jackson a zenei eladási listák éléről. Új zenei stílusok kezdték meg világhódító meneteiüket sokkal brutálisabb és őszintébb hozzáállással. Az id ugyanazt csinálta játékok tekintetében, amit ezek a bandák a zenében: felkavarták az állóvizet. Míg a zenét a '90-es évekig a pop uralta, addig a játékokat Mario és Pac-Man. A zeneiparral ellentétben a játékszakma még sosem tapasztalt meg olyan lázadást az addigi bevett dolgok és szokások ellen, mint a Wolfenstein.

A végleges cím elfogadása előtt sokat gondolkoztak az elnevezésen. Először úgy gondolták, a Silas Warner által használt Wolfenstein név helyett valami más nevet kéne adniuk. Tom ismét ötletek garmadájjával állt elő a normálisabb "Mélyen Németországban" vagy, A Negyedik Birodalom" mellett olyan neveket ajánlott, mint az akkori Baywatch-sztárra utaló "Castle Hasselhoff", vagy a náci fogolytáborokra emlékeztető "Luger Me Now". Ötleteket gyűjtve még pár német játékot is kipróbált, de végül legnagyobb meglepetésükre és megkönnyebbülésükre megtudták, hogy az eredeti játékot fejlesztő Muse Software a '80-as évek közepén csődbe ment, és nem védette le a Wolfenstein nevet. Végül Wolfenstein 3-D lett a játék címe.

Amikor az id-sek szinte lerohanták Scottot az ötlettel, ő is egyből beleszeretett. Már hónapok óta könyörgött egy 3D-s shareware játékért. Ő is ismerte az eredeti Wolfenstein és tetszettek neki Romero ötletei: komoly fegyverek, gyors akció, és náci tömeges gyilkolása. A Keen játékokból még mindig folyamatosan érkezett a pénz számlájukra. Immár a második trilógia is a shareware piacon volt, de ennek eladási adatai csalódást okoztak, ugyanis az első trilógia harmadát produkálták csak. Scott tudta, hogy ez nem a játék hibája, hanem korábbi aggodalmának beigazolódása: a Keen FormGen általi kereskedelmi kiadása igencsak elvette a shareware játékosok kedvét, akik így csak két, és nem három játékot rendelhettek meg. Ennek ellenére az id-sek voltak Scott sztárjai, és ő teljes szívéből hitt technológiájukban és elképzeléseikben. Százezer dollárt

garantált számukra a Wolfensteinért.

Az id ezzel egyáltalán nem állt meg fejlődésében. Mark Rein, aki még mindig ideiglenes igazgatóként dolgozott náluk, megállapodott a FormGennel még két játék kereskedelmi megjelentetésében. A fiúk izgatottak és aggodalmaskodók is voltak az ügyel kapcsolatban. A FormGen első, általuk készített játéka, az Aliens Ate My Babysitter alcímű Keen-epizód nem produkált valami fényesen a kasszáknál. A srácok részben azért okolták a kiadót a bukásért, mert a borzalmas dobozborítót egy olyan céggel készítették el, ami korábban a Lipton tea csomagolásával foglalkozott... A következő próbálkozásuk ennek ellenére ígéretes volt, mert megint két helyről, a shareware és a bolti piacról is szerezhettek vevőket. Senki, még az Origin és a Sierra sem csinált ilyet. Mark és FormGen csak vonakodva egyeztek bele a Wolfenstein kereskedelmi terjesztésébe, mert nem akarták felkavarni a sokak számára érzékeny második világháborús témát. Az id viszont szokás szerint ismét a maga útját járta...

Mitzi élvezte új kakasülőjét Carmack terjedelmes, sötét NeXT masinája monitorjának tetején. Lustán nyújtózkodott új fekvőhelyén, lábai lelógtak a képernyő tetejéről. Üres pizzásdobozokkal és diétáskóla-üvegekkel körülvéve Romero, Carmack, Tom és Adrian számítógépeiknél ültek és a Wolfenstein kódolták. A kinti világ csendessége erős ellentétben állt a képernyőiken kibontakozó világgal. A Wolfenstein két alapelemre építkezett: Romero brutálissá tette, Carmack pedig gyorsá. Carmack tudta, a Catacomb 3-D raycasting és tökéletesített texture mapping technológiájával még tovább tudná fokozni a motor sebességét és ezáltal a játékélményt is. A Wolfenstein számára már nem tervezett újabb technológiai ugrást, inkább a meglévő kódot csiszolta tovább: kiirtotta a hibákat, optimalizálta a sebességet, még elegánsabb megoldásokat alkalmazott. A grafikus motor ismét arra az alapötletre épített, hogy csak azzal foglalkozzon mindig, amit a játékosnak éppen látnia kell. Ez ismét azt jelentette, hogy csupán falak voltak a játékban, talaj és plafon nem. Szintén a sebesség érdekében a karakterek és tárgyak nem voltak igazából 3D-sek, csak sprite-okból álltak: vékony képekből, melyek olyanok voltak, mintha papírból vágták volna ki őket.

Romero a Melvin-képregények stílusát elővéve minden lehetséges örültséget kitalált amit egy olyan játékban meg lehet valósítani, ahol a cél "a náci tömeges legyakása". Feszült és horrorisztikus világot szeretett volna náci bunkerekkel, SS tisztekkel és magával Hitlerrel. Adrian néhány történelmi könyvet is felütött, hogy beszkenne belőlük német vezető képét a játék számára. Ez még mindig nem volt elég. "Mi lenne, ha lennének őrkutyák is? Ebek amiket lelőhetsz! Kib****tt német kutyák!" - szólt egyszer Romero. Adrian fellelkesülve az ötleten, egy halálában fájdalmasan felvonító kutyát vetett gyorsan papírra. "És vérnek is kell lennie! Sok vérnek, annyi vérnek, ami még semmilyen játékban nem volt! A fegyverek pedig egytől egyig halálosak, és mégis egyszerűek legyenek! Kés, pisztoly, talán még gépfegyver is!" - Adrian máris rajzolta, amiket Romero említett, Tom vetette fel a gyűjtendő tárgyak ötletét. Régi, szöveges kalandjátékból eredő alapszabály szerint a játékosnak két küldetése kell, hogy legyen: gyűjteni ölni. Tom javasolta, hogy kincset és keresztekot lehessen összeszedni a Wolfban. Az életerő témája is megoldásra várt még. A játékos száz életerőponttal kezdett, mely természetesen minden bekapott lövés után csökkent, a túlélés érdekében pedig életerőt növelő tárgyakat kellett felvenni. Tom szerette volna ezeket a tárgyakat humoros formában megvalósítani. "Mi lenne, ha pulykaebédek által növelhetnénk életerőnket?" "Ja, az is jó, de inkább kutyakájával! Ha már német kutyák vannak a játékban... szóval mi a francért

ne?” - vitte tovább az ötletet Romero. Tom hangosan felröhögött a kutyatárból lakmározó játékos gondolatától. ”És mi lenne, ha mikor a játékos már tényleg haldoklik, az életeje tíz alatt van, gyógyulásképpen vért szívhatna a lemészárolt náci maradványaiból?” Romero csuklóját szívva máris szörcsögni kezdett, miközben visszafojtotta nevetését. ”Emberi kizsigerelés és belsőségfogyasztás!!!” - ordibálta Romero lassan révült állapotba kerülve.

Késő éjszakába nyúlóan dolgoztak. Carmack és Romero, a tökéletes extrém páros mintaképét alkották. Míg Carmack a kódját csiszolgatta, Romero a grafikával és újabb, a motort kihasználó ötletekkel kísérletezett. Olyan volt, mintha Carmack készítette volna a gitárt, amin Romero játszott. Barátságuk ennek ellenére nem volt éppen szokványosnak mondható. Életüket vágyaikat, álmaikat nem beszélték meg egymással. Néha késő éjszaka egymás mellett ülve játszottak az F-Zero című száguldozós játékkal, de legtöbb esetben barátságuk a munkájuk körül forgott, játékok iránt érzett zabolátlan szenvedély éltette. Carmacknak és Romerónak közös elképzelésük volt, ami különbözött a többiekétől. Tom ugyan mélyen magába rejtette, de még mindig közelebb állt a Keenhez, és aggodalmaskodott a Wolfenstein erőszakossága, veressége miatt. Adrian szerette a vért: egyre csak vértócsában fekvő halott náciakat rajzolt Ennek ellenére továbbra is szívesebben rajzolt volna valami gótikus-honorisztikus témában, például olyasmit, ami a Dangerous Dave-ben volt a munkája.

Carmack és Romero velük ellentétben teljesen egy hullámhosszon voltak. Carmackot nem érdekelték a humoros játékelemek, inkább Romero szenvedélyes munkáját figyelte, ahogy megmutatta, mire képes az általa alkotott motor. A fejlesztés elején kipróbálták, mi lenne, ha a játékos odébb húzhatná a holttesteket és átkutathatná azokat, akár csak az eredeti Wolfensteinben - a végeredmény viszont nem volt ínyükre. ”Uh! - morogta Romero, miközben figyelte, ahogy Tom keresztül vonszol a pályán egy holttestet. Ez nem segít abban, hogy igazán nagymenők legyünk, csak lelassítja a játékot. Jó elgondolás, de egy játékban, amiben termeken rohansz át, és mindenre veszettül lósz, ami mozog, kit érdekel mindenféle ostoba hurcolászás? Azonnal kivesszük a lehetőséget. Mindentől megszabadulunk, ami akadályozná az önfeledt mészárlást!”

A brutalitást nem csak a grafikának és a játékmenetnek kellett tükröznie, de a hangoknak is. Az id jó kapcsolatokat épített ki egy játékokkal ugyan nem foglalkozó, de jó zeneszerzővel, Bobby Prince-szel. Bobby az Apogee számára dolgozott és Scott Miller csak jót mesélt róla. Már dolgozott valamelyest a Keenen is, de most sokkal komolyabban volt szükségük rá. A fegyvereknek tényleg gyilkoló eszközök hangjait kellett visszaadniuk, melynek érdekében most először használtak digitalizált hangokat Egyik késő délután Romero készen állt az első hangeffektek felvételére. A játék lassan formát öltött. Egy Scott Millertől származó javaslatot megfogadva, Carmack a 16 színű EGA grafika helyett az új VGA grafikus módot használta, mely már 256 szín használatát tette lehetővé. Adrian minden ebből származó új lehetőséget kihasználta. Katonai sapkákat és csizmákat viselő katonákat rajzolt és külön animációkat alkotott, melyeken a katonák a fájdalomtól rángatóztak, mellkasukból pedig vér spriccelt amikor megsebesülnek.

Romero betöltötte a játék tesztverzióját. Gépfegyvere csöve mögül figyelte, ahogy a náci katona közeledik felé. Tüzet nyitott, és miközben ellenfele hátrarepült hallgatta a hangfalakból áradó, Bobby munkáját dicsérő fegyverdörgést. Romero maga is hátratántorodott, és hasát fogva röhögött a földön. Ismét egy olyan pillanat volt ez számára, mint amikor először meglátta a Carmack ál-

tal programozott Dangerous Dave-et. Ahogy nevetése lassan alábbhagyott, így szólt. "Még sosem volt ehhez fogható játék!" A képernyőn még mindig a vérző náci volt látható.

1992 egyik februári napján Roberta Williams kinyitott egy csomagot. Ő és férje, Ken egy csodálatos Észak-Kaliforniai irodaházban dolgoztak, a játékipar egyik legnagyobb cégét a Sierra On-Line-t irányítva. A szakma vezetői közé tartoztak, mely az 1980-as évek évi százmillió dolláros forgalommal szemben ekkora már az egymilliárdos határt ostromolta. Korai grafikus kalandjátékaik számtalan sorozattá bővíthető címet adtak a kezükbe, melyeket egytől-egyig a Sierra alapvető filozófiája által értékesítettek: a márkát a hírességgé, sztárrá tett játékdizajnerrel reklámozva értékesítették. Ennek eredményeképpen a Sierránál folyamatosan kapták a különböző játékokat így nem voltak híján nekik küldött küldeményekben - ezen a mostanin viszont megakadt Roberta szeme. A kísérőlevelet egy John Romero nevű programozó írta. Mint kifejtette, hallotta, hogy érdeklik őket a gyerekjátékok, ezért elküldi neki egy általa és barátai által készített ilyen programot. A shareware piacon egész jól teljesített - írta. A játék a Commander Keen in Goodbye, Galaxy volt.

Robertának és Kennek elnyerte tetszését a program, és találkozót kértek a fiúkkal. Az id-sek szinte belekábultak az örömbé. A Sierra játékaik nőtték fel, most pedig arra kérik őket látogassák meg a királyt és a királynét otthonukban! Még az időzítés sem lehetett volna ennél jobb. A Wolfenstein lassan formát öltött. Ha a Sierra visszautasíthatatlan ajánlatot tenne nekik, talán bele is mennének az üzletbe... Elhatározták, hogy összeütnek egy rövid demót Williamsék számára.

Amikor az id-s srácok megjelentek a Sierra irodaházánál, egyértelmű volt hogy nem egy hónapja jöttek el otthonról. Romero hosszú haját növesztett, Tom pedig összevissza szakállat. Carmacknak lyukak voltak a pólóján, és valamilyen rongyos, szakadt nadrágot viseltek. Mielőtt találkoztak Kennel és Robertával, körbevezették őket az irodákban. Különösen Romero és Tom számára tűnt úgy, mintha a játékosok számára épített Hírességek Csarnokába kaptak volna belépőt. A CD-sokszorosító szobában bemutatták dr Warren Schwadert. Romero és Tom egymásra néztek, majd egyből térdre borultak meghajoltak. "Nem vagyunk méltók erre, nem vagyunk méltók!" - hajtogatták, Schwader tervezte egyik kedvenc Apple II-es játékokat a Thresholdot "Haver! A Threshold! Te vagy mi Papánk!" - mondta Romero fülig érő szájjal. A tiszteletteljes megdöbbenés hamarosan megszűnt. Kicsivel odébb Carmack beszédbe elegyedett az egyik programozóval. Romero, Tom és Adrian csak hallgatták, ahogy Carmack pillanatok alatt megoldotta a problémát ami a programozónak hatalmas kihívást jelentett. Mire végzett, a kóder tejfelesszájú kezdőnek tűnt Carmackhoz képest. Romero kifele rae-barátságosan hátba veregette a Csodagyereket. "Az istenit teljesen lemostad őket!" Carmack szerény vállrándítással felelt. Romero büszke volt rá. A Williams-házaspár nem volt ennyire elragadtatva. A fiúk csak nagyon tehetséges, de fon naiv kölyköknek tűntek a szemükben. Amikor Ken Williams az Edna's jBlderberry nevű menő étterembe vitte a szakadt társaságot, az üzletvezető félrevonta egy percre. Williams elmagyarázta, hogy ők fontos vendégek, majd egy tölgyfaasztalos, kandallótüzes privát helységbe vezették őket. Ahogy hozták a fogásokat úgy folyt a beszélgetés is. Bár Williams szeretett új tehetségeket felfedezni és támogatni, ennek a csapatnak a tapasztalatlansága szinte tapintható volt. Úgy látta, semmi üzleti érzék nincs bennük, amikor viszont meghallotta, mennyit hozott konyhára a Commander

Keen, elsápadt. "Azt akarjátok mondani, hogy egy shareware programmal havi tizenötezer dollárt kerestek?!" Megmutatták nekik számításait. Scott 45 százalékra növelte részesedésüket, és szinte semmi általános költségük nem volt. A shareware modelljük által az Apogee kilencvenöt centet kapott kézhez minden befolyt dollár után. "Mi készítjük a , legjobb shareware programokat ezért keresünk ennyit." - jelentette ki Romero. "Ha azt hiszed, hogy már nem érhet meglepetés, akkor ezt figyeld!" Tom elővette a laptopot az asztalra tette és arra biztatta Williamst indítsa csak el. A képernyőn megjelent a Wolfenstein. Williams pókerarccal játszani kezdett vele: a fiúk majd meghaltak izgalmukban. Williams végül így szólt. "Aha, egész jó..." - és ezzel bezárta a programot, ami után megjelent a végső képernyő, melyen Commander Keen arca volt látható egy zöld szörny társaságában, akinek beszéd-buborékjában a következő kérdés volt olvasható, "Id Software: a Sierra család tagja?" "Nagy gond lenne levenni a mondat végétől a kérdőjelet?" - érdeklődött Williams, majd két és fél millió dollárt ajánlott fel srácoknak.

Az id-s srácok visszatértek hóborította apartmanjukba hogy megbeszéljék az üzletet. Két és fél millió igencsak szép összeg volt még négyük közt szétosztva is, mégsem ugrottak egyből. Nem holmi ígéretést akartak, hanem azonnali pénzt, így visszatértek a már Scott Millerrel is sikeresen alkalmazott megközelítéshez. "Mi lenne, ha százezer dollár káépét kérnénk tőlük egyelőre? Ha igazán érdekli őket az üzlet, bele fognak menni, ha nem, akkor mi is nemet mondunk." - javasolta Romero. Williamséknek viszont nagyon nem tetszett az ötlet. Bár munkájuk lenyűgözte őket, nem akartak egyből ekkora összeget adni a fiúknak. Az üzlet befuccsolt, egyértelmű volt az id-sek számára: Williams nem tudja, mit szalaszt el. Nem értette meg a Wolfensteinben rejlő igazi potenciált, mert ha felfogta volna, szó nélkül átnyújtja számukra a kért összeget. Az egész ügy csalódás volt az id számára - nem azért, mert nem jutottak pénzhez, hanem mert hősük és cége cserben hagyta őket. Tudták, hogy ez a játék sok mindent meg fog változtatni, hisz még hasonló sem volt korábban PC-n. "P****ba a Sierrával és a lúzer programozóikkal, az id független marad." - jelentette ki végül Romero. "És független céként fogunk uralkodni a játékvilágban!"

A Sierrához tett útjuktól feltüzelve az id tagjainak bimbózó egói a Dungeons & Dragons világában öltöztek testet. Játékuk ismét csak belső világuk kifejeződését valósította meg. Romero az elmúlt partik alkalmával a sötét, nagy hatalommal bíró, démonoktól megkaparintott Demonicon könyvvel játszadozott - annak ellenére, hogy csínján kellett volna bánnia egy olyan varázstárggyal, ami a világ pusztulását is okozhatta. Carmack egyre aggodalmaskodóbb lett Romero gondatlansága miatt. Nem akarta romokban látni a világot, amit oly hosszú idő alatt alkotott meg. Egy elkeseredett pillanatában felhívta a Shreveportban hagyott Jay Wilburt, hogy ugorjon már át az egy napi autózásra lévő Madisonba, és karakterével segítse megállítani Romerót. Jay viszont nem vállalta az utat, így végül Carmack úgy döntött, leteszteli Romero eltökéltségét, milyen messzire is akar elmenni.

Egy késő éjszakai játszma során Carmack behozta az ördögöt a játékba. A démoni lény ajánlatot tett Romerónak: adja oda neki a Demonicon, és teljesíti a legnagyobb kívánságát. "Ha odaadom neked a könyvet, akkor valami tényleg nagyon király cuccot kérek!" - válaszolt Romero. Carmack biztosította róla, hogy a démon valóban odaadná neki akár a Daikatanát is. Romero szemei összeszűkültek. A Daikatana hatalmas erejű varázskard volt a legerősebb fegyver az egész játékban. A többiek könyörgése ellenére odaadta a könyvet a

démonnak. Nem tartott sokáig, hogy fény derüljön a következményekre. Carmack a szabályokat követve dobott, hogy meghatározza a démon reagálásának erősségét "A másvilági lény további démonok megidézésére használja a könyvet... Az anyagi síkot előzőnlík a démonok." - folytatta Carmack érzéstelen hangon. "Mindenki meghal. Ennyi, vége, zzz." Senki se szólt egy szót sem. Nem hittek a fülüknek. Annyi játék után, annyi éjszakába nyúló parti után a shreveporti óriásasztal körül, a kalandoknak, melyek enyhítették valamelyest a madisoni téli esték nyomorúságát hirtelen végük szakadt. Szomorúság töltötte meg a szobát. Romero végül így szólt Carmackhoz. "A francba is, szórakoztató volt ez a játék, most pedig vége? Nem lehet valahogy visszacsinálni?" A választ maga is tudta. Carmack mindig hű maradt magához és játékához. "Nem, vége van." Mindennek megvolt a maga tanulsága: Romero ezúttal túl messzire ment.

Szerepjáték-világuk megsemmisülésével, Sierrás üzletük meghíusulásával és az egyre hidegebbé váló madisoni télnek köszönhetően az id-sek szó szerint és átvitt értelemben is befűtöttek. Szükségük volt még egy emberre a Wolfenstein-hez, és tudták is, ki kell nekik: Kevin Cloud. Kevin a Softdisknél volt szerkesztő, és valóságos hivatalos információközvetítővé vált az id és korábbi cégük között. A művészi beállítottságú, szorgalmas és rendezett életű Kevin a már meglévő csapat tökéletes kiegészítésének tűnt. Az 1965-ben született srác egy tanárnő és egy mérnök fiaként látta meg a napvilágot. Shreveportban nőtt fel képregényeket olvasva és játéktermekbe járva. Míg politikai tudományok szakon próbált diplomát szerezni az egyetemen, állást vállalt a Softdisknél, ami végül élete megváltozását eredményezte. Kevin azonnal barátságot kötött a Gamer's Edge-es sráccal, és egyetlen szövetségésük maradt céggel szembeni lázadásukkor. Lassan és furcsa, déli akcentussal beszélt, ezenfelül imádta a cowboyszizmákat és farmereket. Illedelmes és nyugodt természetű volt, de néha elővette sötét humorát, és jól szórakozott Romero beteges viccein és szörcsögésein. A többiekkel ellentétben ő azonnal vissza tudott térni komolyságához, és ismét fókuszálni tudott munkájára. Miután az id-sek kiléptek anyacégüktől, Kevin diplomáciai képességeinek hála a Softdisk nem macerálta őket, így a lehető legteljesebb szabadságot élvezhették.

Az id-sek most felhívták, és közölték vele: csapatuk tagjaként őt is Wisconsinban szeretnék tudni. Csak egyetlen kikötésük volt: költözzön le hozzájuk Madisonba. Kevin nem hezitált: egyre jobban eleget volt a Softdiskből, emellett éppen most házasodott meg, és kész volt új életet kezdeni. Így hát összecsomagolta cókmojkját, majd feleségével kocsiba pattant a tizenkilenc órás út erejéig. Kora reggel érkeztek meg. Kevin bekopogott az id rezidenciájára. Egy perc múlva megjelent az ajtóban Carmack alsónadrágban, összevissza hajjal és véreres szemekkel. "Gyere vissza később!" - vetette oda, majd becsukta az ajtót, kint rekesztve a gyilkos hidegben csomagjaikkal ott álló Kevint és feleségét. Kevin a kedveséhez fordult. "Őöö, igyunk egy kis kávé!" Később visszatért és ismét találkozott a fiúkkal. Megegyeztek: Kevin csatlakozik a csapathoz. Kevin boldogságban úszva közölte velük, hogy már sikerült is találnia megfelelő kiadó lakást, a következő reggel már alá is írják a papírokat. Az új lakóhelyről hallva az id-seknek is költözködési vágya támadt, így Romero és Tom szétnéztek a városban ez ügyben. Amikor késő este visszatértek és beszámoltak Carmackéknak, elmondták, hogy találtak egy igen stílusos, tágas helyet. Romero "bitváltozása" viszont végül másfelé vezette őket "Ja, csúszkálhatunk keresztül az egész városon! Megmondom én: utálok ezt a kib****tt havat és jeget tök sz**ás ez az egész. Utálok itt lenni!"

”Jah, pontosan így van.” - helyeselt Adrian. ”Nem akarok itt maradni! Nem gondoltam, hogy ilyen sz*r lesz Wisconsinban. Nem lenne jó inkább kaliforniai hegyeket és fákat látni? Én azt szeretem, ha az ember ki tud menni a szabadba, és élheti életét. Költözzünk! Tél vagy meleg? Én a meleget választom. Utálom ruhákkal kitömni magamat, mindenhol csúszkálni, betörni a fejemet a jégen, és hogy nem tudom mozgatni az ujjaimat. Inkább sz*rrá izzadom magam egy pólóban a tóparton. Független fejlesztőként nem vagyunk helyhez kötve! Bárhol lehetünk!” - fakadt ki Romero. Tudta, hogy Beth bárhova követné.

Éjfél elmúltával kiterítették egy nagy térképet az asztalra és megbeszélték, hova is mehetnének. Tom Jamaicát javasolta, majd Adrianhez került a szó. ”Mit szólnátok Dallashoz?” Dallas! Nagyon is sok érv szolt Jockey Ewingék városa mellett. Délen volt, meleg éghajlaton, és az Apogee is a közelben lakott. Ami azt illeti, Scott Miller már hosszan áradozott nekik Dallasról. Elmesélte, hogy ott is van egy shreveportihoz hasonló nagy tó, ahol még vízisíelhetnének is, talán még egy tóparti házát is találhatnának. Ezenfelül Texas adózás szempontjából is kedvező volt, így még több pénzre számíthattak. Dallas mellett döntöttek. Csak egy probléma volt: Kevin Cloud. A következő reggelen tervezte aláírni a bérleti szerződését, mely által az id további hat hónapra Madisonban ragadt volna. Meg kellett állítani! Hajnali három óra volt. izgatottságukban egy rakat üzenetet hagytak számára a szállodában. ”Ne írd alá a szerződést! Hívj azonnal! Mi vagyunk a szél!!!”

”Uramatya... - szolt feleségéhez Kevin - biztos rájöttek, hogy mégse fér bele költségvetésükbe az én bérem...” Megkönnyebbülve hallotta, hogy szó sincs erről. Ő is beleegyezett a Dallasba költözésbe. ”Mi vagyunk a szél!” - ismételték. Ez a hasonlat mindent kifejezett róluk: gyorsaságukat, spontaneitásukat, elvontságukat.

Pár hét múlva egy költöztető teherautó tolatott be parkolójukba. A fiúk megvárták, amíg a sofőr felnyitotta a hátsó rakodórészt. Ahogy az ajtó kinyílt meglepetésükben leesett az álluk. Egyedül árválkodva, ott állt a kocsi hátuljában egy Pac-Man játékgép. A játék, amin mindnyájan felnőttek, a gép, amin annak idején Sacramento-szerte Romero birtokolta a legjobb pontszámokat, a játék, amit lekoppintották Wac-Man demójuk révén, most itt volt előttük. Romero nyelt egyet és megkérdezte a sofőrtől. ”Magáé a gép?”

”Igen, azt hiszem, most már az enyém. Valaki bent hagyta. Nem akarja az új lakásba?” - válaszolt. A fiúk egymásra néztek és bólintottak. ”Haver, megvehetjük?” - kérdezett ismét Romero. A sofőr a hosszú hajú, szakad nadrágos kölykökre nézett. Úgy néztek ki, akik még egy fodrászt sem engedhetnek meg maguknak, nemhogy egy ilyen különleges játékgépet. ”Persze. Százötven dolcsiért a tiétek.” - válaszolt vidáman. Carmack a zsebébe nyúlt. ”Semmi gond.” - mondta, és leszámolta a pénzt egy vastag dollárkötegből. ”A gépet hagyja csak a kocsiban.” - mondta. A Pac-Man masina Texasba ment.

7. fejezet

Spear of Destiny

Texasban a videojátékok a megtestesült gonosznak számítottak. A játékok rosszak voltak, mert megrontották a gyerekeket, és értelmetlen dolgokra költették el velük az uzsonnapénzüket. A Daliástól délkeletre eső Mesquite kisváros becsületes polgárai egyenest a bíróság elé vitték problémájukat. Ki akarták tiltani a játékokat a városból. Ügyük egészen az Amerikai Legfelsőbb Bíróságig jutott, ahol végül elutasították a texasiak kérését Mindez 1992-ben történt. A vita középpontjában a Pac-Manhez hasonló játéktermi gépek voltak, a játék-gép, mely az id-vel, Mesquite első játék-fejlesztő cégével egy napon, 1992. április elsején, bolondok napján érkezett a városba.

Carmack és Romero nagyon boldog volt hogy végre ismét a játékkészítés középpontjában érezhették magukat. Dallasban minden nagy volt: az autópályák, a kocsik, a márkakereskedések, de még a magas cowboyok és a plasztik szépségű szőke csajok is. Azért jöttek Mesquite-be, hogy Scott Miller mellett legyenek, aki Garlandból, az innen csupán pár percre lévő városból irányította az Apogee kiadót. Mesquite, mint arra a fiúk hamar rájöttek, igazán király hely volt. Az Interstate 635 autópálya alatti Prada Rezidencia hatalmas, híres tetőtterekkel rendelkezett, melynek három méteres ablakai egyenest a kristálykéek fürdőmedencékre, és a zöld kertekre néztek. A víz szélén bikinis lányok csellengtek, a medencében labdázta, és finom sült hús illat terjengett a levegőben. Otthon voltak.

Scott el volt ragadtatva, hogy közvetlen szomszédságában tudhatta legmenőbb programozóit. Apogee-s partnerével, George Broussarddal elvitték az egész csapatot egy vérbeli mexikói ebédre, majd a Sebességzóna nevű szórakozóhelyre, ahol a fiúk Forma 1-es autókhoz hasonló gokartokban versenyezhettek egymással, és a játékgepeket is kipróbálhatták. Ezek után megcsodálták Scott és George vérbeli sportautóit. Az Apogee láthatóan szépen learatta a Keen folyamatos sikereiből származó nyereséget. "Az anyját, ők ilyen ultrakirály sportkocsikat vezetnek, míg mi csak simán királyakat? Rúgjuk szét a seggüket!" - szólt Romero Carmackhoz.

Közös sikerüknek nem egyetlen oka volt. Az alap százezer dollárjuk mellé Scott más fejlesztőknél elképzelhetetlenül nagyra, ötven százalékra növelte a fiúk részesedését az eladások után. Minden vágya volt hogy a fiúkat boldognak és motiváltnak tudja, így ezen felül további engedményeket tett irányukba. Hogy az id teljes egészében a Wolfensteinre koncentrálhasson, az Apogee elkészíti helyettük a játékot, amellyel szerződésük értelmében a Softdisknek tartoztak. A

Softdisk nem is tudott róla, hogy következő, Scuba Venture nevű játék valójában nem az id, hanem az Apogee műve volt.

Scottnak egyre komolyabb tervei voltak a Wolfensteinrel kapcsolatban. A követendő formula az eddigi shareware-kiadási módszer volt: a játék egy teljes epizódját tíz pályával ingyen elérhetővé teszik, a további kettőért viszont már fizetni kell. Scott Tommal és Romeróval folytatott megbeszélése során megtudta, hogy a fiúknak hozzávetőleg egy napba kerül egy pálya elkészítése. Scott szeme előtt dollárjelek jelentek meg. Három helyett miért ne lehetne hat epizód? "Harminnal több pálya mindössze egy hónap plusz munkával járna nektek. Így az első trilógiát adhatnánk harmincöt dollárért, vagy mind a hatot ötvenért, esetleg a második harmat további húsz dollárért!" - javasolta Scott. Némi gondolkodás után az id-sek beleegyeztek.

A jövőt tekintve nem minden nézett ki ennyire rózsásan. A fiúk kegyetlenül kirúgták cégelnököket, Mark Reint, miután némi véleménykülönbség volt tapasztalható közöttük. "B****a meg! Bumm! És már itt sincs!" - virtuskodott Romero. Markkal viszont elvesztették egyetlen üzleti ügyeket intéző emberüket, legalábbis hivatalos üzleti emberüket. Carmack és Romero már évek óta foglalkozott ilyen dolgokkal is, már csak azért is, mert kamaszkoruk óta gyakorlatilag magukat menedzselték. Carmack önállóan gyűjtötte össze barátait, hogy elkészítsék a Wraith játékot, majd ezután is maga irányította karrierjét, Romero pedig magányos programozóként nőtt fel, aki maga adta el játékait a kis kiadóknak. Ennek ellenére, mint a legtöbb művész vagy programozó, sokkal jobban szerettek igazi hobbijukkal foglalkozni, mint üzleti ügyekkel vesződni. Minél jobban belemerültek id-s munkájukba, annál kevésbé volt kedvük megbirkózni az egyre növekvő mennyiségű üzleti dologgal: csekkek fizetése, mindenféle rendelések, telefonálgatások. Kellett valaki, aki mindezeket a dolgokat felügyeli; valaki, aki ugyanolyan jó üzleti ügyekben, mint ők játékkészítésben. Az ország minden feléből rengeteg jelentkező volt a posztra, de az id nem akárkit akart, hanem öreg barátjukat a Softdisktól: Jay Wilburt.

"Az id új üzleti vezetőjeként öt százalékot kapsz a cég tulajdonából, és teljesen szabad kezdet az üzleti dolgokat tekintve. Annyi az egész dolgod, hogy igent mondasz, és pár óra alatt ideautókézol Dallasba." - közölték ajánlatukat Jay-jel telefonon. Jay, akinek elege volt a Softdiskból, és aki immár semmivel se tartozott Al Vekoviusnak, beleegyezett. "Fűtsetek be, jövök!" - válaszolt.

"Ezt kapd ki, sz*rházi!" - üvöltötte Romero. "Most véged!!! Brrrschh! Brrrschh!" Mindenhol SS örök voltak: az egész hatalmas teremben, a Hitler-portrék alatt és a kutyatálak mellett is. Romero benne élt a játékban - vagy ahogy ő mondta volna: kib****tul ott voltam, haver! -, és önfeledten mészárolta egyik nácit a másik után, hogy utána átgázolhasson véres maradványaikon. Mindez már jóval éjfél után történt, az id Prada Rezidencián belül található hajlékában. Romero a tetőtéri rész második szintjén ült kedvenc székében, Adrian mellette, Tom mögötte foglalt helyet. Balra tőle hatalmas gubanc kábel és játékirányító helyezkedett el, a tévén az id új kedvenc verekedős játéka, Nintendo Street Fighter U-je volt belőve. Egy szinttel lejjebb Carmack dolgozott éjfekete NeXT számítógépén. Mellette Kevin, mögötte Jay foglalt helyet. A padló szinte nem látszott a pizzásdobozoktól, Carmack pedig egy kupac diétaskóla-doboz mellett kódolt. Még csak pár napja voltak itt, de máris teljesen berendezkedtek.

Romero a Wolfenstein munkálatainak előrehaladtával egyre izgatottabbá vált, amit már hangos kiáltásaiból is egyértelmű lehetett mindenki számára.

A játék nem csak Romero munkájának, de Romero életének is igen jelentős része volt. Ideje nagy részét a Wolfenstein tesztelésével töltötte, amikor pedig éppen nem, akkor a BBS fórumokon keresztül a bétatesztterekkel beszélgetett róla. "Hé, tudod mi kéne még bele? Vizelés! Le lehessen hugyozni a köcsög náci tiszteket, miután legyilkoltuk őket! Haha, az milyen b****tt nagy lenne!" - lelkendezett egyik alkalommal, amikor abbahagyta kicsit a játékot. Adrian és Tom szívből jövően nevettek mögötte, majd Tom benyúlt az asztal alá, és egyik papírgalacsinját Romeróhoz vágta. A Programozó Ászt sem kellett féltetni: megvolt neki is a maga fegyverraktára, és négy-öt hasonló galacsinnal válaszolt. Egy-kettő közvetlenül a plafon mellett húzott el, és egyenest Kevint találta el, aki ilyenkor rendszerint valóságos sortűzzel válaszolt. Carmack mindeközben próbált a munkájára koncentrálni. Papírcsaták, náci üvöltések, Romero örült, brutális ötletei: mindezek teljesen mindennaposakká váltak mesquite-i munkahelyükön. Carmack viszont sosem vett részt a mókázásban, nem is várta el tőle senki. Koncentrációs képessége annyira jó volt, hogy teljesen ki tudta iktatni fejéből a figyelmét elterelő dolgokat és a programozási problémáira, főleg a Wolfenstein grafikus kódjának optimalizálására tudott fókuszálni.

Bár a galacsinháborúkat még könnyedén tűrte, jobban idegesítették a titkos ajtók. A benyomható falak titkos helységeket fedtek volna fel a játékban, oly módon, hogy a játékos a falat a megfelelő helyen benyomva bukkanhatott volna rájuk, és a mögöttük levő szobák mindenféle földi jóval lettek volna telezsúfolva. Tom folyamatosan zargatta Carmackot ennek a funkciónak a játékba építésével. A felfedeznivaló titkos dolgok kulcsfontosságúak a jó programban - érvelt. Korai játékaik is tartalmaztak ilyesmiket, mint például a Keen Vorticon ábécéje, vagy unatkozó főhőse, amikor a játékos sokáig nem nyúlt a gombokhoz. A Wolfensteinnek is nagy szüksége lenne valami hasonlóra, a felfedezésre váró szobák pedig pontosan megfelelő megoldásnak tűntek.

Carmack nem harapott rá az ötletre. "Csúnya megoldás lenne." - válaszolt. Ez azt jelentette nála, hogy szerintem mindezt csupán egy valótlan probléma nem túl elegáns megoldásának tartaná. A játékprogramozás, kódolás tekintetében Carmack egyre jobban kereste az elegáns megoldásokat: hogy lehet a megálmodott megvalósítást a lehető legtisztább, legelegánsabb módon elérni? A Wolfenstein motorját egyszerűen nem arra tervezte, hogy titkos ajtókat felfedő félrecsúszó falakat tartalmazzon. Simán nyíló és csukódó ajtókra volt készítve, nem egyéb hókuszpókuszokra. Minél egyszerűbb volt a játék, annál gyorsabb lehetett a játékmenet, ennél fogva annál élvezetesebb is. "Nem, szó sem lehet benyomható falakról!" - mondta. Tom viszont nem adta fel, és minden egyes alkalommal felhozta a témát, amikor Carmack engedékenyebb kedvében volt. Hamarosan Romero is csatlakozott Tom küzdelméhez. "Tudjuk, hogy rengeteg munkád van az új motor programozásával, de mi csak ezt az egy kis plusz dolgot kérjük tőled! Építsd be a motorba a benyomható falakat, mi majd elhelyezzük őket mindenhol." De Carmack hajthatatlan volt. Ez volt az első eset hogy az id-nél nem értett egyet a csapat játéktervezési dolgokban.

Munka közben időnként kimentek kicsit focizni. Egyik ilyen alkalommal Romero ismét Tom ügyéért könyörgött Carmacknál. "Haver, tényleg szükségünk van a benyomható falakra! Nem lehet, hogy a játékos ne találhasson semmi titkos dolgot a nagy termekben. Minden, amit eddig csináltál fantasztikus! Ez az egyetlen kis dolog igazán boldoggá tenné Tomot és engem, és tényleg apróság..." "Felejtsd el!" - jött a gyors, ingerült válasz. Nem csak a titkos ajtók voltak feszültség forrásai az id-n belül. A Scott által rendelt plusz pályák miatt

a fiúknak napi tizenhat órát kellett bent lenniük a hét minden napján. Kevin és Jay próbált némi terhet levenni a többiek válláról. Kevin gyakran segített Adriennek a karakterek kidolgozásában, és a cég ügyeinek megtervezéséhez is konyított valamit. Jay valódi munkája nem is a cég általános stratégiájának meghatározása volt, inkább irodai mindenesnek számított, ő gondoskodott többek közt olyasmikről, hogy mindig legyen elég papír, lemez, pizza és WC-papír az irodákban. Intézte a számlák fizetését és a mindenféle pénzügyeket s ebben minden tekintetben nagyon jó volt - ezért is vették fel őt a munkára.

Még Jay és Kevin segítsége sem tudta elterelni a figyelmet Romero és Tom ökörködéseiről. Tele voltak energiával: csipogó és hortyogó hangokat hallatva utánozták a Keen hangjait és karaktereit, össze-vissza járkáltak a szobákban - most pedig mikrofonhoz jutottak. Hangokért felelős külsős emberük, Bobby Prince egész hangstúdiójával ideiglenesen az id iroda tetőterében rendezkedett be. Romeróék egy alkalommal elfoglalták a helységet, és örült hangokat és monológokat vettek fel egész álló éjszaka.

Egyik másik alkalommal az az ötletük támadt, hogy üzenetrögzítő szövegeket vegyenek fel az id telefonjához. Első alkotásukban Romero beszélt lágyan, jazzes zenével a háttérben, és kedvelt tévésorozatok, a Szezám utca befejező poénját sütötte el. Ezután Tom természetellenes, magas hangon énekelni kezdte az "öt eperpité" kezdetű nótát, majd üvöltések és mennydörgések követték az előadást. Egy másik "műalkotásban" erős torzítást alkalmazva olyan hangon szólaltak meg, mint egy földből kikelt démon. "Az id Software tagjai jelenleg nem elérhetőek, mert épp falatozom belőlük!" - böfögte a szörny. Egy harmadikban Tom azzal kezdte mondókáját, hogy épp munkahelyük romjai között áll. Hirtelen egy démon brutális hangja váltotta fel az övét: "Van bármi közöd is az id-hez?!" - üvöltötte. "Izé, én csak üzenetrögzítő szövegeit készítettem..." - válaszolt megszeppenve Tom. "Akkor viszlát s***fej!" - bömbölte a démon, mennydörgésszerű hang és perzselés hallatszott, majd Tom halálkiáltása. Adriennek annyira elege lett egyszer az ilyen hangokból, hogy az egyik éjszakai üzenetrögzítő mókázáskor felállt munkája mellől és egyszerűen hazament. Carmack egyelőre még jól viselte a dolgot.

Némi feszültség volt tapasztalható az irodán kívül is. Egyik nap Scott telefonot a kapott a FormGentől, a cégtől, amely a Wolfenstein bolti terjesztését vállalta magára. A FormGennél gyakran próbálkoztak Scotton keresztül, amikor az id-vel folytatott megbeszéléseik zátonyra futottak. "Nézd Scott! Szerintünk nem kéne a játékba vér és nem kéne felkavarni a második világháborús témát. Nagyon aggodunk emiatt: túl valóságos lenne. Sok embert fogunk felháborítani ezzel; még sosem volt korábban ilyen játék." fejtette ki álláspontját a cég vezetője. Ami azt illeti, Scottnak egyéb aggályai voltak, például hogy a Wolfenstein végül is nem volt más, mint egy labirintusjáték, akár a Pac-Man, csak más szemszöggel és fegyverekkel. "Meglátom, mit tehetek." - válaszolt Scott az aggodalmaskodónak, majd felhívta az id-t. "Fiúk, a FormGennél azt szeretnék, ha kicsit visszafognátok magatokat!" - szólt a kagylóba. Hallotta, ahogy a másik oldalon egységesen fortyantak fel ez ellen. Valami mással kéne inkább próbálkozni, gondolta Scott. "Akkor tegyétek még durvábbá!" - javasolta. Mindenki teljes szívéből támogatta az ötletet.

Ettől fogva Adrian a legváltozatosabb brutális részletekkel turbózta fel a játékot: csuklójuknál fogva leláncolt csontvázakkal, tömlőcök mélyén, rácson rothadó hullákkal, valamint vér és húsmaradványokkal díszített falakkal. Üdvözölte a koncepcióváltozást mely alapján a Tom által diktált részletek he-

lyett (kutyatálkák, serpenyők és pulykaebéd maradványait tartalmazó tányérok) ilyen dolgokat rajzolhatott Adrian ontotta magából a beteges, iszonyatos véres műveket. Tom és Romero más módon fejlesztették tovább a játékot, hogy az még sokkolóbban hasson. Pokoli német ordibálásokat parancsolgatásokat vettek fel az éjszaka közepén. "Achtung!" "Schutzstaffel!" Maguk vették fel a nácik. "Mutti!" kiáltását és Hitler búcsúját feleségétől a játék végén is, "Eva, auf Wiedersehan!" Még a "Horst Wesel Lied" náci indulót is bedigitalizálták a játékba programindítás gyanánt. A hangokon kívül kibővítették a Wolfensteint egy általuk csak Halálkamerának nevezett opcióval is: a főellenfél megölése után az epizódok végén egy üzenet jelent meg a képernyőn: "Lássuk még egyszer!" - majd egy lelassított animáció újra bemutatta a főgonosz véres elhullását. Ez a kameranézet volt az id saját kis halálfilmje. Az opción felül kibővítették az indító képernyőt a következő felirattal: "Önkéntes besorolás alapján, a játékot SM (Súlyos Mészárlások) miatt csak 13 éven felülieknek ajánljuk!" Ez volt az első önkéntesen korhatárhoz kötött program a videojátékok történetében.

A Wolfenstein készítésének vége felé közeledve volt még egy jelentős, és megoldatlan probléma: a benyomható falak... Romero és Tom úgy határozott, nem veszhetnek semmit, ha még egyszer megpróbálkoznak Carmacknál az ötlettel. Legnagyobb meglepetésükre Carmack feléjük fordult forgószekéjében és közölte, hogy már bele is tette a lehetőséget a motorba. Belátta, hogy igazuk van, vagy az ő szava járásával élve: ez a Követendő Út. A titkok igenis szórakoztatóak, Tomnak és Romerónak volt igaza. Hasznos tanulság volt ez a két barát számára: bár Carmack nagyon makacs volt ha valaki hosszan és meggyőzően érvelt hajlandó volt beadni a derekát. Tom és Romero azonnal hozzálátott a titkos ajtók pályákba illesztéséhez. A játékos mondjuk egy Hitler-kép előtt megnyomta a szököz billentyűt mire az bamm, durrogva hátrahúzódt. Kincsekkel, életerő-csomagokkal, pulykaebéddel és tölténnyel jutalmazták ilyen helyeken a játékost, ezen felül még egy külön titkos szintet is építettek, ahol a Pac-Man világa elevenedett meg szellemekkel és minden egyébbel három dimenzióban.

A játékokban elrejtett felfedeznivaló dolgok sikerének megvolt a maga filozófiája, pszichológiája. A titkok felfedezése azért inspirálta a játékost mert kissé el tudott vonatkoztatni az alap játéktól. Hasonló alaptételen alapultak a változatos csaló kódok is, azzal a különbséggel, hogy ezeket alkalmazva nem lehetett felkerülni a legjobb ponttáblázatára. A játékbeli viselkedésnek, akár csak a való életbélinek, mindig megvoltak a maga következményei.

1992. május 5-én, hajnali négy órára elkészült a Wolfenstein 3D shareware verziója. Minden apróság a helyére került. A Tom által begépelt történet így hangzott. "Te vagy William J. "B.J." Blazkowich, a kémkedés akcióőrült roszfiúja. Feladatod, hogy behatolj a náci erődbe." Sok játékban már ekkoriban is lehetőség volt nehézségi szint megválasztására, amit a Wolfenstein a szokásosnál jóval elegánsabb módon oldott meg. "Milyen kemény vagy?" - kérdezte a játékostól, a nehézségi szintek pedig a "Játszhatok én is, papa?"-tól a "Megtestesült halál"-ig terjedtek. Mindegyik fokozathoz kísérő kép társult, ami a fenti két példa esetén egy cumizó csecsemő, illetve egy vicsorgó, vörös szemű B. J. volt. Hasonló szellemben készültek a köztözködő, játékból kilépéskor visszakérdező feliratok is. "Ha tényleg hurka vagy, nyomd meg az Y-t. A további mészárláshoz nyomd meg az N-t!" Vagy egy másik: "Fegyverek és dicsőség - nyomj N-t. Munka és aggodalmaskodás: nyomj Y-t!"

A finomítások és hibaellenőrzések után a játék készen állt hogy feltöltsék az egyik massachusetts-i BBS fórum oldalára. A Keenre rákattant játékosok már

türelmetlenül várták itt az id legújabb programját. "Ki tudja, ha a játékosoknak ez a stílus is bejön, a Wolfenstein akár a Keen dupláját is produkálhatja eladásokban." - álmodozott Tom. A Keen még mindig első volt a shareware játékok eladási listáján. Carmack, Adrian, Romero, Jay, Kevin és Scott összegyűltek a számítógép körül, mely modemen keresztül csatlakozott a BBS oldalára. Odakint a hajnal jeleként tücskök ciripeltek, a sarokban a Pac-Man automata villogott. Egy gombnyomással a Wol3-D-nek nevezett állomány bitjeire esett szét és elkezdett keresztülszágulni a telefonvonalon át ki Mesquite-ből, Dallas-ból, hogy érkezési helyén újra összeálljon. Valamennyien egyetértettek, hogy itt az ideje lepihenni. Majd holnap megnézik, mi történt.

"Pizzapénz!" - ordított Jay, kinyitva a Wolfenstein után járó első fizetési borítékot. A srácoknak fogalmuk sem volt, mit vittek véghez. A Keen hozzávetőleg harmincezer dollárt hozott havonta: legfeljebb ennek duplájára számítottak a Wolfenstein esetében, hisz a játékot végül is még mindig csak a BBS fórumokon és online katalógusokon keresztül terjesztették, mindenféle reklám nélkül. A marketinghez legközelebb álló dolog, amit alkalmaztak, hogy pár BBS rendszergazda kis figyelemfelhívó üzeneteket, és bannereket helyezett el oldalaikon. A játék az általános költségeket figyelembe véve - az iroda bérlete, a hétszázötven dolláros havi alkalmazotti fizetések - mintegy huszonötezer dollárba került. Az első csekk, amit kaptak, százezer dollárról szólt - és csupán az első hónap eladásai után járó pénzt tartalmazta... A Keen játékok további eladásaival együttvéve ez akár milliós évi bevételt is jelenthetett számukra. Ugyan ellenkezett a józan észszel, hogy bármit is ingyen adjanak, Scott terve mégis bevált! Az első epizód ingyenes megjelentetésével azonnal felpaprikázták a játékosokat, akik még többet akartak.

A Wolfenstein igazi szenzációvá vált az internetes alvilág hacker-köreiben. Még mielőtt a sajtó is felkapta volna, a fórumok már szinte égtek a tömeges pozitív kritikáktól, melyek a soha nem látott technológia és brutális játékélmény keverékét istenítették Carmack és Romero zsenialitásának szimbiózisát. A különböző BBS-ek és a lassan kiforró online szolgáltatók - mint a Prodigy, a ComputerServe, vagy az America Online - fórumai tele voltak a játékról szóló fórumokkal. A Usenet fórumai lángoltak a rengeteg beérkező hozzászólástól, az id-t pedig előzönlöttek az e-mailek.

"Egyáltalán nem csoda, hogy ez a játék a legkeresettebb letölthető játék, és hogy a Usenet eldugul a rengeteg róla szóló eszmecsere miatt. Egyszerűen imádom ezt a játékot! Az érzés, ahogy teljes sebességgel kirohanok egy sarok mögül és leszedem a három rám rontó SS katonát, majd hirtelen megfordulva a mögöttem feltűnő semmirekellőt is... egyszerűen fantasztikus! A kíváncsi várakozás az ajtók kinyitásakor, hogy vajon most mi vár rám, szintén fergeteges." - írta egy rajongó. Egy Microsoft-alkalmazott így vallott a játék népszerűségéről a cégnél: "Úgy tűnik, nem tudok olyan folyosón elsétálni, hogy ne legyen legalább egy iroda, melyből 'Mein Leben!' kiáltásokat ne hallanék." Ugyanő reménykedésének adott hangot, hogy a játékból lesz a Microsoft új operációs rendszerére, a Windowsra is átírat.

Nyárra a sajtóban is mindenhol a Wolfenstein dicsőítése volt az egyik fő téma. Egyik shareware magazin inkább tartotta interaktív mozinak, mint számítógépes játéknak, a másik szerint pedig a Wolfenstein tökéletesen bebizonyította a shareware programok létjogosultságát. A már ekkor is az egyik legnagyobb magazinnak számító Computer Gaming World is osztotta a lelkesedést, cikkében többek közt ezt írva. "Az első, olyan technológiával felruházott játék,

mely igazán félelmetes környezetbe képes helyezni a játékost, és ami megmutatja az interaktív szórakozásban rejlő hatalmas lehetőséget a jövőben.” A ”virtuális valóság” szóösszetétel bevett kifejezéssé vált a sajtóban, amit nagyon gyakran használtak a Wolfensteinrel kapcsolatban. Egy Kentucky-beli kreatív vállalkozó virtuális szemüvegekhez kötötte a játékot, ezáltal egyetlen nap Ötszáz dollárt keresett egy kiállításon.

A játékosoknak viszont nem volt szüksége ilyen szemüvegekre, hogy teljesen lenyűgözze őket a Wolfenstein. A speciális eszköz nélkül is annyira valóságosan hatott a játékelmény, hogy sokan mozgáskoordinációs problémákra kezdtek panaszkodni. Hívások érkeztek az id-hez és az Apogee-hez, arról panaszkodva, hogy hányingerük támadt játék közben. A hányós Wolfenstein-történetek is a fórumok részévé váltak. Az okokról szóló elméletekből nem volt hiány: egyesek szerint a játék animációja volt annyira egyenletes, hogy az, megtévesztve az agyat elhitette vele, hogy a játékos valóságban mozog, míg mások úgy gondolták, a program grafikájának ”szaggatottsága” idézte elő a hányingert. Megint mások azt vallottak, esetleg a karakter gyorsulásának hiánya okozhatta a problémát: olyan volt mintha egy autó az egyik pillanatban még állna, a másikban viszont már száz kilométer per órával száguldana. A játékosok még a hányás elleni taktikáikat is megosztottak egymással...

Nem egyedül a hányós dolog miatt volt a programnak némiképp negatív visszhangja is. Az erőszak még nagyobb felzúdulást keltett. ”Ez a játék aztán nincs híján ketchup-nak! Az ellenfeleket lemészárolva azokból nagy adag vér fröccsen ki. Ha nem bírod az erőszakot, ezt a játékot mindenképpen kerüld el.” - írta az egyik teszter. Sokan nem az emberek, inkább a kutyák lelövése miatt voltak felháborodva, mások viszont nagyon élvezték a vérengzést. ”A Wolfenstein, bár valóban nem éppen társadalomjavító játék, de egyszerűen nem tudjuk abbahagyni!” - írta az egyik lap.

A kegyetlenséget még sokan lenyelték, de az ellenfeleket már nem. A játékban található nációk és horogkeresztek miatti felháborodását fejezte ki a Becsületsértés-ellenes Szövetségtől kapott levél is, de még nagyobb probléma volt maga Németország. A hálózaton és a nemzetközi kiszolgálással rendelkező CompuServe-en keresztül ide is eljutott a program, és nagyon hamar magára vonta a német kormány figyelmét. Németország a második világháború után megtiltotta a nációk és horogkeresztek ábrázolását szórakoztató médiumokban, így a Wolfenstein is betiltották. Az Apogee-hez hamarosan felbontatlan játéksomagok érkeztek vissza Németországból: Scott nem sokkal később tartalomleíró címke nélküli csomagokban kezdte küldeni a programot.

Amikor a CompuServe illetékesei tudomást szereztek a német kitiltásról, visszavonták terméklistájukról a Wolfenstein A lépés magára vonta a szakértők és jogászok figyelmét is, mert az első jele volt a virtuális tér jogi problémáinak, következményeinek. Mi történik, ha egy feltöltött játék, vagy bármi más - kép, könyv, vagy film - sérti egy más ország jogrendszerét? A Wolfenstein ügye egy ”Náció a virtuális térben” című tanulmány megírására sarkallt egy jogászt melyben alapvetően helytelennek tartotta a játék elleni intézkedéseket ”A virtuális tér felhasználóit független nemzetként kell figyelembe venni!” - jelentette ki. A cikk illusztrációjául egy összetekert, kígyószerű egérkábel ábrázoló zászló szolgált ”Ne taposd el fórumainkat!” felirattal.

A Wolfenstein kreatív módon is ösztökölte a játékosokat: többen módokat kezdtek készíteni hozzá. A hackerek, Romerót és Carmack-ot is beleértve már hosszú ideje módosították a mások által készített játékok kódjait. Egyes prog-

ramoknak, mint az 1983-ban megjelent Lode Runnemek saját pályaszerkesztői is voltak, mellyel mindenki saját ízlésére szabhatta a játékot. Ugyanebben az évben Silas Warner eredeti Castle Wolfenstein-jéhez a rajongók Castle of Smurfenstein (Törpenstein Kastélya) néven készítettek paródiát melyben a nácikat a hupikék törpikék helyettesítették.

Egy olyan kifinomult játékot mint az id Wolfensteinje jóval nehezebb volt megváltoztatni, ez magas szintű programozási képességeket igényelt Ennek ellenére nem sokkal a Wolfenstein megjelenése után napvilágot látott egy kissé megváltoztatott verzió is belőle, melyben mindössze a zene lett kicserélve egy gyerekshow-ból való "I love you, you love me" című dalra, a fejezetek végén pedig az SS főgonosz helyett a műsorbeli vigyorgó lila dinót kellett lemészárolni. Carmack és Romero nem is lehettek volna elégedettebbek, de mások nem osztották örömeiket. A mindig üzleties gondolkodású Kevint a szerzői jogok megsértésének kérdése foglalkoztatta a módosításokkal kapcsolatban. Mi van, ha egyesek a saját módosított verzióikat kezdik majd árulni? Az anyagilag biztos rosszul értené az id-t... Carmack és Romero viszont teljes szívből kiállt a nyílt szabad hobbihackelés mellett így a témát egyelőre félretették.

A sikerek ellenére az id nem ült sokáig a babérjain. A munka, ha lehet még intenzívebbé vált A Wolfenstein shareware verziójának feltöltése után a fiúk vilám gyorsan hozzáláttak a többi öt epizód elkészítéséhez. A nyomás tapintható volt: több ezer játékos küldte el a pénzét és játékmegrendeléseit az id-hez: eredményt kellett produkálni. Csak néhány héttel később tartottak némi pihenőt és akkor sem akármilyen miatt: Kansasban hatalmas Apple II kiállítást tartottak. Az ezen a gépen felnőtt id-sek számára tökéletes kikapcsolódásnak ígérkezett az összejövetel, amúgy is egy ilyen kiállításon ismerkedett össze Romero és Jay annak idején - most pedig visszatérnek, hogy megmutassák, hova is jutottak az évek során. Így hát bepattantak Tom Toyotájába, és tizenhárom óra utazással hátuk mögött, illetve egy vadonatúj, hetvenezer dolláros laptoppal csomagtarójukban megérkeztek Kansas államba.

A fesztiválnak egy egyetemi épület adott otthont: a városon kívülről érkezetteknek a kollégiumi szobák adtak helyet. Regisztrációkor a fiúk észrevettek egy különleges vendéget a meghívottak listáján: Silas Warnert. Nem hittek a szemüknek! "Hát ilyen nincs!" - mondták. Silas volt az eredeti Castle Wolfenstein alkotója. Tudomásuk szerint fogalma sem volt arról, hogy ők feldolgozták a játékát. Laptopjukkal felfegyverkezve izgatottan visszamentek a nagy terembe, és várták Silas megérkezését Silas úgy masírozott be a színpadra, mint maga King Kong. A közel százötven kilós játékos hústömeg két ujjal össze tudott zúzni egy egeret - a mókás fickó azonban ehelyett inkább lelkesen elmesélte indulását a Muse Software-rel, a cég történetét, sikereit és végül bukását. Mire befejezte mondókáját, Silast rajongók vették körül. Az id-sek hátul álltak laptopjukkal, és vártak, hogy eljöjjön az ő idejük. "Hé, Silas - szólt oda Romero lélegzetvisszafojtva - mi vagyunk az id Software. Feldolgoztuk a Castle Wolfenstein, piacra dobtuk, és szeretnénk, ha elmondanád véleményed róla és kapnánk egy autogramot" Silas a furcsa figurákból álló, laptop körül csoportosuló bagázsra nézett, és felhúzta szemöldökét. "Ó igen... emlékszem, valaki már említett titeket." - szólt lassan. Türelmetlenül várva reakcióját belőtték a laptopot és megmutatták neki az új Wolfenstein Legnagyobb megkönnyebbülésükre az óriás elismerően szólt a játékról, és autogramot adott nekik.

Késő este visszatértek kollégiumi hálószobájukba: igazán élvezetes nap volt. A fanatikusok az előtérben várták őket játékokról beszélgettek, és arra vár-

ták, hogy megnézhessek a Wolfensteint. Még pár olyan Apple II híresség is itt ácsorgott, mint Burger Bili, aki szendvicseit néha napokig képes volt íróasztalában tárolni és csak lassan, csipegetve elfogyasztani azokat. A laptop körül csoportosuló tömeg viszont egyértelművé tette, hogy itt most nem Burger Bili volt az egyetlen látványosság. A fiúk az igazi hímevet egy hónappal később ismerték meg, első céges vakációjuk során. Közvetlenül azután, hogy végeztek a Wolfenstein pályáival, elhatározták, hogy fejenként ötezer dollár költséggel kiruccannak Disneyworldbe. Legnépszerűbbnek a Space Mountain (Űrhegy) hullámvasút bizonyult, amit alig tudtak otthagyni. Egyik este a Grand Floridian Hotel melegvizes pezsgőfürdjénél gyűltek újra össze, közvetlenül a vidámpark mellett. Az élet szép: méghozzá annyira szép, hogy elhatározták, amikor visszatérnek dolgozni, megemelik alapfizetéseiket, mondjuk évi negyvenötezer dollárra. Végül is a Wolfenstein elég jól hoz nekik – vidámkodtak.

”Valaki a Wolfensteint említette?” - kérdezte a srác a medence mellől. Oldalba bökte haverját és így folytatta. ”Imádjuk azt a játékot!” Az id-sek a srácokra néztek hitetlenkedve, de azok nem a képzelet szüleményei voltak. Belevetették magukat a medencébe, és a játékról kezdtek áradozni. Sokkoló pillanat volt, főleg Romero számára, aki maga is annyi éven át volt rajongó, most pedig itt ült egy forró vizes medencében, óriás pálmafák alatt, egy vidámpark közepén, egyre dagadó bankszámlával, és valóságos legendaként beszéltek róla. Valahogy nem esett nehezére elviselni...

Sikerük növekedésével a két John közötti különbségek is egyre jobban kidomborodtak. Carmack egyre jobban elmélyült a technológiában, Romero pedig az ezt kihasználó játékelmény csiszolásában. Tom a kettejük közti különbségeket is dokumentálta a Wolfensteinhez írt tippek-trükkök gyűjteményében. Romero testesítette meg számára A játékost, Carmack pedig A programozót, ők voltak a Sebész John és Motor John. ”John Romero jelenleg a világ legjobb játékosa. Második nehézségi szinten mindössze öt perc húsz másodperc alatt képes végigvenni a teljes első epizódot. Ez csak arra elég, hogy a legrövidebb, leggyorsabb úton küzdje keresztül magát a játékon. Sebészi precizitása miatt, amivel az ellenfeleket irtja, mi csak Sebésznek hívjuk. Minden kihívót szívesen lát. Következzék néhány tanács Johntól: játszd a programot egérrel és billentyűzettel, és fuss, ahol csak tudsz! Ne csak várj az ellenfélre, hanem tölts és tedd őket a földre egyenlővé, még mielőtt bármit is felfognának. A Wolfensteinben nincs helyük a lámáknak!” Egy későbbi részében felvázolta Carmack munkáját is. ”A Wolfenstein 3D grafikus motorjáért saját, külön bejáratú szuperzsenink, Motor John, azaz John Carmack felelős. Már nagyon elege van a szokásos technológiákból, és csak a holografikus világokkal kapcsolatos új ötletek érdeklik.”

Ez igaz is volt: Carmack, akárcsak egész múltján, a Wolfensteinben is hamar túllépett. A következő lépés foglalkoztatta, ami ebben az esetben számára egyértelműen a virtuális világ további gazdagítása volt. Érezte az ihletet. A Wolfenstein végül 1992 májusában jelent meg: ugyanakkor, amikor egy Neal Stephenson nevű író Snow Crush című könyve is a boltokba került, melyben a Metaverse névre keresztelt, lakható virtuális világot vázolta fel. Carmacknak nem volt szüksége science-fictionre az előrehaladásához, csak science-re, azaz a tudományra, amely az Ő képességeihez hasonlóan egyre fejlettebbé vált. A kísérletezési lehetőség a Spear of Destiny, a Wolfenstein ForGen számára készített kereskedelmi változatának fejlesztésekor jött el számára. A játékot arról a mítikus lándzsáról nevezték el, mellyel megölték Jézust, és amelyért később Hitler valóságon hajtóvadászatot folytatott állítólagos természetfeletti ereje mi-

att.¹ A játékban Hitlernek sikerül megszereznie a lándzsát B.J. feladata pedig a fegyver visszaszerzése. A FormGen aggályai a játék brutalitásával kapcsolatban szertefoszlottak, látva a Wolfenstein sikerét, így az id folytathatta véres útját.

Mivel a *Spear of Destiny* az eredeti Wolfenstein motorját használta, Carmack új technológiák kikísérletezésével foglalkozhatott, míg a többiek befejezték a játékot. Először számtalan kisebb dolog megvalósításával szöszmötölt, felhasználva más játékokból származó grafikákat. Azzal szórakozott, hogy egy F-Zero-szerű versenyzős játékot fabrikált össze, melyet annak idején annyit játszott ő és Romero is. Carmack először éles vonalakkal összeálló talajt fektetett le, majd ezekre képeket illesztett, melyek együtt alkották az utat. Az egyetlen megfelelő digitális kép, amit talált hirtelen, a Hitler portré volt a Wolfensteinből, így ezt helyezte el mindenhova, mintegy „Hitler-autópályát” létrehozva ezáltal, melyet terebélyes háló szegélyezett. Carmack teljesen bele tudott mélyedni elvont, matematikus precizitással felépített világába, és a gyorsulás kérdésének megoldásán, valamint a minél nagyobb sebességérzés elérésén dolgozott.

Kísérletezései hamarosan üzletbe fordultak át az akkor még igen kicsi, Raven nevű fejlesztőcsapat Shadowcaster nevű programja révén. Az id-sek találkozása a cég tulajdonosaival nem volt csoda, hisz rajtuk kívül csak ők foglalkoztak játékkészítéssel Wisconsin államban. A két testvér, Brian és Steven Raffenl által futtatott cég Amigára készített játékokat Romerónak annyira tetszett a munkájuk, hogy támogatni akarta őket egy PC-s játék fejlesztésében az Apogee számára. Elutasították, mert nem érdekelte őket a PC, de kapcsolatban maradtak továbbra is. Végül az Electronic Artsszal szerződtek le egy PC-s játék elkészítésére, és ekkor lépett elő ismét az id. Azt ajánlották, némi részesedést cserébe hadd programozza Carmack a Raven számára a grafikus motort. Beleegyeztek. Carmacknak megint volt mit csinálnia.

Mások az irodában közel sem voltak ennyire elfoglaltak. Úgy tűnt, Romerón kívül szinte mindenkinek elege van a Wolfensteinből. Adrian már unta a valóság-hű náci képek rajzolását, és egyre többet kezdett a városban lógni, legtöbbször Kevinnel. Tomot ezalatt egyre jobban idegesítették játékaik alapötletei. Egy alkalommal félrevonta Romerót, és megkérdezte, mikor kezdik el végre az új Keen-trilógia készítését. Romero azt mondta, tervbe van véve, de egyelőre ne zaklassa őt ilyesmivel. Tom láthatóan nem volt valami motivált a *Spear of Destiny* készítésével kapcsolatban, így Romero azzal próbálta fellelkesíteni, hogy gondoljon a fantasztikus Acurára, arra az autóra, amit az ebből befolyó pénzén vesz majd. Máskor egyszerűen csak kiruccantak, hogy elgyepálják egymást a *Street Fighter II*-ben. Minél jobban untatta Tomot a munka, annál többet szórakoztak. Mivel pedig Tomot egy ideje iszonyatosan nem érdekelte az új Wolfenstein, a játszadozások egyre hosszabban nyúltak bele az éjszakába. Odalent Carmack próbált a Shadowcaster motorjára összpontosítani. Ez valami nagy dobás lesz megint, érezte. Valami eddigiektől gyökeresen eltérő volt készülőben, de a figyelemelterelő dolgok egyre zavaróbbá váltak. Miután hónapokon át tűrte a papírhajigálásokat, üzenetrögzítő ökörködőseket és a válogatott ordításokat, végül elege lett. Carmack felállt, és elkezdte szétszerelni a gépét. Mindenki

¹Természetesen ez csak legenda, illetőleg kitaláció, ahogy az Indiana Jones-történeteknek sincsen semmilyen hiteles történelmi alapja, bizonyítéka. A valóságban Hitler megvetette és nem hitt a különböző mitológikus, természetfeletti dolgokban, még a régmúlt felidézése sem volt ínyére. Vele ellentétben a náci felső apparátusban többen vonzódtak misztikus dolgokhoz, így például az SS vezetője, Himmler gyakran rendezett ilyen stílusban felvonulásokat, gyűléseket, megemlékezéseket, amiért Hitler le is nézte őt.

dermedten figyelte. "Azt hiszem, többre megyek, ha otthon dolgozom, zzz." - szólt, és felkapta éjfekete NeXT gépét, majd kísért vele az ajtón. Hetekig nem jött vissza.

A Spear of Destiny 1992. szeptember 18-t megjelenésével még inkább betonbiztossá vált az id hírneve és szerencséje. Ismét megnyerték a legjobb shareware programért járó díjat a szórakoztató szoftverek kategóriájában, és a sajtó valamint rajongóik is elismerések tömegével adóztak nekik. Az évente megrendezésre kerülő Computer Game Developers' Conference-en az Electronic Arts egyik vezetője a marketingről beszélt, és hogy milyen hihetetlen, hogy a Wolfenstein mindenféle reklám nélkül is ekkora sikereket tudott elérni. Scott Miller bólogtatt a legserényebben. A megrendelések még mindig csak jöttek és jöttek. Ebben az időben az általános felfogás úgy tartotta, hogy a shareware verziót letöltők legfeljebb egy-két százaléka fog fizetni a teljes játékért. Hogy még rosszabb legyen a helyzet, semmi sem akadályozhatta meg, hogy a vásárló egyszerűen lemásolja a programot barátainak. Mindezek ellenére az eladások továbbra is az egekben jártak. Az id havonta kapta az akár százötvenezer dolláros összeget is elérő csekkeket.

Az új lehetőségek a legváratlanabb helyekről bukkantak elő. A legfurcsább ajánlat a Nintendótól jött. A Nintendo a Mario PC-s verziójának elutasítása óta némileg koncepciót váltott. Százezer dollárt ajánlottak a Wolfenstein Super Nintendo átiratáért, egy kikötéssel: brutalitás nélkül! A Nintendo családi konzol volt, és a játékból is családbarát változatot akarták. Ez először is a vér és a lelőhető kutyák eltávolítását jelentette. Miért ne lehetne valami mással, mondjuk patkányokkal helyettesíteni őket? Az id beleegyezett. Még ironikusabb volt a Wisdom Tree nevű cég ajánlata, mely vallásos témájú játékokkal foglalkozott. Egyik nap képviselőjük azzal kereste meg Jayt, hogy a Noé bárkájának történetén alapuló játékukhoz szeretnék licencelni a grafikus motort. A játékos feladata az állatok almával és zöldségekkel való dobálása lesz: így kell kordában tartani az állatseregletet. Jay jót nevetett a dolgon. Tudta, hogy a Nintendo nem engedne semmiféle, vallással kapcsolatos képet egy játékába se, ábrázoljon az Sátánt vagy Noét. A Wisdom Tree-nek viszont megvoltak a saját tervei: független fejlesztőként szerették volna megjelenteni a játékot a Nintendo konzoljára. Jay beleegyezett a motor adoptálásába.

Jelenleg viszont volt fontosabb intézendő dolog is: Carmack fejlesztései. A Csodagyerek a Shadowcaster motorján végzett munkája eredményével visszatért az id irodájába. Mindenki azonnal látta, hogy ismét valami nagy, soha nem látott dolog született. A két legszembeötlőbb ezek közül a fokozatos árnyékolás és a textúra-borította talaj, illetve mennyezet volt. Az új árnyékolási technika azt jelentette, hogy a távoli dolgok egyre jobban homályba vesztek. A Wolfensteinben minden szoba összes része pontosan ugyanolyan erősséggel volt megvilágítva, de mint azt minden festő tudja, a valósághű fények teszik élővé a képet. Carmack a világot varázsolta élővé.

Ezenfelül Carmack rájött, hogyan feszítsen textúrákat a földre és mennyezetre, valamint változó magasságú falakat hozott létre. A sebesség ugyan fele volt csupán a Wolfensteinben tapasztalhatónak, de egy felfedezésre épülő kalandjátékhoz jól passzolt a nyugodtabb ritmus. Az újítások megalkotása nem ment könnyen Carmack számára: igen sok időbe telt már a talajtextúrázás megvalósítása is. A szorgalom és a csendes környezet azonban végül meghozta az eredményét. Még lépcsőket is be tudott építeni a szintek közé, így a játékos végre úgy érezhette, a harmadik dimenzióban is mozoghat.

Kevin húsz percet töltött el csak azzal, hogy fel-le rohangált két emelet között. Hihetetlen volt! Egyértelművé vált, hogy az id-nek új játéka megalkotására kell felhasználni ezeket a technológiákat

A Wolfensteinnel és a Spear of Destinyvel a hátuk mögött mindannyian készek voltak valami új téma irányába elmozdulni, leginkább Tom. Tomot az utolsó két játék teljesen lefárasztotta. Az egyszerű gyilkolászós programokban semmi Keenhez hasonló nem volt, így most türelmetlenül várta, hogy végre visszatérjenek kis kedvencéhez, és megalkothassa az újabb trilógiát. Legnagyobb megkönnyebbülésére Carmacknak tetszett az ötlet, még azt is kifejtette, milyen fantasztikus lesz a Yorpotat három dimenzióban táncolni látni. Carmacknak volt viszont még egy ötlet a tarsolyban: az Alien-filmek szörnyei. Az id-nél mindenki nagy rajongója volt a filmnek, és úgy gondolták, jó játék készülhetne belőle. Jay utána érdeklődött: a jogok még nem voltak eladva, nyélbe üthették az üzletet. Végül mégis elvetették az ötletet. Nem akarták, hogy egy filmstúdió szabja meg nekik, mi lehet, és mi nem lehet a játékban. A Carmack által megalkotott újítások túl jók voltak ahhoz, hogy bármiféle kompromisszumra kényszerüljenek, így újra gondolkodóba estek.

Tom legnagyobb bánatára a 3D-s Keen-ről szóló elképzelések nem tartottak sokáig. Az egységes vélemény szerint Carmack technológiája egyszerűen túl gyors és túl brutális egy újabb gyerekjáték számára. Tom Romeróra, barátjára, bajtársára nézett, de ezúttal ő is elpártolt tőle. Nem volt meglepő: a Wolfenstein alapötlete Romerótól származott, és ő egyértelműen jobban szerette annak vérességét mint a Keen aranyosságát. Tom azt is tudta, hogy érzett Adrian. Még Carmack is, aki korábban érdeklődést mutatott a háromdimenziós Keen iránt, új ötlet irányába kezdett elmozdulni, valami felé, ami a lehető legtávolabb volt a Keentől: a démonok felé! Carmack régóta kapcsolatban állt a démonokkal. Démonok voltak katolikus iskolájában, démonokat idézett Romero a szerepjáték partikon, és a démonok semmisítették meg a Dungeons & Dragons világot is. Itt volt az ideje, hogy más megközelítésből vegyék figyelembe őket. Itt volt ez az új, félkész motor, miért ne lehetne egy "démonok a fejlett technológia ellen" témájú játékhoz alapul venni? A játékosnak hi-tech fegyverekkel kellene legyőznie a pokolból jött szörnyeket - vetette fel Carmack. Romerónak nagyon tetszett az ötlet. Megint valami olyasmi volt, amit még sohasem csinált előtük senki! Kevin és Adrian egyetértettek, és már előre vihogtak a beteges, örült képeken, amiket készíteni fognak, kedvenc B-kategóriás horrorfilmjük, az Evil Dead II szellemében. Végül valamennyien egyetértettek, hogy a játéknak az Aliens és az Evil Dead II kereszteződésének kell lennie horrorral, pokollal, vérrel és tudománnyal.

Már csak címre volt szükségük: Carmacknak volt is egy ötlete. Martin Scorese 1986-os filmjéből, a Pénz színéből származott, melyben Tom Cruise játszott a fiatal, nagydumás biliárd-játékost. A film egyik jelenetében Cruise hetykén belép a biliárdterembe, kezében kedvenc éjfekete dákvótartó dobozával. "Abban meg mi van?" - kérdezi tőle egy játékos. Cruise szája erre démoni mosolyra húzódik, mert tudja, milyen sorsot fog rászabadítani a játékosra - Carmack is tudta, mit fognak rázúdítani a világra.

"Ebben?" - kérdez vissza Cruise, és kinyitja a dobozt. "A végzet." A végzet, azaz Doom.

8. fejezet

Démonidézés

Gggggrrrrgggggrraaaaaarrrrhhhh!! - hallatszott a pokoli üvöltés. Mély, torokból jövő, elkeseredett kiáltás volt, mintha víz alól jönne, vagy mintha valaki vérrel gargalizált volna. Ennél is rosszabb, hogy az embertelen üvöltés az id új irodájából származott: egyenest a 666-os lakosztálynak elnevezett szoba melletti helyiségből.

Miután elhatározták, hogy a világra szabadítják a Poklot, az id-fiúk új, sötétebb iroda után néztek, amit meg is találtak egy hétemeletes, feketére festett ablakú, kocka alakú épület képében, melyet Városi Keleti Toronynak neveztek. Az épület, az immár benne dolgozó játékosokhoz hasonlóan teljesen kitűnt környezetéből, a Mesquite-negyedi külvárosi cowboy-birtokok közül. A mellette elhaladó, volt amerikai elnökről elnevezett Lyndon B. Johnson autópálya szélén megtalálható volt szinte minden olyan hely, ahol a helybéliek elverhették nehezen megkeresett dollárjaikat. Hasznáلتautó-kereskedés, western üzlet, valamint a város legnagyobb látványossága, a Mesquite Rodeó. Bár a magas épületben jórészt mindennapos figurák dolgoztak; jogászok és vezetésoktatók - a város többi részéhez képest a titokzatos Torony mégis úgy állt ott, mintha egyenest a világűrből érkezett volna. Most pedig már olyan hangok szivárogtak ki belőle, mintha valaki egy fogorvosi rendelőben akart volna egy úrlényt világra hozni, vagy inkább mintha egy betegnek sürgősségi légcsőmetszésre lett volna szüksége, amit a fogorvos maga hajtott végre. A "betegek" kiáltozásainak és hörgéseinek kakofóniája megszokott háttérzajjá vált az id-nél, ami egy csoport olyan fickónál, akik démonokról készítenek játékot teljesen természetes volt.

Ami azt illeti, 1992 folyamán szinte minden jól jött ki az id-nek. A játékokkal foglalkozó és shareware-témájú magazinok folyamatosan a Wolfensteinről és a Spear of Destinyről cikkeztek. Nem kisebb elismerésben részesítették az id-t, és kiadóját, az Apogee-t, mint a "shareware játékok hősei" titulus. A két cég uralta a shareware eladási listák első négy helyét a két Cornmander Keennel, a Wolfenstein 3D-vel, valamint az Apogee saját, igazán eredeti játékaival, melyben egy nagyszájú, szőke, Schwarzenegger-szerű macsót, Duke Nukemet kellett irányítani egy mászkálós játékban. A média a szórakoztatóipar legfigyelemreméltóbb, mégis legismeretlenebb sikertörténetének nevezte az Apogee történelmét - a cég pedig készen állt, hogy szembenézzen az igazi nagymenő játékkidókkal.

Mindezek ellenére úgy tűnt, az id nem kap elég figyelmet az Apogee-n belül. A fiúk úgy gondolták, hogy Scott Miller a barátságuk ellenére nem teljesíti kielégítően a kötelezettségeit. Az információforrás Shawn Greentől származott,

aki szintén az Apogee-nél dolgozott, vele Romero a Keen megjelenése után barátkozott össze. A texasi Garlandból származó Shawn igazi droid játékos, és törekvő programozó volt. Hosszú hajával és az üvöltő rockzene iránti rajongásával valóságos számkivettként nőtt fel konzervatív szülővárosában: esti tagozaton kellett az iskolát elvégeznie, mert nem volt hajlandó levágtatni a haját. Az Apogee-nél Shawn azzal szórakozott, hogy a játékokban megölhető kutyák miatt panaszkodó telefonálóknak kifejtette, hogy a programban embereket is szitává lehet lőni.

Shawn közölte Romeróval, hogy ennél jóval súlyosabbak a gondok az Apogee-nél. A leendő vásárlók egyszerűen nem tudták megrendelni a játékokat, az alkalmazottaknak pedig mindenféle csip-csup játékosbandákkal kellett foglalkozniuk, akiket Scott bérelt fel tesztelésre oly módon, hogy szórólapokat helyezett el számítógépboltokban ilyen szövegekkel: "Szeretsz játszani? Képes lennél egyszerre telefonálni és játszani egész álló nap hat dolláros órabérért?" Hogy a helyzet még kaotikusabb legyen, az Apogee-nél számítógépes hálózat sem működött. A megrendelések papírfecnikre vetett firkálmányokon kallódtak, amiket fémtüskére tűzve gyűjtöttek.

Kevin Cloud, akit kicsit jobban érdekelték az üzleti dolgok, mint a csapat többi tagját, maga próbált telefonon egy játékot rendelni a kiadójuktól, de nem jutott túl az adminisztráción. Valamit tenni kellett. Scott a barátjuk volt, és végül is ő indította el őket, de immár feleslegessé vált. Mért mondjanak le a nyereség feléről, ha maguk is meg tudják oldani játékaik terjesztését!? A Doom legalább akkorát, ha nem nagyobbat fog szólni, mint a Wolfenstein! Jay, Tom, Adrian, de főleg Romero - aki a bevételeik növelésének módján gondolkodott mióta csak elhagyták a Softdisket - teljes mértékben egyetértett ezzel. Egyedül Carmack húzódozott a változtatástól...

A Romeróval egyre jobban szembehelyezkedő Carmack pesszimista volt az ötlettel kapcsolatban, nem akarta hogy ők maguknak kelljen intézniük játékaik eladásait és a csapat üzleti ügyeit is. Mint azt gyakran kifejtette barátainak, őt csak az érdekelt, hogy nyugodtan dolgozhasson programjain, és közben elég pizzát és diétás kólát tölthessen magába ahhoz, hogy életben maradjon. Nem érdekelték a komoly üzleti dolgok. "Minél több üzleti felelősséget vállalunk magunkra, terjesztést marketinget annál kevésbé tudunk a lényegre koncentrálni: a fantasztikus játékok készítésére." - mondogatta.

Jay kifejtette Carmacknak, hogy a változtatással minden jobbra fordulna. "Teljesen függetlenné válnánk! Nem lennénk senkinek kiszolgáltatva! A saját lehetőségeinket teremthetnénk meg. Nem várunk, amíg valaki kopog, hanem kinyitjuk az ajtót. A lehetőségeket azonnal megragadjuk, és véghez is vesszük őket! Te pedig egyedül és nyugodtan dolgozhatnál a programjaidon..." - érvelt. Carmack végül beadta a derekát: Scottnak mennie kellett.

Scott elég könnyedén vette a hírt Ami azt illeti, számított rá, hogy az id-nél változások vannak készülóban. Hálás volt, hogy kapcsolatuk ilyen sokáig tartott. Az id segítségével ért az Apogee a csúcsra, és az id sikerei járultak hozzá, hogy Scott és társa, George Broussard új sportkocsikkal furikázhassanak. Erre az időre már közel sem csak az id készített sikeres játékokat az Apogee számára, Scott-nak pedig az id nélkül is maradt elég tehetséges játékkészítője, akiket pátyolgathatott, köztük a Marylandbői származó, később az Unreal játékok atyjaként megismert Tim Sweeney és az Epic Megagames. Az Apogee saját játéka, a Duke Nukem szorosan követte a Wolfensteint az eladási listákon, és már úton volt a folytatása is. Bár Scott nem akarta elveszíteni az id-t nem búslakodott,

mert immár nélkülük is jól megvolt.

Nem Scott Miller volt az egyetlen, akinek távoznia kellett az id-től a Doom munkálatainak megkezdése előtt. Mitzi-re is hasonló sors várt. Carmack macskája szálla volt minden id-alkalmazott szemében, már a kis tóparti ház óta, ahol mindenki megismerkedhetett az idegesítő négylábú húgyhólyag-kontrollálási problémájával. Ráadásul a kis dög az idő folyamán egyre ingerlékenyebbé vált gyakran támadt rá a mellette elhaladókra, és szabadon kószált fel-alá az irodában. A végső lökést az adta, amikor mindenhol összepiszkította a vadonatúj kanapét amit Carmack a Wolfensteinből származó pénzén vett. Carmack közölte elhatározását társaival. "Mitzi erős negatív hatással van életemre. Állatmenhelyre viszem, zzz".

"Micsoda??" - döbrent meg Romero. A macska annyira Carmack barátjának számított, hogy még a cég személyzeti listájába is felvették az egyéb kategóriában. Most pedig Carmack csak úgy egyszerűen megszabadul tőle? "Tudod mit jelent ez? El fogják altatni. Senki sem akar ilyen bevizelő, agresszív macskát. Vége lesz!" - magyarázta Romero. Carmack vállat vont és visszatért munkájához. Ugyanazt a kódot alkalmazta a macskára, mint a programokra, vagy ami azt illeti, az emberekre. Ami, vagy aki feleslegessé válik, azt el kell engedni, vagy akár erőszakkal is, de el kell távolítani...

Tomnak egyáltalán nem tetszett, amit a fekete kocka-irodába való belépésekor látott. A barátságos tóparti hellyel ellentétben az új id-főhadiszállás idegennek és elszigeteltnek tűnt. Mindenkinek megvolt a maga kis irodája, kivéve - mint kiderült - Tomnak. Az első napon valamennyi dolgozó kiválasztotta a maga helyiségét. Carmack és Romero egymás melletti irodákban helyezkedtek el, míg az egyre jobban összebarátkozó Kevin és Adrian közös szobában telepedtek le. Tom egy nagy, nyitott sarkot szeretett volna valamelyik nagyobb, világosabb szobában. "Ez pont megfelelő lesz, csak fel kell még állítanunk pár falat." - mondta az egyik helyiségre. A többiek egyetértettek vele, a falak viszont csak nem akartak a helyükre kerülni. Bármikor is kérdezte Tom Jayt az ügyben, Jay mindig csak annyit mondott, hogy az ügy folyamatban van. Hogy kicsit tréfára véve a dolgot, kiengedje a gőzt Tom hosszú kijelölő szalagokkal vette körül leendő irodáját, vagy ahogy ő hívta, kreatív kuckóját.

Nem csupán a szalagok voltak a láthatatlan válaszfalak a cégen belül. Romero egyre jobban távolodott a fődesignertől, egyre gyakrabban volt - Tom szavazásával élve "pozitívan befricskázva". Tom csak ült az irodájában a magnója mögött, és nézte, ahogy Romero Kevinnel és Adriannal végigparádézott a főhelyiségen, a röhögéstől rázkódva. Fájdalommal töltötte el, hogy már nem tudott csatlakozni hozzájuk, aminek részben a játékot illető elképzeléseik közötti, egyre növekvő eltérés volt az oka. A technológia, és az azt életre keltő játékterv között egyre nagyobb szakadék kezdett tátongani. Minden akkor kezdődött, amikor a karakterközpontú Keen után Romero a Wolfensteinben a gyors, brutális, új 3D-s motort használó játékban jelölte meg a továbbvezető utat. Tom még mindig az id művészi tervezője volt, de egyáltalán nem érezte úgy, hogy neki ilyesmi tervezésével kéne foglalkoznia. Reménykedett, hogy a Doommal megváltozik a helyzet.

A legelső, korai megbeszélések a játékkal kapcsolatban alá is támasztották pozitív kilátásait. A beszélgetések egy nagy tárgyalóteremben zajlottak, egyenest a Johnson autó pályára lehetett látni. Mindenki a hatalmas fekete asztal körül ült és Carmack "démonok a pokolból" ötletén agyalt pizzás doboza felett. Valamennyien egyetértettek abban, hogy gyors ritmusú, akcióközpontú játékot

készítsenek az Alien-filmekre emlékeztető feszültséggel és a Gonosz Halottak horrorfilm-sorozat hangulatával.

Tom viszont aki még mindig kreatív igazgató volt nem csupán egy újabb, történet nélküli FPS megtervezésére volt hivatott. A Wolfensteinben nem voltak emóciók, a játékos szinte semmilyen érzelmet nem táplált a szétlőtt emberekkel kapcsolatban. Tom, aki már a Keenbe is Yorp holttesteket helyezett, hogy azok életszerűbbé tegyék a játékot, a Duómnak is nagyobb történeti mélységet szeretett volna adni, valami olyasmit, mintha a játékos egy filmben lenne főszereplő.

”Mi lenne, ha a történet egy isten háta mögötti holdon játszódna, ahol tudósok egy furcsa, rendellenes dologra bukkannak, ami végül kinyílik, és mindenféle lények özönlenek elő belőle! Ahogy haladsz előre a játékban, lassan rájössz, hogy ezek valójában démonok egyenest a Pokolból - és ez teljesen ledöbbenően fog hatni. A pályák egyre félelmetesebbé válnak, és lassan fény derül arra is, hogy az anomáliát a hold mágneses pólusai okozták, szóval el kell jutnod ezekhez, ahol belépsz a Pokolba, majd amikor visszatérsz a saját dimenziódba, látod, hogy minden teljesen megváltozott és átalakult.” -fejtette ki Tom az elképzeléseit.

Bár Romero kezdetben még nagy vonalakban támogatta a tervet, Carmacknak más elképzelései voltak. ”A történet egy játékban olyan, mint a történet egy pornófilmben. Elvárjuk hogy legyen, de egyáltalán nem lényeges.” Tom a fogait csikorgatta, főleg amikor Carmack közölte, hogy a Doomban használt technológia merőben eltérő lesz a Wolfensteinétől. Nem akarok még egy játékot, ami pályákra és epizódokra van felosztva. Inkább egyetlen nagy, egységes világot kell alkotnunk! Ahelyett hogy a játékos minden ajtó után teljesen új helyszíntre kerül, kevésbé feltűnően kell továbbhaladnia egyik helyszínről a másikra.” Tomnak egyáltalán nem tetszett az elképzelés. Teljesen eltérő volt eddigi nyerő stratégiájuktól. A játékos igenis szerette az érzést amikor sikeresen túljutott egy pályán, és nekiveselkedhetett a következőnek. Tom Romeróra nézett, aki viszont ezúttal Carmack oldalára állt. Tom visszabattyogott asztalához, és várta a falait.

Nem csupán Romero értette meg Carmack zseniális elképzeléseinek fontosságát. Egyik délután Jay és Kevin cigiszünetet tartott az épület mellett, és arról beszélgettek, hogy cégük miért is követi a ”legfőbb ember biztosítása” elvet mely arra az esetre szól, ha bármi is történne Carmackkal. Amikor Kevin felvetette, hogy a cégnek mindenkire biztosítást kéne kötnie, Jay felvilágosította. ”Carmackon kívül mindenki más pótolható!” Technológiai újításainak köszönhetően továbbra is ő maradt a Kalandmester, a Nagyfőnök, aki a szabályokat diktálta.

Egyértelmű volt hogy a Doom eddig soha, egyetlen más játékban sem látott grafikával fog rendelkezni. Minden különleges újítás, amivel Carmack a Shadowcaster motor készítése közben kísérletezett megtalálható lesz benne. Mind közül a legfigyelemreméltóbb a fokozatosan változó világítás volt melynek hála, immár nemcsak teljesen sötét és világos szobák voltak megvalósíthatók a játékban. Carmack első újítása maga az alapkoncepció kitalálása volt de hasonló jelentőségű volt az ezt megvalósító technika létrehozása is. Mindehhez teljesen szabadon kellett engednie fantáziáját.

A komolyabb programozás nagyon hamar technikai korlátokba ütközött, a számítógép gyenge hardvereinek és szoftvereinek köszönhetően. 1992-ben Carmack még mindig VGA-ban programozott, ami mindössze 256 szín használatára volt képes. Ilyen technikai lehetőségekkel kellett a fokozatos árnyékolás kihívásával megbirkóznia. A probléma megoldásaként olyan színeket választott a palet-

táról, melyben például a vörösnek mintegy tizenhat árnyalata volt megtalálható a világos pirostól a feketéig. Carmack ezután megoldotta, hogy a program attól függően használja a különböző árnyalatokat hogy a játékos pontosan hol helyezkedik el a helyiségben. Ha kicsit beljebb lép egy nagy szobába, a számítógép gyors számítás után a legsötétebb árnyalatot alkalmazta a legtávolabbi megjelenített objektumokra. Ahogy a játékos továbbhaladt, a program egyre világosabb árnyalatú színekre cserélte le ezeket a részeket úgy, hogy a közelebbi színek mindig világosabbak legyenek, mint a távolabbiak. Ennek hatására a világ nem csak sokkal valóságosabban, de jóval gonoszabban is nézett ki.

Ez még nem volt minden. Carmack és Romero is alig várta, hogy elszakadhasson korábbi játékaik tömbalapú ábrázolásmódján. A Keen és a Wolfenstein olyan egységes tömbökből álltak össze, mint a valóságban az épületek. Ugyanúgy itt is kisebb, négyzet alakú egységekből kellett felépíteni egy nagyobb falat. A két John, de különösen Romero egyre jobban áhítozott arra, hogy sokkal változatosabbak, szabadon formálhatóak legyenek ezek az egységek, a belőlük felépített világ a valósághoz hasonlóan tartalmazhasson változó magasságú falakat, és hatalmas, összetett, furcsa szobákat. A Wolfensteinben a falak csak kilencven fokban csatlakozhattak egymáshoz, a Doomban viszont már bármilyen szögben illeszkedhettek.

Carmack készen állt a kihívás elfogadására. A számítógépek egyre gyorsabbá váltak, és Carmack képességei is sokat finomodtak. Nagyobb, és tetszés szerint formálható poligonok létrehozásával, valamint talajra és plafonra illeszthető poligonokkal kísérletezett. Amikor Romero Carmack vállá fölött a monitorra nézett, mint már korábban annyiszor, most is teljesen le volt nyűgözve. Carmack kifejtette neki előrehaladását a már korábban említett fokozatos árnyékolással, és a szabadon formálható poligonokkal kapcsolatban. Említett néhány további újítást is, mint a hackerek számára könnyű játékmódosítási lehetőség beépítését, valamint egymás elleni hálózatos játékot.

Romero egyből meglátta az ebben rejlő hatalmas potenciált, a lehetőséget, ami Carmack saját bevallása szerint sosem lett volna képes maga felfedezni. Mivel Romero is programozó volt, a Carmack által annyira értett (programozási) nyelven fejthette ki ötleteit barátjának, lefordítva saját művészi látomásait a kód nyelvére, amit Carmack aztán életre hívott. Amikor Romero megértette a változó fények lehetőségét, agya azonnal pörögni kezdett, mire is használhatná ő ezt ki. "A változó fény működését előre le kell programozni, vagy lehetnek dinamikusak is?" - kérdezte. "Nos, ami azt illeti, lehetnek dinamikusak is." - jött a válasz. "Király! Akkor legyenek villogó fényeink! Például ami kor keresztülviharzanál egy szobán, hirtelen bzzzzz, és a fények kialszanak!"

Romero visszaroht a szobájába, betöltötte a pályaszerkesztőt, a segédprogramot, mellyel létrehozhatta a Doom világát. Használata olyan volt, mintha egy házát tervezett volna meg. A képernyőn egy épület felülnézeti, tervrajzszerű nézetéhez hasonló képet látott, az egérrel pedig pillanatok alatt falakat húzhatott fel, majd egy újabb kattintással belülről is megszemlélhette művét. Adrian és Kevin szolgáltatta mindezekhez a textúrákat, háttereket, amiket a pályatervező felhasználhatott a szobák dekorálásához.

Romero alig várta hogy a pályaszerkesztő segítségével életre keltse Carmack technológiai újításait és egyúttal a Doom világát. Carmack elképesztő munkát végzett, és Romero ezt kétszeresen is értékelte: egyrészt mint programozó, másrészt - ami legalább ilyen fontos -, mint fanatikus játékos, aki korában sohasem játszhatott ilyen fantasztikus világokban PC-n, de ami azt illeti, semmilyen

más platformon sem. Önfeledten mászkált össze-vissza az első olyan szobában, ami már változó magasságú falakat és villogó fényeket is tartalmazott. Minden játékkal kapcsolatos ötlete a lehető legjobban próbálta meg kihasználni a Cso-dagyerek újításait. Carmack maga sem lehetett volna ennél boldogabb: végül is mi mást kívánhatna még elismertségén és ünnepeletségén felül? Romero hozzá hasonlóan tele volt energiával, hisz Carmack újításaival ő is új magasságokba juthatott.

Tom viszont velük ellentétben egyre rosszabbul érezte magát. Utolsó, nem-rég megtartott beszélgetésük óta a játékfejlesztésben designdokumentációnak nevezett, általános történeti, karakterek, és mindenfajta egyéb elemek leírását tartalmazó dokumentum elkészítésén fáradozott. A játék - mint írta - egy titkos kísérleteket folytató katonai bázison kezdődne, ahova épp most rendelték ki a főszereplőt. A kutatások nem úgy alakultak, ahogy várták. Az egyik tudós véletlenül portált nyit a Pokolba, ahonnan szörnyek áradata özönli el a világot - hasonlóan, ahogy Romeróval történt a Dungeons & Dragons szerepjátékban. Az első pályán a játékos épp kártyázik szolgálatban lévő katonatársaival, amikor hirtelen erős fény önti el a helyiséget, démonok jelennek meg, akik cafatjaira szagatják a játékos legjobb barátját - volt a tervezett játékkezdés. Tom kegyetlenkedéssel nyitotta volna a programot: a játékosnak végig kell néznie társa brutális halálát. A szerencsétlenül járt katonát Buddynak nevezte el: ez volt az ő karakterének neve a szerepjátékos partiban.

Az első csapás akkor jött, amikor Carmack tárgyilagosan bejelentette, hogy mégsem ragaszkodik a korábban általa említett "egységes világ" koncepcióhoz, inkább visszatér a jól bevált különálló pályákhoz. "De hát a teljes elmúlt két hónapot azzal töltöttem, hogy az általam elképzelt egységes, szintek nélküli játékhoz készítek dokumentációt!" - kiáltott fel fájdalmasan Tom. Carmack döntése miatt újra kellett írnia egész eddigi munkáját...

"A Doom Biblia nem segíti a játék létrejöttét. Az id-nél soha semmit nem volt szokás írásba foglalni korábban, mért kéne most? A Doomnak nem kell terjengős történet, hisz csak az öldöklésről szól. A játékosra folyamatosan a frászt kell hozni, de nem kell pontosan tudnia, mi is okozta az." Carmack ezen felül javasolta Tomnak, hogy hagyja a fenébe a Doom Bibliát, inkább próbálja kihasználni az általa létrehozott technológiai újításokat, de csak okosan! Menjen például könyvtárba, és olvasson katonai bázisokról ötletforrás gyanánt. Romero egyetértett. Bár neki tetszett a Doom Biblia, a karakterközpontú történet tényleg nem igazán fért meg Carmack technológiai újításaival. A Doomban nem volt idő holmi kártyázásra, hisz a játéknak nemcsak hogy olyan gyorsnak és brutálisnak kell lennie, mint a Wolfenstein, de még annál is sokkal adrenalin-pumpálóbbá kell tenni!

Tom véglegesen feladta a történetre vonatkozó komoly terveit, az id-nél viszont egy másik általános történés kezdett kibontakozni. Carmack programozási elveihez hasonlóan, nem csak a kódnak, de magánál a cégnek is újító szelleműnek és ötletesnek kellett lennie, aki, vagy ami pedig nem felelt meg ennek, annak mennie kellett. Ez történt a játékok esetében, amikor a Keen sorozatot kidobták a Wolfensteinért, vagy mikor a plafonok és szintek ötletét feláldozták a sebeség érdekében - és ez valósult meg a való életben is, mikor Al Vekoviusnak, Scott Millernek, de még Mitzinek is kíméletlenül távoznia kellett az id-től. Nem lehetett tudni, vajon ki, vagy mi lesz a következő távozásra ítélt dolog vagy személy.

Romero egy durván megrajzolt karikatúrát lobogtatva masírozott be a kony-

hába. A papír Burger Bilit ábrázolta, aki arról vált hírhedtté a cégnél, hogy napokon át rothadtak a hamburgerek az íróasztala fiókjában. Tom, Kevin és Adrian vihogva követték Romerót, aki hozzáfűzte a képet egy székhez, majd előkapott egy szeletelőkést a fiókból. Eljött a leszámolás ideje! Az id-vel kötött szerződése alapján Bilinek kellett volna elkészítenie a Wolfenstein Super Nintendo-átíratát, de ő még a határidő vészes közeledtével sem mutatott fel egy sornyi kódot sem. Végül bevallotta, hogy nem volt tisztességes dolog elvállalnia az id megbízását, ugyanis az Interplay kiadónál korábban aláírta azt az alkalmazotti nyilatkozatot, mely szerint minden általa létrehozott szellemi termék az Interplay tulajdonát képezi. Ennek alapján a Super Nintendo átírat is az Interplayé volt.

Az id-srácok teljesen kikeltek magukból, amikor ezt megtudták. "Látjátok, ilyen sz*rságok történnek mindig, amikor más emberekre számítottok." - toporzékolt Romero. Tom előhúzott egy tollat és szörnyűséges karikatúrát rajzolt Biliről, ahogy zsíros szájából épp egy hamburger tartalma csöpög ki. Romero kivette Tom kezéből a rajzot, és kijelentette: Bili most mindenért megfizet. A konyhában ordítások, szitkozódások és egymás telkesítése közben sorban mindenki megszúrkálta a képet. Ezután a Bilit jelképező szék következett, amire szintén késsel támadtak rá, majd megtiporták, és teljesen szétzúzták. Pár nappal később, amikor Bili besomfordált az irodába, a gyilkosság nyomai még mindig a földön beverték. Bili látta a kést is, melynek pengéjébe az ő neve volt belekarcolva, majd szemérmesen megkérdezte, "ööö, mi is ez?" Válaszul egyszerűen kirúgták az id-tól és Carmack maga végezte el az átírást.

Az ilyen mókák teljesen általánossá váltak a cégnél. A srácok hosszú ideje gyötörték már egymást brutális tréfákkal, főleg egymást bosszantó, művészien megalázó poénok voltak népszerűek. Adrian például olyan indítóképernyőt tett Romero gépére, melyen a kikapcsolított Programozó Ász különböző, igencsak kompromittáló szexuális műveletek közben volt látható. Tom a Wolfenstein megjelenése után néha különféle magazinok címlapjain pózolt. Egy nap Romero és Adrian bezúzott a városba, és számos ilyen, Tomot ábrázoló fotót módosított: egyik legviccesebb művük többek egy hosszúkas hurkadarab, gyurmaherek, és tejszínhab felhasználásával készült...

Az id főhadiszállásának még saját bejárónője is volt irodai mindenesük, Donna Jackson személyében. Donna bájos délvidéki akcentussal, valamint tupírozott hajjal rendelkezett, és imádta a rózsaszín kosztümöket a hozzájuk passzoló ajakrúzsokkal. Hamar ő lett a fiúk második anyja. Addig nem nyugodott, amíg a cégnél mindenki boldog és egészséges nem volt. Bármikor kész volt új életet lehelni beléjük némi élelemmel vagy üdítővel. Mikor az id-hez érkezett, egyik hobbija a kaszinózás volt, de ezt hamar felváltotta a cég lövöldözős játékaiknak imádata. A srácokat akik többsége húszas évei elején járt "facskáimnak" nevezte, akik pedig Miss Donnaként vagy az "id anyukájaként" emlegették őt.

Mióta Miss Donna a cégnél dolgozott, a fiúk nem féltek, hogy ledorongolják őket ámokfutásaik miatt. Az irodák felszerelésének megsemmisítése valóságos sporttá vált náluk. Az irodákban szétvert billentyűzetek, betört monitorok és totálkáros lemezek heverték mindenfelé. Romero, ha úgy tartotta kedve, viccelődve beszélt Kevinhez és közölte vele, hogy úgy hallotta, a sarokban lévő szemetes "orrlógató s*ggfejnek" nevezte Őt, amire Kevin szárazon egy "tényleg?!" -gel felelt majd beletaposta a szerencsétlen szemetest a földbe.

Még több brutalitás származott a tervezői szobából. A Doom volt "A" játék, amiről Adrian mindig is álmodott. Egy program, amiben megtestesíthette rém-

álomba illő látomásait. A többiekkel karöltve a legszörnyűsebb karaktereket hívta életre, amiket csak el tudott képzelni. A vörös szemű, majomemberszerű impeket, akiket barna szőr fedett, és akiknek vállaiból és kezeiből vastüskék meredtek előre, a gömb alakú szarvas démonokat akiknek fogait vér borította; vagy a legdurvábbat a cyberdémont, melynek felsőteste széthasadt és kezének csontjaiból rakétavető meredtek előre.

Az animációs technika fejlődésének köszönhetően a szörnyek még életszerűbbeknek hatottak. A Wolfensteinhez Adriannek minden egyes mozgáshoz, minden oldalról valamennyi képkockát meg kellett rajzolni külön-külön. Most viszont egy másik médiumban használt módszerrel kívánták ötvözni előző megoldásukat: agyagból formálták meg a karaktereket és különböző oldalakról lefényképezve bedigitalizálták őket, majd a Carmack által írt programmal elvégzett utómunka után mehetek is a játékba. "A végső hatás kicsit eltorzulnak tűnik, de hát ilyen a Doom!" - mondta Kevin.

Adrian és Kevin azzal kezdtek szórakozni, hogy önmagukat is beszkenelték a játékba. Egyik nap Tom felhúzott ingujjal állt a kamera elé, és különböző játék löfegyverekkel lövöldözött. A műanyag sörétes puskát egy játékboltból szereztek be, Tom pedig a vele randevúzó lány apjától kért kölcsön egy láncfűrész, amely a Gonosz Halottak II horrorfilmben látott fűrész másolata volt. A fegyverképek ezután a játékképernyő alsó részének közepére kerültek úgy, mintha a játékos valóban a kezében tartotta volna a gyilkoló eszközöket és ezen keresztül nézte volna az elé táruló világot. Adrian még kígyóbőrökből készült csizmáját is beszkenelte az egyik szint tűzkígyószerű textúrájához, amikor pedig Kevin egyik nap térdén véres sebbel állított be dolgozni, mielőtt ellátták volna sebeit, azt is beszkenelték a játékba és faltextúráként használták fel. A lassan kialakuló Doom-világban minden lehetséges volt.

Az újév közeledtével elég jól haladtak a munkálatok ahhoz, hogy Tom 1993. január 1-jén sajtóközleményt adhasson ki. "Az id Software legújabb technológiai forradalma új, eddig elképzelhetetlennek tartott grafikával kápráztatja el a világot. A Doomban a négy vakmerő katona egyikét alakíthatjuk, akik egy több univerzumon átcsapó háború közepén találják magukat. Egy tudományos kutatóközpontban életem unalommal és papírmunkával telt eddig, de ezzel a nappal minden megváltozott. Démoni teremtmények árasztották el a bázist, mindenkit lemészárolva, és mindent elfoglalva. A Pokol küszöbén állva feladatod egyértelmű: el kell pusztítanod az ellenséget, és megtalálni, honnan jönnek. Amikor rálepsz erre a helyre, a valóságba vetett hited komolyan meginog..." Tom bemutatta a játék technológiai újdonságait is: a textúra-alapú világot a tetszőleges szögben kapcsolódó falakat és a fokozatos árnyékolást. Hogy még jobban fel-paprikázzák a hangulatot megemlítték a többjátékos lehetőséget is. "Helyi hálózaton keresztül akár négy játékos is játszhat, modemmel vagy soros kábellel összekötve pedig ketten vehetnek részt egy játékban." - írták. "Az id új játéka világelső lesz!"

Tom, Romero, Adrian, Carmack és Kevin őszintén szerették a Doomot, és hittek új programjukban. A játékos fegyvercsöve mögül figyelve irthatta ellenfeleit a sötét, baljóslatú szobákban, melyek főként szürke, fekete, barna és néha hideg kék színben pompáztak. Ahogy korábban tervezték, a falak immár egyáltalán nem csak derékszögben kapcsolódtak egymáshoz, a szobák sokszögűek voltak, és lépcsők vezettek egyikből a másikba. Carmack ezen felül nagy ablakokat is el tudott helyezni a játék világában, melyeken keresztül át lehetett látni a szomszédos helyiségekbe - az viszont nem volt mindig egyértelmű, hogyan is

lehet oda átjutni. Valós idejű fényforrások voltak a játékban, fluoreszkáló fénycsövek a padlón, vagy a magasban. A játék valósághű ábrázolását viszont a szörnyek megvalósítása emelte ki igazán.

Tavasza az első kész pályákat összegyűjtötték egy demó formájában, és megmutatták néhány barátjuknak, tesztereknek, és a sajtó kiválasztott képviselőinek. Az egyik legnagyobb amerikai magazin, a Computer Gaming World túláradóan lelkes előzetest közölt. "Nem tudjuk, milyen különleges szennyeződés kerülhetett a texasi víztárolóba, de az biztos, hogy ezek a fiúk egyedi látomásokkal rendelkeznek a játékokkal kapcsolatban, és meg is van hozzá a tehetségük, hogy megvalósítsák (rém)képeiket. Doom nevű új játékuk egészen elképesztő grafikus technológiával van megáldva!" - lelkenedett a cikk.

Elhivatottsága ellenére a két John továbbra sem volt elégedett Tom munkájával, aki ugyan megfogadta Carmack tanácsát, és rengeteg katonai bázisról szóló könyvet tanulmányozott, de éppen ennek köszönhetően pályái egyhangú, valósághű katonai bázisoknak tündek. Gyakran makacsul ragaszkodott a Doom Bibliához, még az általa megálmodott kártyázó katonákkal teli szobát is bele-tette az egyik pályájába. Sok helyiség leginkább irodához hasonlított, a szürke falaival és barna talajcsempéivel - még irodai székek és aktatárolók is akadtak helyenként. Romero szerint Tom néha a játék rovására próbálta megbékíteni Carmackot. Elhatározta, hogy megmutatja, hogyan is kéne kinéznie egy pályának, még ha ezáltal Carmack további kódcsiszolásra is kényszerül majd.

Bezárkózott irodájába, felhangosította a hangfalból szóló Dokkent, és munkáját látott. Órákon át búvárszkedett az egérrel, a monitoron számtalan vonal jelent meg, miközben ide-oda kapcsolgatott a nézetek között. Pontosan tudta mit akar: kitörni a katonai bunkerek sémájából, és valami különlegeset, nagyot, megdöbbentőt, betegeset, elvontat alkotni. Néhány éjszakányi munka után lassan kirajzolódott Romero szeme előtt a világ, melyet elképzelt, és melyet be is mutatott a többieknek.

A bemutatópálya alacsony, szürke plafonú szobában kezdődött, melyben a falak változatos szögekben kapcsolódtak egymáshoz. Jobbra elhaladva rácsosított falhoz jutott, majd az ablakon át látványos külső terület tárult a szemük elé, az ide vezető út viszont nem volt seholy. Egy nagy teremben továbblépve két fény villogott sejtetve az út folytatását, majd ahogy Romero haladt előre, a helyiség végén az ajtók vékony ösvényszerű hidat tártak fel a távolban pedig hegyek emelkedtek. Ez az út viszont visszavezetett az épületbe, egy hasonló, de magasabb falú szobába, mint az előző. Hirtelen zombik, démonok által megszállt, vértől mocskos katonák rontottak rá egy sötét sarokból. Amikor Romero befejezte a bemutatót, mindenki egyetértett: Tom unalmas pályáit kidobják, Romero pedig beszáll a pályakészítésbe. Ez A tervezés. Ez A Doom!

Tom hangulata inntól kezdve még rosszabbra fordult. Úgy tűnt, bármit is tesz, bármit is akar, azt végül kidobják a játékból. Olyan volt, mintha hatodik osztályos kisiskolás lenne, amikor eldől, ki az igazi tehetség, és ki átlagos, és amikor eldől, ki melyik úton is haladhat tovább. Romeróval szinte már alig kommunikáltak: semmi poénkodás, semmi közös rongálás, semmi földönkívüli prűttyögés. A többiek részéről sem érzett sok együttérzést: szinte mindent lehurrogtak, amit a játékhoz javasolt. Tomot mindez igen fájdalmasan érintette. Időközben szert tett egy barátnőre is, és egyre több időt töltött inkább vele, mint az irodában gubbasztva.

Carmack már jóval ezelőtt félrevonta Romerót egy alkalommal, és javasolta, hogy rúgják ki Tomot. Romero tudta, mindez mivel járna. Még régebben meg-

beszélték, mi történjen abban az esetben, ha egy tulajdonos elhagyná a céget. Az id megalakulása után megbeszélést tartottak, ahol teljes mértékben egyetértettek abban, hogy a cég sorsának felül kell emelkednie tulajdonosai sorsán. Látták korábban a Softdisken belüli csatározásokat, melyek a cég hanyatlásához vezettek, és nem akarták, hogy saját vállalkozásuk is ilyesmi áldozatává legyen. Két megállapodást kötöttek. Az első szerint név nélküli szavazással döntenek a tulajdonosok, ha valakit ki szeremének rúgni. Ekkor Romero, Carmack, Adrian és Tom voltak a fő tulajdonosok, Jaynek és Kevinnek kisebb részesedése volt. A második megállapodás szerint a távozó tag elveszti minden cégen belüli részesedését, és semmilyen későbbi követelése nem lehet az id-vel szemben. Nem akarták, hogy bárkinek a távozása az id sikerének útjába állhasson. Mindezek szerint Tom egyetlen fillért sem láthatna ezek után; sem a Doomból, sem a Wolfensteinből, sem a Keenből. Teljesen magára lenne utalva.

Romero meggyőzte Carmackot, hogy adjon még egy esélyt Tomnak. Romerónak amúgy is voltak ekkor egyéb fontosabb dolgai is. Újra házasság előtt áll, méghozzá. Beth-tel, az egykor a Softdisknél dolgozó, papírmunkákat intéző lánnyal. Kapcsolatuk egyre mélyebb szerelemmé vált. A lány biztosította Romero számára a karrierépítéséhez szükséges háttérrel Jókedvű volt, imádott főzni és szórakozni. Bár nem igazán érdekelték a játékok, de így legalább Romero zavartalanul foglalkozhatott azzal, amit a legjobban szeretett. 1993. július 4-én az ifjú pár Áruba szigetére, egy valóságos földi paradicsomba utazott mézeshegyek eltöltésére. Amikor visszatért, Romero energikusabb volt, mint valaha. Bár még mindig szoros kapcsolatban állt Kaliforniában élő fiaival, nehéz volt oly sokáig család nélkül élnie, ráadásul volt feleségével, Kellyvel is egyre feszültebbé vált a viszonyuk. Most viszont új feleségével tiszta lappal indulhatott. A Wolfensteinből özönlött a pénz az id-hez (havonta akár százezer dollár is hozott a játék), és a Doomnak is megtalálták a megfelelő stílust. Minden jól alakult. Minden, kivéve Tomot, mint arra hamarosan Romero is ráébredt. Eddigre már mindenki másnak elege lett belőle, és ki akarták tenni a cégtől. Romero végül beadta a derekát.

Maga akarta közölni a lesújtó hírt barátjával, így meghívta Tomot magukhoz egy Beth által készített pompás ebédre. Tom boldog volt. Évek óta nem töltött ilyen tartalmas időt Romeróval. Az ebéd a régi szép időket idézte: a fiúk viccelődve filmekről és játékokról csevegtek. Romero ilyen hangulatban nem tudta magát rávenni, hogy közölje a döntést barátjával. A következő nap tulajdonosi megbeszélést hívtak össze. Amikor Tom belépett a terembe, mindenki lesütött szemmel ült az asztal körül. "Tom, ez így már láthatóan nem működik közöttünk. Arra kérünk, hagyd el az id-t" - nyögte ki végül Carmack.

Tom számára a pillanat valótlanul tűnt. Hallotta, ahogy Romero hablatyol valamit arról, hogy ő próbálta neki előző nap elmondani, csak nem volt képes belevágni. Tom meg sem tudott szólalni. Kezébe vett az asztalról egy emlékeztető cédulát, lehúzta a ragacsos felét és azzal kezdett babrálni. A sok figyelmeztető jel ellenére egyáltalán nem számított erre. Iszonyatosan letörte a bejelentés. Talán nem csak a játékok miatt - gondolta. Mindig úgy érezte, a többieket zavarja az ő jó családi háttere, hogy mindig a becsületes utat járta, és nem rossz környékről származott, mint a többiek, ő volt a fickó a mindenben segítő papával-mamával és egyetemi végzettséggel.

Első döbbnete után alig hallhatóan védeni kezdte magát, elmotyogva, hogy mennyi mindent is tehetne ő a Doomért, de hallgatás volt rá a válasz. Tom hangja lassan teljesen elhalkult. Megkérték, hogy hagyja el a szobát, amíg a töb-

biek megtárgyalják a helyzetet. Ahogy az ajtó becsukódott mögötte, Tomban valami megváltozott. Egy teherrel kevesebb nyomta. Már egy jó ideje annyira szomorú, magányos, és visszautasított volt, hogy nem is tudta igazán megérteni a helyzetét - így nem is tudott rajta változtatni. Olyan volt, mint azok a régi állásinterjúk, melyeken az asztal túlsó felén ülő öltönyös emberek arról faggatták, tényleg az az állás kell-e neki. Akkor rájött, hogy valóban nem azokkal a munkákkal szeretne foglalkozni, hanem játékokat akar készíteni. Most, öt évvel később elfogadta, hogy ugyan játékokat szeretne készíteni, de nem olyanokat, mint amilyeneket az id. Visszament a tárgyalószobába, és közölte a többiekkel, mire jutott. "Azt hiszem srácok, tényleg meg kell tennem!" Tom Hall id-s játékkészítői karrierje véget ért, de egy másik csak most kezdődött el...

9. fejezet

A legkirályabb játék

John Carmack a Ferrari márkakereskedésnél állt, bámulva a cseresznyepiros 328-as sportkocsit, és csak egyetlen gondolat motoszkált a fejében: vajon milyen gyorsan mehet? Mérnökként a sebességet elfogadható mutatónak tartotta saját fejlődésének felmérésére. Milyen gyorsra tudja megírni számítógépen a grafikát megjelenítő motort? A kocsinál ugyanez a kihívás. Miközben Carmack tekintete a szexis autón nyugodott, pillantásával egyenest a motort próbálta megtapogatni. A következő percben az eladó legnagyobb meglepetésére a nyurga, huszonegy éves, pólót és rövidnadrágot viselő fiatalember kiállított egy hetvenezer dollárról szóló csekket, és magához vette a kulcsokat.

Nem kellett sok idő, hogy Carmack rádöbbenjen, a kocsit egyszerűen nem elég gyors az ő ízlésének. Ösztönei által vezérelve a gép mélyre akart ásni, és megbizizgálni kicsit a belsejét, ahogy annak idején régi MGB autójával is tette. Ez viszont nem mindennapi járgány volt, hanem egy Ferrari! A Ferrarikat senki sem buherálta, a gyártó ugyanis nem nézte jó szemmel, ha valaki hozzányúlt az eredeti tervezéshez. Carmack számára viszont a Ferrari csak egy újabb betörendő gép volt.

Romero segítségével Carmack hamar rátalált az emberre, aki megfelelt elvárásainak: Bob Norwoodnak hívták az illetőt. A Kansasban felnőtt Bob már tizenhárom éves kora óta versenyzett és tuningolta a járgányokat. Több mint száz bejegyzés fűződött nevéhez a Guinness Rekordok Könyvében a legkülönbébb autók gyorsasági rekordereként - de ami mindennél lényegesebb, a Ferrariknál is előfordult neve a könyvben. Mikor Romero látta egy autós magazinban, hogy Norwoodnak műhelye van Dallasban, javasolta Carmacknak hogy keresse fel.

Carmack, mint általában, most is szkeptikus volt. A városban eddig minden autószerelő elhessegette kívánságával, ilyesmi dumákkal lerázva, hogy "Egy Ferrari? Eh... Talán tehetnénk rá új kipufogórendszert." Az új kipufogó messze nem volt elegendő Carmack problémájának megoldására. Amikor Carmack behajtott Norwood szervizébe, Bob mogorva arccal és olajos kezekkel jelent meg előtte. "Itt van ez a 328-as Ferrari - kezdte bizalmatlanul Carmack - és kicsit gyorsabbá akarom tenni." Norwood hunyorogva szemügyre vette a kocsit, majd tárgyilagosan így válaszolt. "Nem gond. Teszünk rá egy turbót!" Carmack azonnal tudta: új barátja talált.

Tizenötezer dollárért Norwood olyan turbórendszerrel szerelte fel az autót, ami akkor lépett működésbe, amikor Carmack a padlóig nyomta a gázpedált

Igen komoly kis szerkezet volt Carmack pedig rögtön hozzá nagyon közel állónak érezte a veterán autóversenyzőt. A nagy mű befejeztét Carmack azzal akarta ünnepelni, hogy meglátogatja bátyját a diplomaosztó ünnepségén Missouriban. Bár a Keen és a Wolfenstein sikere amúgy is sokat javított anyjához fűződő kapcsolatán, egy ilyen autóban feltűnve talán végképp eloszlatná szülei kétségeit vele szemben...

Aznap, amikor Norwood elkészült végre a munkával Carmack megjelent nála, behajította táskáját a csomagtartóba, és egyenest a főútra hajtott. Dallas után közvetlenül egy hatalmas, szabad autópálya-szakaszhoz érkezett. Óvatosan lenyomta a pedált egészen a padlóig, és amikor már majdnem koppant érezte a felszabaduló erőt, ami csaknem kétszeres gyorsulást eredményezett. Közel 240 km/órás sebességgel száguldott.

Az élet szép volt. Álmait megvalósítva saját magának dolgozott, éjszakánként programozott és úgy öltözködött, ahogy neki jólesett. Azok a hosszú, nehéz évek számítógép és hacker barátok nélkül lassan tovatűntek. Ellentétben azzal, amit egyesek gondoltak róla, igenis voltak érzelmei, és most, a sebességtől elmosódó búzatáblákat és teheneket látva hihetetlenül boldognak érezte magát. Az út hátralévő részét hatalmas elégedett vigyorral az arcán tette meg.

Carmack nem csak autója motorját akarta minél gyorsabbá varázsolni. A Doom motorja, bár már alakult, véleménye szerint még mindig közel sem volt elég gyors - ami nem is csoda, hiszen olyan kihívásokkal kellett megküzdenie, mint például a textúrázott talaj és plafon, vagy a különböző magasságú falak. Mikor a Wolfeinsteint írta át Super Nintendo gépre, olvasott egy programozási eljárásról, amit Binary Space Partitioning-nek, vagy röviden BSP-nek neveztek. A módszert egy Bell Labsnél dolgozó programozó használta háromdimenziós modellek megjelenítésére. Nagyon egyszerűen fogalmazva, az eljárás nagyobb részekre osztotta fel a megjelenítendő 3D-s objektumot így lassan ugyan, de nagyon sok kis poligont tudott kirajzolni egyszerre. Amikor Carmack ezt elolvasta, valami hirtelen megfogant benne. Mi lenne, ha a BSP technikát nem csak egy kép, hanem a teljes virtuális világ létrehozására használná fel?!

Még senki sem próbálta ezt, de még csak nem is gondolt ilyesmire senki - elvégre akkoriban nem sokat foglalkoztak a programozók virtuális világok létrehozásával. A BSP módszert felhasználva egy szoba képe lényegében egy hatalmas fa leveleinek összességének felelne meg. Ahelyett, hogy az egész fát kirajzolná a motor a játékos minden megmozdulásakor, csak azokkal a levelekkel foglalkozna, amiket lát is éppen. Amikor Carmack a módszert beleépítette a kódba, az eddig is sebes Doom motor villámgyorssá vált.

Hogy a Doom fejlesztése megfelelő ütemben folytatódhasson, Carmack, Romero és a többiek is tudták, hogy szembe kell nézniük egy nyomasztó problémával: Tom Hall-lal... Természetesen barátként Tom pótolhatatlan volt különösen Romero számára. Senki sem volt olyan eszementen vicces, mint ő. Ami viszont ennél is rosszabb, az id-től való kirúgása óta Romero és Tom alig váltottak pár szót - de Tom legalább nem járt nagyon rosszul a dologgal. Scott Miller, egy másik, időközben lemorzsolódott, id-s sikerekben részt vállaló programozó munkát ajánlott neki az Apogee-nél játékdizajnerként. Keserűen ugyan, de Tom elfogadta a lehetőséget: talán most már olyan játékokon dolgozhat amilyeneken mindig is szeretett volna.

Visszatérve az id-hez: a fiúk maguk kezdték el átnézni az önéletrajzokat új designer után kutatva. Kevin kapott egy igencsak figyelemreméltót az ígéretesen droid, Sandy Peterson nevű játékosától. Harminchét évével Sandy valóságos

matuzsálem volt a többiekhez képest de éppen emiatt igazi veterán volt a játékvilágban. A kora nyolcvanas években Ő alkotta meg a Call of Cthulhu nevű szerepjátékot, amiben többek között húsevő zombik és csápos-nyálkás paraziták szerepeltek. A játék körül igazi kultusz alakult ki szerte a világon, és több mint százezer példányt adtak el belőle. Végül Sandy a MicroProse-hoz került játékokat készíteni, ahhoz a céghez, melyet a Civilization című történelmi stratégiai játék atyjaként legendássá vált Sid Meier alapított és vezetett.

Romerónak viszont fenntartásai voltak Sandyvel kapcsolatban, mivel az életrajz alján észrevett egy megjegyzést mely szerint a fickó mormon. "Haver, én nem akarok ide senki olyat, aki vallásos! Pokolról, démonokról és mindenféle sz**ságokról írunk játékot, és a legutolsó dolog, amire szükségünk van, az valaki aki ezek ellen prédikál." - jegyezte meg Kevinnek.

"Áh! Azért csak találkozunk vele, lehet hogy tényleg nagyon tökös gyerekek..." - válaszolt Kevin. Romero sóhajtvá beleegyezett, megjegyezve, hogy neki akkor sem tetszik a dolog. Néhány nappal később beállított Sandy. Testes, kopaszodó fickó volt szemüveggel és nadrágtartóval. Nagyon gyorsan beszélt, magas, éles hangja egyre izgatottabbá vált, a mikor játékokról volt szó. Kissé felbátorodva Romero leült vele egy számítógéphez, hogy lássa, milyen rögtönzött pályával tud előállni. Perceken belül Sandy monitorán vonalak kusza halmaza tűnt fel. "Öööö... Mit is látunk most?" - érdeklődött Romero. "Nos, - kezdte Sandy villámgyorsan csiripelve - keresztül kell majd jönnöd itt, és akkor a fal felemelkedik mögötted, szörnyek jönnek ki, aztán le kell itt menned erre, aztán kialszanak a lámpák, aztán..." Rendben. A fickónak tetszik a dolog, konstataulta magában Romero. Sandyvel a csapatban Romero sokkal szabadabban foglalkozhatott többi kedvelt feladatával: programozással, hangok gyártásával, pályákat készítésével, céges ügyek intézésével.

Amikor Sandy állásajánlatot kapott, közölte hogy több pénzre lenne szüksége családjá eltartásához. Valamivel később Carmack próbálta megkörnyékezni: "Nagyon jó munkát végzel, tetszik, és úgy gondolom, jól beillenél az id csapatába." A következő nap Carmack ismét megállította az előtérben. "Amikor azt mondtam, jó munkát végzel, még nem hallottam róla, hogy Jaytól több fizetést kértél. Nem akarom, hogy azt hidd, tegnap csak le akartalak beszélni a több pénzről. Zzz." - mondta, és elsétált. Sandy elég furcsának tartotta a dolgot. Úgy tűnt neki, mintha Carmack azt hinné, rá tudná venni, hogy mondjon le a magasabb fizetésről. Ha ez így van, Carmack semmit nem tud az emberi gondolkodásról és érzelmekről - gondolta Sandy.

Sandy sebessége, tervezési érzéke és hatalmas lexikális tudása a játékokról hamar kivívta Romero elismerését. Sandy olyan szórakoztató ötletekkel mulattatta, mint hogy például milyen jutalmat kapjon a játékos, amikor puskájával szitává lövi a démonokat.

"Nagyon fontos az ilyenfajta több szintű jutalmazás. A játékosnak hallani kell brutálisan eldördülni a puskát, előtte látni kell, ahogy megtölti azt a nagy kéziágyút, aztán meg kell mutatni neki, ahogy az ellenfél hátrátáncorodik, vagy felrobban a lövés hatására. Mindig jutalmazni kell az ilyenfajta cselekedeteket." Romero nem is érthetett volna egyet vele jobban, hozzátevé, hogy mindehhez mindig és mindenhol literszámra kell a vérnek ki-patakazania a szörnyekből. Jót nevettek az ötleten. Romero elhatározta, hogy feltérképezi a vallásos témát.

"Szóval mormon vagy?" - kérdezte

"Ja, az." - válaszolt Sandy.

"Nos - viháncolt Romero - legalább nem az a fajta mormon vagy, aki csak

úgy ontja magából a kölyköket meg ilyesmi.”

Sandy abbahagyta a gépelést. "Ami azt illeti, öt lurkóm van."

"Izé, persze. - dadogta Romero - De ez még mindig nem olyan, mintha tíz lenne, vagy ilyesmi. Bár az öt tényleg nem kevés, de ööö, legalább nem vagy az a fanatikus, kártyáját mindig magánál hordó mormon."

"Oh, a mormonkártya? Itt van nálam, nézd csak!" - válaszolt Sandy elővéve a paklit.

"Jó, de olyan mormonok által hordott speciális alsóneműd azért nincs, ugye?!"

"Dehogynem, itt van rajtam most is." - mondta Sandy pulóverét felhúzva.

"Oké, azt hiszem, inkább befogom a szám." - szólt végül Romero.

"Figyelj! Nem kell aggódnod. Nincs semmi bajom a játékbeli démonokkal. Csak a monitoron léteznek. És egyébként is - tette hozzá mosolyogva -, ők a rossz fiúk."

Miközben az id a Doomot csiszolgatta, egy prédikátor két fia, Rand és Robyn Miller megalkotta és 1993 szeptemberében megjelentette a Myst című kalandjátékot A program CD-n került forgalomba, és óriási sikernek bizonyult: nagyon sokáig állt az eladási listák élén, és végül több mint négy millió példányban kelt el. Mindemellett erősen népszerűsítette a még csak szárnyait bontogató CD-ROM szabványt. A CD-meghajtók elterjedésével ez a hagyományos lemeznél több százszor nagyobb adatmennyiséget befogadni képes korong volt a fejlesztők álma. A nagyobb tárterület jobb hangminőséget és szinte filmminőségű videókat engedett meg - olyan dolgokat amiket egy másik nagysikerű horrorjáték, a 7th Guest valósított meg először.

A Myst fotorealistikus világában a játékosnak elhagyatott szigeteken érdekes szobákat és masinákat kellett vizsgálgatnia, hogy feltárja létrehozójuk, Atrus titkait. A Doomhoz hasonlóan a Myst is saját szemszögű nézetet használt, de itt nem lehetett se futni, se küszni. Az egész játék lassú folyású volt: egy tárgyra vagy helyre kattintva a kép lassan, elegánsan váltott át a következő helyszínre. "Fantasztikus felépítése, előre rendereit 3D-s képei, valamint az útvesztők, fejtörők és szövevényes sztori szórakoztató labirintusa új etalont állít fel a kalandjáték műfajában!" - lelkesedett a Wired magazin.

Az id-nél gyűlölték a Mystet. Semmi nem volt benne az általuk annyira kedvelt elemekből: se valószerű akció, de interaktivitás, se sebesség, se félelem. Ha a Myst volt Shakespeare, akkor a Doom Stephen King. Carmack közel kész motorjával megtámogatva a fiúk a játék egyéb részeit finomították még tovább. Adrian és Kevin ontotta magából a démoni rajzokat képeket. Karókon rángatózó felnyársalt embereket rajzoltak (hasonlóan a kerítés rúdjaival átdöfött farmerhez, akit Adrian a kórházban látott), és falhoz láncolt, vér borította holttesteket A halál-animációk kidolgozottabbak voltak, mint valaha: a szörnyek szétnyílt koponyával estek össze, a Pokolbárók pedig beleiket földre ontva pusztultak el.

A fegyverek is lassan helyükre kerültek: a vadászpuska, a pisztoly, a láncfűrész, a rakétavető, valamint a szeretetteljesen csak BFG (Big F*cking Gun, azaz Kib***ott Nagy Fegyver) névre keresztelt gyilkolóeszköz. A Wolfeinsteinben, ha kifogytak lőfegyvereink, vagy meghaltunk, késsel folytathattuk tovább az öldöklést a Doomban viszont a játékosnak saját ökleire kellett hagyatkoznia. Ehhez bedigitalizálták Kevin kezét miközben a filmtrükkök készítésénél szokásos kék háttér előtt püfölte a levegőt A halálos fegyvereknek és démoni szörnyeknek hozzájuk illő halálos hangokra volt szükségük. Az id ismét Bobby Prince-t bérelte fel az audio munkákra. Romero útmutatásait követve Bobby techno-metál

stílusú zenével vértette fel a játékot, a sörnyek hangjainak megalkotásához pedig különböző állatok morgásait hörgéseit keverte össze.

A szörnyekkel, fegyverekkel és vérrel Sandy és Romero kiélhette magát pályatervezésben. Romerónak maximálisan kedvére való volt a játék. Imádott benne mindent: a sebességet a félelem érzését a feszültséget Mindezt még tovább akarta fokozni. Romero pályái kifejezetten gyors ritmusúak voltak. Pályatervezőként nem csak a szintek alapvető felépítéséért volt felelős, de ő helyezte el a szörnyeket fegyvereket bónusz tárgyakat és mindenféle objektumokat is. Olyan volt mint egy színházi rendező és egy kísértetház berendezője egy személyben.

Romero szerette a munkáját Az egyik, általa tervezett pályán a játékos egy szobába jutott, melyből az ablakon át lehetett volna eljutni a szabadba, de nem látszott pontosan, hogyan is. A játékosnak tovább kellett mennie lefelé, megkeresni a módszert, amivel kijuthat. Egy ajtó hirtelen kinyílt, és bumm, egy üvöltő imp jelent meg. A játékos szétlőtte a szörnyet majd tovább futott a barna mintájú folyosón a következő ajtóig, ahol bamm, egy csordányi szörny rohanta le. Romero démoni fortélyal tervezte meg a harcokat engedve a játékosnak hogy viszonylag könnyedén megnyerjen egy csatát, majd tucatnyi szörnyet dobott a nyakába.

Míg Romero munkája nyers volt és brutális, Sandyé gondolkodtató és stratégiát igénylő. Egyik pályáján zöld hordók álltak mindenfelé, amiket meglőve mind felrobbantak. Sandy gyakran használta ezeket a hordókat, nem egyszer csak egyiket a megfelelő időpontban meglőve voltak a szörnyek megsemmisíthetők. Grafikailag ugyan nem voltak annyira lenyűgözők ezek a szintek, mint Romeroéi, sőt, egyesek szerint határozottan csúnyák voltak -viszont határozottan szórakoztató és ördögi volt valamennyi. Tökéletesen kiegészítették Romero pályáit.

1993 végére a játékosok nyomása a végletekig erősödött. Doomot akartak. A legnagyobb elővigyázatosság ellenére egy sajtónak szóló prezentációs anyag kiszivárgott az internetre. Néhány elvakult fanatikus folyamatosan hívogatta az id irodáját mások információmorzsákért követelőző emaileket küldözgettek. Ennek ellenére a sajtó nem akart figyelni rájuk, vagy csak egyszerűen nem érdekelte őket az id. Egy kisebb csatorna ugyan szentelt nekik némi műsoridőt, de ebben csak a dolgozókról mutattak felvételeket munka és játék közben, semmi több. Mint arra Jay hamar rájött, meddő próbálkozás volt a nagyobb médiumok képviselőinek megkeresése is.

Ilyen tapasztalatokkal háta mögött Jay elhatározta, hogy a Doom marketingje is ugyanolyan úttörő lesz, mint maga a játék. Létesített egy ingyenesen hívható telefonszámot, amin keresztül meg lehetett rendelni a játékot és amin szabadon hívhatták a kereskedők is. Mivel a Doomot immár maga az id adta ki, kétszer annyi bevételhez jutottak az eladott példányok után, mint a Wolfenstein esetében. A hagyományos módon értékesített és terjesztett játék a viszonteladók bankszámláját gazdagította igazán. Amikor valaki megvett egy játékot a boltban, először a kiskereskedő vette le az árból saját hasznát. Ehhez hasonlóan a nagykereskedő is szép summát akasztott le, és a kiadó már jóval kisebb összeget kapott kézhez az eredeti árnál - amiből ő is lefaragta a nem kevés neki járót, és ezek után fizette ki a csak a fejlesztőket. A shareware módszerrel az id valameny-nyijüket kilőtte a sorból, és nyolcvanöt centet kapott minden dollár bevétel után. A játékot negyven dollárért tervezték piacra dobni. Jay a Wolfeinsteinhez hasonlóan ismét a játék jó hírnevére épített Míg a nagy cégek, mint a Nintendo, több millió dollárt költöttek marketingre és hirdetésekre, az

id-nek egyetlen kis hirdetése jelent csak meg egy szál magazinban. A cél az volt hogy a játék demóváltozatát minél több emberhez eljuttassák.

Ebben az időben a kiskereskedők a fejlesztőktől kapott shareware, illetve demó játékokat pénzért árulták, aránylag alacsony haszonnal. Az id-nek viszont - aki a legjobb shareware játékokat alkotta eddig - más koncepciója volt. A kereskedők megkapják a shareware változatot ingyen, nem kell fizetniük semmiféle jogdíjat vagy bármit az eladásból származó teljes profitot megtarthatják. Minél többet adnak el, annyival több potenciális vásárló ismeri meg játékot...

"Nem érdekel, ha pénzt kerestek a shareware demóból. Tegyétek! Adjatok el sokat!" - mondta Jay a kereskedőknek, akik egyszerűen nem hittek a fiúknak. Még soha nem fordult elő velük, hogy valaki azt mondja, nem kér pénzt vagy jogdíjat. Jay viszont ragaszkodott hozzá. "Vigyétek el ingyen, és tartsátok meg a nyereséget. Az én célom a terjesztés. A Doom olyan, mint a Wolfenstein tovább gyúrva. Legyenek vele tele a boltjaitok, de emellett azt is szeretném, hogy hirdessétek - hisz elvégre ti kerestek belőle pénzt! Használjátok fel azt a pénzt, amit nekünk adtatok volna szerzői jogdíj címen, és reklámozzátok, hogy nálatok Doomot lehet kapni".

A Doom körüli felhajtás sok régi embert vonzott vissza az id-hez. Al Velkovius ismét felvette a kapcsolatot a fiúkkal, és körbetapogatózott, nem lehetne-e újra kiadni a Softdisk régebbi programjait A cég még mindig nem heverte ki a távadásukat - mondta. A kérését elutasították.

A Doom rendezte a kapcsolatot Romero és mostohaapja, John Schuneman között is. Egyik dallasi útja során, az Outback Steakhouse-ban egymással szemben ebédelve Romero apja őszintén megjegyezte mostohafiának. "Tudom, nagyon mogorva voltam néha. Emlékszem, azt mondtam, ha nevet akarsz szerezni magadnak, üzleti programokkal kell foglalkoznod. Nos, szeretném férfiasan elismerni tévedésemet. Fantasztikus, amit alkotsz." Romero elfogadta a bocsánatkérést A világ változik, és nem volt miért folytatni az ellenségeskedést. A Doom lassan elkészül, méghozzá a lehető legjobb módon.

1993 Halloweenjét Romero a Pokolban töltötte. Barna sárban álló szürke falakkal szegélyezett kis szobában állt, kezében pisztoly. Háttérként baljóslatú, mély szintetizátorfutam búgott, mely lassan vészjósló gitártépesnek, majd halálhörgéshez hasonló gyors dobpergésnek adott utat. A földön vadászpuska hevert. Romero odafutott, felkapta, majd továbbviharzott, az éppen felnyíló ajtó fele véve az irányt. Morgások visszhangoztak mindenhol, megfoghatatlan hörgések, Durrogások és szörcsögések. Hirtelen tűzlabdák jelentek meg, nagy vörös, tűzben égő golyók melyek Romero felé repültek. Gyorsan kellett cselekednie.

Romero megpördült és beleeresztett egy adag sörétet egy zombi mellkasába, aki vérzivatar közepette hátrarepült. A tűzlabda közben Romero oldalába csapódott, aki zihálni kezdett, és látása vérben úszó pirosra változott. Romero megfordult - még egy lövés! -, de nem látott semmit. Ismét lövéshang és erős lihegés. Egy árnyékban bujkáló, alig látható szörny indult felé. Romero tüzelt, de nem találta el. Aztán meglátta a két hordót a robbanékony zöld trutyival bennük. A szörny pont feléjük tartott, Romero pedig a lehető legjobb időpontban robbantotta rá őket egyetlen lövéssel a bestiára, amiből így csak véres húscafatok maradtak.

Ekkor egy ajtó nyílt ki - de már a valóságban, Romero irodájában. A Programozó Ász gyors pillantást vetett válla fölött az ajtóra és folytatta játékát, miközben Carmack beszélt. Carmacknak tetszett, amit barátja képernyőjén látott. Romero igazán kiváló munkaerő, pályái Összetettek, változatosak és

nehezen kiismerhetőek - gondolta, ő szólaltatta meg az általa létrehozott technológiát. "Mi a helyzet?" - kérdezte Romero. Carmack kifejtette, hogy elég jól haladt a többi munkájával hogy foglalkozzon kicsit a Doom hálózati kódjával is. Ő igen, a hálózatos mód - gondolta Romero. Már januári sajtóközleményükben megemlítették, hogy a Doomban lesz többjátékos mód, melyben hús-vér játékosok küzdhetnek egymás ellen. Végül azonban a sok egyéb munka mellett ez az ötlet szinte teljesen háttérbe szorult.

Carmack megosztotta gondolatait Romeróval a hálózati kód technikai kihívásairól. "Írnom kell egy külön programot, ami az IPX-en keresztüli kommunikációt felügyeli. Ezt igazán jól megvalósítani elég komoly munka lesz" - mondta. Romero csak bólogatott. Azon merengett, milyen fantasztikus is lenne hálózatos játék. Bár már korábban is voltak programok, melyekben a játékosok egymás ellen küzdhettek egy képernyőn, például a Street Fighter II-höz hasonló verekedős játékok, nem is beszélve a mostanában befutott Mortal Kombatról. Sőt ezeken kívül is léteztek már nagyon régóta többrésztvevős játékok, mint például a kolonizációs témát feldolgozó M.U.L.E., vagy a Star Trek által ihletett, modemen játszható NetTrek. Viszont egyiket sem lehetett a Doom többjátékos módjához hasonlítani, ami saját szemszögűnek, akciódúsnak, magával ragadónak és véresnek ígérkezett Romerónak majd kiugrott a szíve, ha rágondolt.

Lenyomott egy billentyűt és keresztülrohant az ELM7-es szinten, a játék első epizódjának hetedik pályáján. Egy szinttel lejjebb trappolt egyenest egy nagy terembe, ahonnan hosszú, felnyíló ajtó vezetett a kinti térség zöld savban úszó platformjáiig. Romero elképzelte, ahogy kétjátékos egymást hajkurássza rakétavetőkkel, szinte látta maga előtt a szálldosó rakétákat. Istenem, ilyen senki se látott még játékokban - gondolta. Persze szörnyeket ölni is élvezetes volt, de ezek személyiség nélküli, számítógép által vezérelt lények voltak. Most viszont a játékosok élő emberekkel mérhették össze tudásukat, olyan lények ellen, akik gondolkodtak, taktikáztak, vagy adott esetben ordítottak. Kinyírhatjuk egymást! "Ha ezt megcsináljuk, kib*****ul ez lesz a legkirályabb játék, amit ez a kib****tt bolygó valaha is látott!" - adott hangot gondolatainak Romero. Carmack maga se mondhatta volna jobban...

Két héten belül Carmacknak sikerült kommunikációra bírni az irodájában található két számítógépet. Az egyik az ő nézetét, a másik az ellenségét mutatta. Lenyomott egy kurzorbillentyűt, és látta karakterét elfutni a másik ember szemszögéből. Elképzelte, ahogy a kis adatsomag keresztüláramlik a hálózati kábelben és létrehozta a képernyőn látható tengerészgyalogost. A számítógépek beszélgettek egymással, Carmack pedig tudta mit jelent ez. A jobb oldali számítógépre pillantott és figyelte a most külső szemszögéből látható karakterét, ahogy átfut a képernyőn. Fantasztikus világot teremtett, most pedig életre keltette.

Romero szökdécselve jött be az irodába. "Istenem! Mennyire fantasztikus!" - kiáltotta. Visszasietett a szobájába, Carmack pedig újraindította a játékot, de immár Romero csatlakozott hozzá saját gépéről. Romero figyelte, ahogy a Carmack irányította tengerészgyalogos keresztülfutott a termen. Üldözőbe vette, majd puskáját előkapva belelőtt a katonába, aki hátravetődve, velőtrázó halálsikollyal kilehelte a lelkét. "Ezt kapd ki!" - üvöltötte hisztériásán Romero.

Az irodában hamarosan mindenki egymást irtotta robbanások közepette. A helyiségeket ordítózás töltötte be, melyek nem csak a játékból, de valóságos torkokból is származtak. Az egész id egy aréna volt, melybe mindenki beletartozott. Versenyeztek egymással, futottak, menekültek, öltek. Hamarosan egy-egy elleni meccseket kezdtek vívni, számon tartva, ki hány skalpot szerzett

az öldöklés során. De még ennél is több rejlett a többjátékos módban! Mivel összesen négy játékos lehetett ugyanabban a játékban egyszerre, mért ne küzdhetnek végig a pályákat közösen, egymást támogatva? Carmack azt válaszolta, ez nagyon is lehetséges. Romero nem tudta türtőztetni magát "Azt ne mondd nekem, hogy négy játékos egymást segítve tudja irtani a szörnyeket!" Alig kapott levegőt.

Romero a szobájában járkált. Ez igazi áttörés volt nagyobb, mint a Dangerous Dave gördülős technikája, nagyobb, mint bármi, amit eddig látott. Vissza ment a hallba, ahonnan már hallotta a szobákból jövő kiáltozást. Ott volt Adrian is, aki szinte rángatózott a billentyűzet fölött miközben Kevin, Carmack és Jay ellen játszott. Olyan volt, mint egy mérkőzés, mint egy bokszeccs, de a cél nem a másik kiütése vagy hasonló kisstilű dolog volt. Meg kellett ölni az ellenfelet! Halálíg tartó meccs volt. Romero hirtelen teljesen megdermedt. "Deathmatch!" (halálos mérkőzés) - nyögte ki.

December első hetében a Doom már nagyon közel állt a befejezéshez. A programozók lassan leszoktak arról, hogy hazamenjenek, és inkább az irodai heverőkön, a földön, székeikben, vagy éppen asztalaik alatt aludtak éjszakánként. Dave Taylor, egy ideiglenesen felbérelt segédprogramozó, folyamatos földön való alvásaival szerzett kétes hírnevet az id-nél. Mint elmondta, a hirtelen elalvásnak nem csupán egyszerű biológiai, kimerültségi okai voltak. Minél többet és akciódúsabban játszott annál jobban elkezdett körülötte forogni a világ. Pár perc után le kellett feküdnie a földre, hogy lenyugtassa magát és ilyenkor néha elnyomta az álom. Gyakorivá vált ilyenkor, hogy a többiek késő éjszaka körülrajzolták teste körvonalait az építkezéseknél használt "ne nyúlj hozzá" szalaggal...

A nyomás egyre nőtt, ahogy érezték, hogy a fejlesztés a végéhez közeledik. Mindenféle játékosok hívogatták az irodát tucatjával hagyva olyan üzeneteket a rögzítőn hogy "Kész van már?!" vagy "Igyekeztek, szarháziak!" Mások a korábban bejelentett harmadik negyedéves megjelenési dátum elmulasztásával hozakodtak elő. "Több hónappal ezelőtt ígértes információkat osztottatok meg velünk a Doomról. Mindenkit elámítottatok, és azt mondtátok, 1993 őszén megjelenik a játék. Most az egész hisztéria a visszájára fog fordulni, és megégeti az id-t!" - volt olvasható az egyik hírportálon.

Mások sokkal megértőbben viselkedve a korai képeken alapuló dédelgetett álmaikat osztották meg: "Álmomban pixelekből felépülő démonokat lövöldöztem vadászpuskámmal, amikor megszólalt az ébresztőórám. Ideje volt munkába menni. El se tudom képzelni, milyen állapotban leszek, ha a játék megjelenik." - írta egy rajongó.

Egy másik játékos egyenesen verset írt a játékról "A Doom előtti éjszaka" címen.

"A Doom előtti éjszaka
mindenhol a házamba'
gépek duruzsolnak
hálózatba kapcsolva.
Különös figyelemmel
Lettek mind belőve
Remélve hogy végre
Doomozni kezdhetnek."

Egy számítógépes magazin kiadójának sötétebb elképzelései voltak a játékkal kapcsolatban és "A szülők karácsonyi lidércnyomása" címmel jelentett meg cikket többek közt ezzel a mondattal benne: "Amikor gyerekeink karácsonykor szerintünk éppen a legédesebb álmaikat alusszák, talán már látták a legújabb szenzációgyanús véres játékot.. a Doomot".

1993. december 10-én végre elérkezett a Doom napja. Tizenhárom óra megállás nélküli hibajavítás és tesztelés után a játék demóverziója készen állt az internetes megjelenésre. David Datta, egy id-vel szimpatizáló rendszergazda a Wisconsin Egyetemen, vállalta hogy feltölti a játék shareware verzióját az általa üzemeltetett szerverre. Jó üzlet volt. Ez az egyetem is, mint a legtöbb, gyors hálózati kapcsolattal rendelkezett, így sok felhasználót tudott egyszerre kiszolgálni. A terv az volt, hogy az id-től feltöltik a programot az egyetemi rendszerre, és innen tölthetik le a játékosok szerte a világból. Ennyit a magas terjesztési költségekről... A játékosok elvégeznék mindent az id helyett. Jay kilencedikén bejelentette a hálózat beszélgető csatornáján, hogy másnap éjféltől elérhető a Doom shareware változata.

Ahogy az éjféل közeledett, az id-nél lassan mindenki Jay számítógépe köré csoportosult. Az iroda tele volt mindenféle bábukkal és rajzokkal, amiket a játék készítésénél használtak fel. A polcon agyagmodellek csücsültek. A földön törött szék- és billentyűzetmaradványok heverték, a sarokban a sokat megélt szemetes árválkodott. A Dave körberajzolásához felhasznált szalagok porcicákat vonzottak maguk köré. Jay készen állt a játék feltöltésére.

A Wisconsin Egyetem FTP oldala csak úgy hemzsegett a játékosoktól. Bár nem volt közvetlen kommunikációs lehetőségük, kreatívan találtak egy módszert erre. A rendszerben lehetőség volt saját fájlok megosztására, melyek nevei megjelentek a frissített megosztási listán. Lassan feltűntek a "mikor lesz már doom" és "itt várakozunk" nevű állományok. Több száz más, már nem beférő játékos egy korai chat-szobában várakozott, ahol Jay folyamatosan nyugtatgatta őket.

Végre az óra elütötte az éjfélt. Vége a várakozásnak. Jay megnyomta a gombot, hogy feltöltse a játékot az egész világ számára. Az irodában mindenki ünnepelt, de Jay csak hallgatott. Homlokát ráncolta és a billentyűzeten marta. Volt egy kis probléma. Az egyetem FTP-je százhuszonöt embert tudott egyszerre kiszolgálni, és pontosan százhuszonöt játékos várt bent visszafojtott lélegzettel. Az id-sek sem tudtak belépni.

Jay felhívta Davidet Wisconsinban és előállt a megoldással. Dávid növelje meg az egy időpontban beléphető felhasználók számát. Telefonkapcsolatban maradtak hogy Jay tudja a pontos időpontot, amikor végre beléphet. Hallották, ahogy a vonal túlsó végén David ügködik, majd megköszörüli a torkát. Jay ujja a feltöltést jelentő gomb fölött nyugodott. "Oké... MOST!" - szólt Dávid. Jay így sem tudott belépni, megelőzték a türelmetlen játékosok.

Jay belépett a játékosoktól hemzsegető chatre és közölte, hogy sajnos valamennyijüket ki kelt rúgniuk az FTP-ről, különben nem tudja feltölteni a játékot. "Vagy mindenkit kirúgunk és feltöltöm a Doomot, vagy nem lesz az egészből semmi." A játékosok villámgyorsan kiléptek maguktól. Jay újra próbálkozott, és sikerült kapcsolódnia. A Doom úton volt a világ felé.

Kimerülten, de elégedetten, a csapattagok elköszöntek egymástól, és min-

denki hazaindult az első kényelmes éjszakai alvásra hónapok óta. Csak Jay maradt bent, hogy megvárja, míg a játék feltöltődik. Szűk félóra múlva a játék utolsó bitje is felért az egyetemi gépre. Abban a pillanatban tízezer ember özönlötte el a szerveret. Ez már túl sok volt a Wisconsin Egyetem hálózatának is, a rendszer összeomlott, David számítógépe megadta magát.

"Uramatyám - dadogta Jaynek a telefonba a rendszergazda - még sohasem láttam ilyet!" A világon senki más se...

II. rész

Külön utakon

10. fejezet

A doom-generáció

Mint annyi más szülő, Bill Anderson is tudta, hogy kilencéves fia mit szeretne kapni 1993 karácsonyára: a Mortal Kombatot. Abban az évben a véres játéktérmi automata otthoni gépekre készült konverziója volt a legnépszerűbb játék Amerikában, még a Street Fighter 2 népszerűségét is túlszárnyalta - összesen 6,5 millió példányt adtak el belőle. Andersen mesélt a brutális játékról főnökének, az ambiciózus connecticuti demokrata szenátor Joseph Liebermannek is. Ezzel sikerült felkeltenie Lieberman szenátor figyelmét, olyannyira, hogy a politikus maga akarta szemügyre venni a programot.

A Mortal Kombat a már jó előre negatív hozzáállású szenátort is képes volt meghökkenteni, hiszen a programban titkos mozgáskombinációk végrehajtásával a játékosok hatalmas vérfelhő kíséretében téphették ki ellenfelük gerincét. Ami talán még rosszabb hatást tett a szenátorra: nagyon úgy tűnt, hogy a játékosok élvezték az erőszakot, a brutalitást; mint azt kiderítette, a Sega Genesis¹ gépre megjelent verzió háromszor annyi példányban fogyott, mint a vért nem tartalmazó Super Nintendo-változat. A Sega verzió sikere hatalmas csapás volt a Nintendo számára, akik korábban a játék fejlesztőjénél, az Acclaimnél járták ki, hogy a vért és brutális kivégzéseket távolítsák el a SNES-re készülő Mortal Kombatból - mindezt azért, hogy megőrizték a japán cégről kialakult képet, melynek legfőbb eleme a családközpontúság, a családi értékek tisztelete volt. Azonban azzal, hogy a Sega megengedte a véres-kibelezős verzió kiadását, a Genesis vált a legnépszerűbb konzollá, a maga 15 milliós eladásaival. A Nintendo konzolpiacon élvezett eddigi háborítatlan vezető helye most először látszott veszélyben...

Ráadásul nem ez volt az egyetlen játék, amire a szenátor felfigyelt. Rátalált a Night Trap című, élő szereplőkkel forgatott videókkal teli, nagy költségvetésű programra is, amelyben vámpírok és lengén öltözött egyetemista lányok is szerepeltek (közülük az egyiket Dana Plato, a Diff'rent Strokes című tévésorozat egykori gyereksztárja alakította²). Hollywoodot az erőszakos filmek uralták - mint a Terminator 2 vagy a Kutyaszorítóban és úgy tűnt, a játékvilágban is új korszak köszönt be. Az agresszív játékok hajnala volt ez az időszak... 1993.

¹A SegaGenesist Európában (1990) és Japánban (1988) Sega MegaDrive néven hozta forgalomba a japán cég.

²Amíg a Mortal Kombat az év legsikeresebb programja lett, addig a Night Trap sűrűn szerepel a „Minden idők legrosszabb játéka” toplistákon is - és csak azért vált sikeressé, mert a szenátor kampánya híressé-hírhedté tette.

december 1-én Lieberman szenátor sajtóértekezletet hívott össze az üggyel kapcsolatban, hogy ott kongassa meg a vészharangot.

Mellette állt a wisconsini demokrata szenátor, Herb Kohl, a Gyermekjogi Albizottság alelnöke, és a kormány Szabályozási és Információs Albizottságának elnöke. Szintén a szenátor mellett állt az igen komor Kenguru Kapitány, azaz Bob Keeshan, egy népszerű televíziós gyerekműsor házigazdája. Kohl nyitotta a sajtótájékoztatót: "Úgy tűnik, a LEGO és a matchbox kora lejárt, helyettük gyermekeink olyan videojátékokkal szórakoznak, melyek látványa és hangjai még a felnőtteknek is rémálmokat okoznak." Keeshan figyelmeztetett rá, hogy: "Azon dolgokat, melyeket a gyermekek az erőszakos videojátékok aktív résztvevőiként tanulnak, minden gondos szülőnek úgy kell kiirtania, elkerülnie, mint a pestist. Különben tényleg a család pestisévé válhatnak!" Azt sürgette, hogy a játékfejlesztők értsék meg a társadalom nevelésében játszott szerepüket, és viselkedjenek ennek megfelelő módon.

Lieberman szenátor ekkor hirdette meg harcát³: "Ezen erőszakos játékok megtekintése után úgy vélem, bátran kimondhatom: felelőtlen dolog ezek elkészítése; be kellene tiltanunk ezeket!" Nem ez volt az első eset, hogy Amerika politikai vezetői morális szempontok által vezérelve megpróbálták megvédeni a fiatalokat a saját maguk által megteremtett kultúrától. Nem sokkal a Polgárháború után a ponyvaregényeket vallási vezetők kísérelték meg betiltatni, mivel ezek "a Sátán furmányos és eredményes ügynökei, akik elpusztítják a fiatalságot, és így kiterjesztik a démonok királyságát." A húszas években az egyre népszerűbbé váló mozifilmekre tekintettek úgy, mint a fiatalok megrontóira; olyan szenzációhajhász, ezt alátámasztó felmérések készültek ekkor, melyeket később még évtizedekig idéztek e mozgalom harcosai. Az ötvenes években Elvist csak a derekától felfelé lehetett mutatni a tévében, a satirikus humormagazinnak, a MAD-nek főszerkesztőjét, William Gainest pedig a Kongresszus is beidézte meghallgatásra. A hetvenes években a Dungeons & Dragonst - démonai és mágiaja miatt - a sátánizmussal hozták összefüggésbe, különösen azon eset után, amikor egy michigani egyetemista eltűnt egy igazából is eljátszott kaland során. A nyolcvanas években a heavy metalra került a sor, a Judas Priestet és Ozzy Osbourne-t is sokszor beperelték, mivel szövegeik hatására állítólag rengeteg fiatal kísérelt meg öngyilkosságot. A kilencvenes években a videojátékok váltak a kor rock'n'rolljává - veszélyesek voltak, és nem vonatkoztak rájuk szabályok.

A szenátor által meghirdetett harc gyökerei mélyebbre nyúlnak. A harmincas években a flippertermeket tartották az illegális szerencsejáték központjainak, és a gengszterek iskolájának. Fiorello la Guardia, New York akkori polgármestere ki is tiltotta a flippereket a városból, és ezt a szabályt csak a hetvenes évek közepén hatálytalanították. Kicsivel ez után került az újságok címlapjára a sok vihart kavaráó játéktérmi automata, a Death Race, amelyben a játékosnak pálcikaembereken - járókelőkön - kellett átgázolnia autóval. A nyolcvanas évek elejére a játéktérmi és otthoni videojáték-ipar évi hatmilliárdos iparággá fejlődött, és ezzel a gyermekeket féltő, őket veszélyben érző vélemények, figyelmeztetések száma is megsokszorozódott.

1982-ben a Tanárok és Szülők Szövetsége kiadott egy körlevelet, melyben a játéktérmekekre hívták fel a figyelmet. "A Szövetség aggódik az egyre növekvő számú videojáték-csehók miatt, mert ezek negatív befolyással lehetnek azokra a fiatal személyekre, akik sűrűn fordulnak meg ilyen helyeken. Az előzetes fel-

³E küzdelmét a szenátor a mai napig folytatja.

mérések szerint ezek az intézmények gyakran iskolákhoz közel fekszenek. Az esetek túlnyomó részében nincs semmiféle korlátozás arra nézve, hogy iskolás korú gyermekek iskolaidőben betérhetnek-e ezekre a helyekre, így fennáll az iskolakerülés veszélye. Az ellenőrzés alacsony szintje vagy hiánya miatt a drog-árusítás, a drogfogyasztás, az alkohol fogyasztása, az illegális szerencsejáték, a bandatevékenység és más káros tevékenységek veszélye is fennáll.”

Rengeteg város, köztük a texasi Mesquite, az illinoisi Bradley és a georgiai Snellville kezdte meg a játéktermek betiltását vagy nyitvatartási idejük szigorítását. ”A gyermekek a könyvekre vagy ebédre szánt pénzüket, és minden negyeddollárost, amire még rá tudják termi a kezüket, ezekbe a gépekbe dobálják!” mondta Bradley polgármestere, miután állítása szerint ”kétszáznál is több, marihuánás cigarettát szívó fiatal” látott egy játékteremben. Noha a Legfelső Bíróság megszüntette a játéktermeket érintő korlátozásokat, más országokban, például Malajziában, Szingapúrban, Indonéziában vagy a Fülöp-szigeteken nemcsak a videojátékokat tiltották be, de bezárattak minden játéktermet is.

A média is hozzájárult a negatív kampányhoz olyan szalagcímekkel, mint ”Videojátékok - szórakozás vagy komoly fenyegetés?” a US News & Reports-ban, vagy ”Videojáték-őrület - veszedelem vagy haladás a komputer-generáció számára?” a Children’s Health magazinban. Róbert McNeil, a PBS hírolvasója is feltette a kérdést: ”a videojátékok megrontják gyermekeink elméit, vagy a jövőre tanítják őket?” Kutatók, akadémikusok, tudósok próbálkoztak a válaszadással. C. Everett Koop, az Amerikai Katonai Orvosok Szövetségének elnöke kezdte meg a támadást azzal az állításával, miszerint ”a videojátékok aberrációt okoznak a gyermeki viselkedésben. A gyermekek testükkel és lelkükkel beleélik magukat a játékokba - ahol csak az ellenség elpusztítása számít. Egészen odáig juthatnak, hogy ha azt látják, hogy egy másik gyermeket bánt egy harmadik, nem tesznek semmit a megvédéséért.”

A Newsweek számolt be a következőről: ”Dr. Nicholas Pott, aki két ilyen beteget kezel a New Yorki NG-JD kórházban, azt állítja, hogy a megzavart fiatalok nem a valóságban élnek, és úgy kerülnek az emberi kapcsolatokat, ahogy a játékokban a meteorokat.” A klinika vezetője, Dr. Hal Fishkin az „ölj, vagy téged ölnek meg!” játékmenet ellen lépett fel: ”Nem kell tovább fűteni az erőszak vonatszerelvénnyét!” Mások az új média tudatalatti veszélyeire hívták fel a figyelmet. ”Minél többször kapcsolják ki az érzelmeiket játék közben, annál kevésbé lesznek toleránsak és türelmesek a valódi életben.”- nyilatkozta Fred Williams, a Dél-Karolinai Egyetem kommunikáció professzora.

A videojátékok állítólagos káros hatásait illetően azonban nem mindenki értett egyet ezekkel a véleményekkel. „Nincs rá bizonyíték, hogy a játékok szociális elszigetelődést, agresszivitást, antiszociális viselkedést, vagy robbanékonyságok okozhatnak.” - írta a Pszichológiai Közlöny. Sherri Turkle, a Massachusettsi Technológiai Intézet, az MIT szociológusa azért dicsérte a videojátékokat, mert az érzelmileg zavart, illetve értelmi fogyatékos gyermekekre jótékony hatással vannak, önbizalommal töltik el őket. „Rengeteg gyermek, aki ebben jó, másban nem tud teljesíteni - a sikerélmény pedig rendkívül fontos dolog.” De amikor az amerikai videojáték-ipar 1983-ban összeomlott⁴, a támadó és támogató vélemények is megszűntek egy időre - mintha tíz évig nem is léteztek volna a játékok.

Tíz évvel később, 1993. december 9-ének reggelén, egy csütörtöki napon

⁴Ez nagyrészt az Atari bukásának köszönhető, a cég hatalmas pénzeket költött értelmetlen fejlesztésekre, és játékaik óriási veszteségeket hoztak.

Lieberman szenátor felélesztette az ügyet az első szövetségi meghallgatásokkal, melyeket videojáték-ügyben tartottak. A meghallgatásokon rengeteg szenvedélyes állítás hangzott el tapasztalt szakértőktől, akik új istencsapásként mutatták be a játékokat. Dr. Eugene Provenzo professzor, a „Videojáték-kölykök: A Nintendo értelmezése” című könyv írója azt állította, hogy a „videojátékok elképesztő mértékben erőszakosak, szexisták és rasszisták.” Róbert Chase, a Nemzeti Nevelési Szövetség elnöke szerint a játékok valós erőszakot szülnek. „Mivel a videojátékok aktív együttműködést kívánnak, érzéketlenné teszik a gyermekeket az erőszakra. Az erőszakot éltetik, hiszen azért jutalmazták a résztvevőket, ha azok az elképzelhető legbrutálisabb módon ölik meg egymást.”

Később Howard Lincoln, a Nintendo of America vezérigazgatója és William White, a Sega of America marketingigazgatója következett, akiket a Mortal Kombat kapcsán idéztek be. Lincoln úgy mutatta be a Nintendót, mint a családi értékek utolsó, mártírrá váló védelmezőjét. White persze ellentmondott, szerinte egyszerűen felnőtt az ipar, egyre több 18 évesnél idősebb ember játszik videojátékokkal. Lincoln azonnal tiltakozott: „Nem fogok itt ülni, és megengedni magának, hogy olyasmiket állítson, hogy valamilyen módon a videojáték-ipar megváltozott, és a játékok már nem a gyerekeknek, hanem a felnőtteknek szólnak; merthogy semmi ilyesmi nem történt!” Rengeteg vita és média-figyelem után a meghallgatások december 9-én, délután 1:52-kor értek véget. Lieberman szenátor közölte, hogy a videojáték-iparnak egy éve van, hogy önkéntes alapon felállítson egy besorolási rendszert, különben a kormányzat fogja ezt megtenni. Februárra egy második találkozót hívott össze, hogy áttekinthessék, miként haladnak a dologgal a kiadók és a fejlesztők. A játékosokat figyelmeztették: meg kellett változniuk.

Másnap az id Software megjelentette a Doomot.

Nyolcvan méterrel a texasi Waxahachie városa alatt, az Egyesült Államok Energiaügyi Minisztériumának Szupravezetőket Kutató Laboratóriumában Bob Mustaine hirtelen hátravetődött a székében. A kormány embere rettegett. Nem volt ezzel egyedül. A hatalmas szobában minden kollégája rángatózott és kiabált. Ebédidőben mindig ez zajlott. Bár egész nap részecskefizikával foglalkoztak az ország legjobban felszerelt titkos laborjában, még egyikük sem tapasztalt olyan izgalmas dolgot, mint a képernyőjükön megjelenő tűzgolyó. Semmi - még az alkalmanként több millió dollárba kerülő proton-ütköztetések szubatomi viharai - sem tudta őket úgy elvarázsolni, mint a Doom.

Néhány állammal odébb Indianában, Fort Wayne-ben tanulók nagy csoportja gyűlt össze a Taylor Egyetem számítógéptermeiben. Brian Eiserloch, egy rendkívül tehetséges matematikushallgató, a számítógépterem felvigyázója ezen az éjjelen is kinyitotta az ajtókat a játékosok tömegének. A teremben, ahogy az ország más egyetemein is, a kor leggyorsabb számítógépei voltak megtalálhatók és kipróbálhatók. Ennek köszönhetően a gépek megszállottjai alvás, tanulás és evés helyett is a teremben ültek, és Doomoztak. Mint programozókat, elképesztette őket a grafika, a sebesség, a háromdimenziós élmény. Eddig még sosem nyílt rá lehetőségük, hogy vadászpuskával a kezükben kergessék egymást. „Atyaisten! - kiáltott fel Brian, amikor rápillantott az órára - Már megint reggel hét van!” Abban a félévben, az addig színötös Briant minden tárgyból megbuktatták.

Párezer mérfölddel arrébb, a Nine Inch Nails együttes frontembere, Trent Reznor a koncert végeztével lerohant a színpadról. A még a koncert hatása

alatt álló tömeg őrjöngött, a groupie-k⁵ sikoltozva rohanták meg az énekest, ám ő elhajtott mindenkit, és sietett tovább. Nem volt ideje ilyesmire. Sokkal fontosabb dolgok vártak rá. Eltűnt a turné-buszban, nem törődve a drogokkal, a sörrel, a csajokkal, csak a számítógépe érdekelte. Doomozni akart.

Ilyen és ehhez hasonló jelenetek zajlottak szerte a világban, mióta a játék december 10-én összeomlasztotta a Wisconsin Egyetem hálózatát. Mindenféle hirdetés, marketing vagy a média támogatása nélkül került a Doom egyetlen éjszaka alatt a népszerűség csúcsára az internet segítségével - mintha a sors akarta volna így, az internet is ugyanekkor kezdett el robbanásszerű sebességgel terjedni. Noha a számítógépek globális hálózata a hetvenes évektől kezdve működött (az amerikai kormány egyik védelmi kutatólaborja, a DARPA hozta létre DARPA-net, majd Internet néven az első, világot átölelő hálózatot), a mindennapokban csak ekkor kezdett beszivárogni. A fejlődés 1989-ben kezdődött, amikor egy európai programozó, Tim Berners-Lee megoldotta, hogy az interneten levő szétszórt információk World Wide Webbé változhassanak. Négy évvel később, 1993-ban az Illinois Egyetem két hallgatója, két hacker - Marc Andreessen és Eric Bina - elkészítette a Mosaicot, az első böngészőprogramot, amely a neten található adatfolyamot átalakította magazinszerű, könnyen fogyasztható formába. Ez az új, barátságos felület eladhatóvá tette az internetet, a később rendkívül sikeressé váló CompuServe és az America Online pedig pontosan ezért alakultak meg. Az új világháló első hódítói a játékosok voltak - azok, akik már évekkor ezelőtt is online beszélgetésekben vettek részt, és kezdetleges fórumokban cserélték ki gondolataikat. Most úgy tűnt, mindegyik Doomozni akart.

Iskolákat, nagyvállalatokat, kormányzati épületeket, vagyis minden olyan helyet, ami gyors számítógépekkel, nagysebességű modemekkel volt felszerelve, egyszerűen lerohant a játék - néha szó szerint. A Doom megjelenésének hétvégéjén a számítógépes hálózatok elképesztően lelassultak, annyian töltötték és játszották a programot. A hálózat lassúságán felháborodott, Doomra vágyó játékosok megrohmozták az America Onlinet is. „Amikor a Doom megjelent, mintha egy agresszív tömeg szabadult volna ránk, - mondta Debbie Rogers, az AOL játékfórumainak vezetője - ,ha nem választott volna el a játékosoktól a telefonvonal, biztos meglincseltek volna.”

Néhány órával a játék megjelenése után a Carnegie-Mellon egyetem számítógépes adminisztrátorai a következő üzenetet helyezték el minden gépen: „A ma az interneten kiadott Doom megjelenése óta felfedeztük, hogy a játék túlzott használata összeomlasztja az egyetem hálózatát. Minden Doom játékost nyomatékosan arra kérünk, hogy NE játsszon a Doom hálózati módjával, mert az jelentősen csökkenti a szerverek teljesítményét, pedig azok kihasználtsága a vizsgaidőszak miatt már amúgy is a csúcson van. Ha észrevesszük, arra fogunk kényszerülni, hogy lehúzzuk a hálózatról azokat a gépeket, melyekről a hálózaton keresztül Doomoznak. Még egyszer, komolyan kérünk mindenkit, hogy NE játsszon a Doom hálózati módjával!” Az Intelnél száműzték a játékot, miután a mamut cég teljes hálózata többször is leállt. A Texas A&M minden gépről törölni kényszerült a Doomot. A Louisville Egyetemen akkora lett a káosz, hogy az adminisztrátorok külön programot írtak a probléma megoldására. „Az órák végén elképesztő mennyiségű ember rohant a teremhez, tülekedtek, egymáson másztak át; így aztán írunk kellett egy kis programot, ami ellenőrizte a gépeket, és mindenhol letörölte a Doomot.”

⁵Zenész sztárokkal szexuális kapcsolatra törekvő hölgyek elnevezése az amerikai szlengben.

Az első tesztek is a játékosok örömujjongásait visszhangozták. A PC Week a Doomot „3D-s erődemonstrációnak” nevezte. A Compute véleménye szerint új korszakot nyitott a játékok történetében: „Az egykor ostoba PC most erőteljesebben duzzad... most először van olyan játék, mely versenyezni képes a játéktérmekekkel... a kapu betört, új korszakhoz értünk.” Másokat egyszerre csábított az újszerű játék, és taszított a brutalitás és véres agresszió. „A Wolfenstein 3-D folytatása még briliánsabb, és még gusztustalanabb. Ez a játék nem való gyerekeknek, sem erőszakra érzékenyeknek” írta a londoni The Guardian. Mások így írtak: „Ez a játék annyira mozgalmas, annyira rémisztő, hogy minél mélyebbre vándorolsz a sötét termekben, annál közelebb kerül az orrod a monitorhoz - ez is azt jelzi, hogy te, a játékos milyen mélyen képes vagy beleélni magad a játék alternatív világába.” Ez a tesztelő a felesége kérése ellenére sem tudott lemondani a Doomról, ami számára, ahogy megfogalmazta, „cyber-ópium” volt. Ám nem csak ez volt, hanem hatalmas üzleti siker is. A Doom megjelenése utáni napon az id számára már profitot termelt a játék. Bár a becsült adatok szerint a shareware verziót letöltő játékosoknak mindössze egy százaléka vásárolta meg a teljes változatot, naponta így is 100 000 dollárnyi megrendelés érkezett be. Az id korábban azzal viccelődött egy sajtónyilatkozatban, hogy: „A Doom lesz az elsődleges ok az üzleti világ teljesítményének drasztikus csökkenéséért” A jósolat beteljesedett, ráadásul rájuk is kihatással lett.

„Jó éjt, barom!” - üvöltötte Romero. „Most megdöglöttél! Ráb***tál k***ög, jól besz**tad!” Shawn Green a gépe mögött görnyedezett az id-nél, izzadt keze az egérre szorult, miközben a sértésáradat visszhangzott a falak között. Eredetileg Shawnt azért vették fel, hogy technikai tanácsadást biztosítson a Doommal kapcsolatban telefonálóknak, de nem tartott sokáig, míg másik munkakörbe került át - edzőpartner lett. Mivel szomszédos volt a szobájuk, gyakran hívta ki őt Romero - a megszállott játékos, a Sebész, ahogy Tom Hall elnevezte még a Wolfenstein-időkben - egy-egy kör Doom death-match-re. Shawn hamar behódolt, és átvette Tom szerepét, mint Romero cimborája. Ennek, legnagyobb meglepetésére, most meg kellett fizetnie az árát. „Gyerünk, baromarc!” -üvöltötte Romero, miközben a Shawnnal közös falat püfölte az öklével. „Na ki a jobb, k***ög?! Gyerünk, még egy kört!” Shawn megnézte az óráját. Már megint este nyolc volt. „Basszuskulcs!” - gondolta. Már megint elpazaroltak egy napot deathmatch-ezéssel. A Romeróval való küzdelem minden más elől elvette az időt - nem tudott aludni, dolgozni, enni, vagy a maga örömére, esetleg másokkal játszani. Ráadásul Romeróval játszva a Doom egyre inkább valami kaotikus sportnak tűnt, amit olyan vad káromkodásözön kísért, mintha egy futballcsapat öltözőjében lettek volna. Eddig a legagresszívabb dolog, amit valaki játék közben tett, a szemforgatás volt. De a Doom, jött rá Shawn, más ligába tartozott. Miután megnyerte a következő meccset, ő ütötte a falat, és ő ordította át, hogy „Ráb***tál, vesztes!” Romero elégedetten röhögött fel. Így kell ezt a játékot játszani!

Az erőszakos mulatozás nem csak Romeróra volt jellemző. Az iroda rombolása egyre inkább az életük részévé vált. Billentyűzeteket csapkodtak szét az asztalokon, öreg monitorokat hajítottak ki a folyosóra. A reklámcéllal szétküldött America Online lemezek áradata, meg a régi hangkártyák dobocsillagként végezték a falba fúródva. Egy nap még Carmack is csatlakozott az akcióhoz. Ez akkor esett meg, amikor Romero véletlenül bezárta magát a szobájába. A panaszkodást hallva megpróbálta kinyitni az ajtót. Mivel a kilincs nem mozdult, egy pillanatig gondolkodott, majd a legnyilvánvalóbb és leggyorsabb megoldás

mellett döntött. „Tudod, - mondta - van egy csatabárd a szobámban.” Carmack nemrégiben 5 000 dollárt fizetett egy kifejezetten neki készített, kézzel díszített csatabárdért - a borotvaéles fegyver mintha a D&D könyvekből pattant volna elő. A többiek előjöttek a zajra, és amíg Carmack az ajtó szétverésével kiszabadította Romerót, együtt kiabálták, hogy: „Csa-ta-bárd, csa-ta-bárd, csa-ta-bárd!”

Az id a csúcson volt. Ugyan a Doom nem tudott úgy behatolni a mindennapokba, mint ahogy a Mortal Kombat vagy a Myst tette, ez volt a számítógépes világ legfontosabb játéka a Wolfenstein és a Keenek óta. Az id-s srácok a shareware piac királyaivá léptek elő, sokmilliós éves bevételre számítva. De ez, mint azt hamar felfedezték, csak a kezdet volt. Egy New York-i fickó, Ron Chaimowitz segítségével a boltok világát is meg akarták hódítani.

Az id-sekhez hasonlóan Ron is rámenősen és rendkívül hirtelen tört be a számítógépes világba. Alacsony volt, kopasz, és a negyvenes éveiben járt, amikor elindította a zeneipar első spanyol ajkú előadókra specializálódott kiadóját Miami-ban, a nyolcvanas években. A nagy húzása egy bárokban éneklő együttes, a Glória Estefan and the Miami Sound Machine felfedezése volt, de Julio Iglesias karrierjét is ő indította el Amerikában. A céget Good Time-nak hívták, és hamarosan belépett a videopiacra is: Jane Fonda főszereplésével készített 29 perces tornavideókat adott ki alacsony áron. Ezekkel sikerült betörnie a Wal-Mart áruházláncba, ahol az igazgatótanács arra buzdította, terjessze ki működési területét egy másik feltérképezetlen területre is: az alacsony árú szoftverek világára. Ron ezért kiegészítette cége nevét Good Time Interactive-ra, vagyis GTI-re.

A Good Times Interactive először egy Richard Simmons⁶ CD-ROM-ot és egy Fabio⁷ képernyővédőt adott ki. Ez persze korántsem volt elég ahhoz, hogy megtöltse a Wal-Mart polcait, ezért Ronnak alaposan körül kellett néznie a számítógépes világban. Először a legnagyobb kiadókkal az Electronic Artsszal és a Broderbunddal állapodott meg, hogy újracsomagolva, alacsony áron kiadja azok régebbi, kifutott játékait. Azonban hamar rájött, hogy ha saját maga készítené alacsony költségvetésű játékokat, az még nyereségesebb lenne. Ehhez független fejlesztők kellettnek neki, akiket az Electronic Arts-féle mamutkiadók még nem érintettek meg. Ezeket pedig a shareware piacon találta meg.

A shareware játékok alkotói mintha csak egy alsóbb ligában játszanának, gondolta. Egyszerű lesz a dolga - csak meg kell találnia a megfelelő csapatot, és rávenni őket, hogy a boltban is kiadhassa a játékaikat. Az id, mint felfedezte, rendkívüli sikereket ért el a Wolfensteinnel, de amellet, ami most történik a Doommal, még az is jelentéktelennek számít. A Doom pedig, fedezte fel álmélkodva, nem kapható a boltokban! Ron megtalálta a második Glória Estefanját.

Miután elrepült Texasba, hogy találkozzon a fiatal milliomosokkal, meglepődött, amikor néhány hosszú hajú kölyök fogadta őt rongyos rövidgatyában. Az irodájukban térdig állt a szemét; törött számítógép-alkatrészek, üres pizzásdobozok és egy hegynyi üres üdítő doboz hevert a padlón. De hiába a borzalmas látvány, ha mögötte igazi professzionális üzleti gondolkodásmód áll; márpedig ez volt a helyzet, mint arra Ronnak is hamar rá kellett döbbsennie. Eldarálta hatásvos szövegét a cégéről, és a Wal-Mart 2200 áruházával kötött exkluzív üz-

⁶A hetvenes-nyolcvanas évek fogyókúra sztárja volt, aki tévéműsorában egészséges életmóddal és tornával kapcsolatban adott tanácsokat.

⁷A hetvenes-nyolcvanas évek rendkívül sikeres férftmodellje, később színészként sikertelenül próbálkozott.

letéről, de az id-sek nem dőltek be neki, hűvösen fogadták az előadást. Tudták, hogy a shareware megoldással minden közbülső elemet kiküszöbölnek a kereskedelmi láncból, és így minden dollár hozzájuk vándorol. Ráadásul a Spear of Destiny gyenge bolti szereplése miatt nem nagyon lelkesedtek a shareware rendszer elhagyásáért. Miért, kérdezték, miért lenne szükségük a GTI-re?

Ron nem engedett. „Figyeljete, - mondta - talán eladtok százezer Doomot shareware formában, de ha megkapom a Doom bolti verzióját, amit jobb kifejezés híján nevezzünk most Doom 2-nek, szerintem el tudunk adni félmilliót, vagy annál is többet.” Az id nem változtatott az álláspontján. Ron visszarepült New Yorkba, de ezután még kétszer látogatott el Texasba, hogy ügye mellett érveljen. Végezetül az id előállt a maga feltételeivel. Ha bolti terjesztésre válnak, másként kell velük bánni, mint a többi fejlesztővel. Semmi beleszólást nem engednek a játékba. Az övék kell, hogy legyen minden jog. Minden reklámban elsődlegesen őket kell feltüntetni, hogy az emberek tudják, a játék az id-től jön, és nem a GTI-től. Ron mindenbe beleegyezett, és kétmillió dolláros marketing-kampányt ígért a Doom 2-höz. Kétmillió dollár több volt, mint amennyit az id az összes addigi játékára együtt költött! A Doom, noha sikeres volt, csak az underground számítógépes világban volt ismert. A Doom 2, amin azonnal elkezdtek dolgozni, széleskörű ismertséget és népszerűséget hozhat nekik.

Az id számára a Doom 2 még bele is illeszkedett addig folytatott, egyedi üzleti manővereik sorába, amely szerint egy shareware termék később a boltokban is kapható lesz - ez történt a Commander Keennel és a Wolfenstein 3 D-vel is. Így lehet a legtöbb hasznot hajtani Carmack zseniális grafikus motorjával. A Doom 2 lényegében új pályákat jelent, amiket az eredeti Doom engine-nel építettek. Amíg a grafikusok és a designerek az új pályákon dolgoztak, Carmack szabadon munkálkodhat a következő grafikus motoron.

A Doomból és a Doom 2 ígéretéből beáramló pénzt nem sokáig tartogatták bankszámlákon, életművészek módjára szórni kezdték vagyonukat. Adrian házat vett édesanyjának jobb környéken, mint ahol eddig élt. Romero odaadta autóját, egy Cougart a kedvenc mexikói étterme vezetőjének, és befizette nagyszüleit egy Las Vegas-i vakációra. Carmack 3200 dollárnyi számítógépet és alkatrészt vett egykori iskolai informatikatanárának. „Azért vettem meg neki ezeket a dolgokat, hogy mindent kipróbálhasson, ami a könyveiben szerepel.” Emellett 100 000 dollárt fizetett ki óvadékként, hogy egy régi iskolai haverját kiszabadítsa a börtönből.

Általában véve azonban az id-s srácok autókra költöttek legtöbbet. Kevin egy Corvette-et vett. Adrian olyan Trans-Am sportkocsit vásárolt, amilyenre mindig is vágyott. Dave Taylor egy Acura NSX-et választott (a többiek összedobták a pénzt egy bőrfotelre, hogy amikor Dave megint elájul a Doom-okozta szédülése miatt, ne a földön kelljen hevernie). Carmack és Romero Ferrari-vásárlással ünnepeltek. A bemutatóteremben egy 90 000 dolláros árcédulával ellátott csillogó Testarossát csodáltak legtovább. Carmack úgy tekintett az autóra, mint a játékaire: mindig túl lassú volt neki az éppen aktuális. Ezért akart ilyen autót, ilyen motorral. „Ó, Istenem - mondta Romero -Aztak**va! Ez aztán a koci! Ez aztán a kib***ott durva koci! Öreg, el sem hiszem, hogy megfogod venni!” Carmack készpénzzel fizetett. Egy tűzvöröset választott, hogy menjen a korábbi 328-as Ferrarijához. Romero egy sárga Testarossát vásárolt magának. Az id előtt mindig egymás mellett parkoltak, úgy helyezkedve, hogy az irodájukból kinézve mindig láthassák elképesztő autóikat.

Carmack Ferraria nem töltött sok időt a parkolóban. Néhány nap múlva

elvitte a Northwood Autocrafthoz, és elkezdett dolgozni rajta - azt akarta, hogy az autó, ami alapból 400 lóerős volt, kétszer olyan erős legyen. Bob Norwoodnak, aki az idők folyamán Carmack mentora lett autótuningolásban, nagyszerű terve volt: ikerturbó rendszert akart felszerelni a Ferrarira, ami nem megduplázza, hanem megháromszorozza az autó teljesítményét! Ráadásként számítógépes rendszer szereltek fel, amely egy gombnyomásra nitrogénoxidot, nitrót fecskendez a motorba. Amíg Romerót a Ferrarik puszta esztétikája varázsolta el, addig Carmack számára ezek nem gyönyörű utazási eszközök voltak, hanem olyan mérnöki berendezések, melyeket kedve szerint változtathatott meg. Ahogy az id-s srácok hamarosan felfedezték, nem Carmack volt az egyetlen játékos, aki szeretett a felszín alatt bütykölni...

„Hé”- mondta Romero Carmacknak egyik nap az irodában „Van itt valami, amit látnod kell.” Elindította a Doomot a számítógépén - vagy legalábbis azt, aminek a Doomnak kellett volna lennie. Ahelyett viszont a Csillagok háborúja filmek grandiózus zenéje szólalt meg. A képernyőn nem a Doom ismerős első terme jelent meg, hanem egy apró, szürke acéllal borított szoba. Romero leütötte a Space gombot, mire az ajtó félrecsúszott. „Állítsák meg azt a hajót!” szólt egy hang a játékban. Carmack nézte, ahogy Romero végigküzd magát a folyosón, csipogó droidokat és fehér páncélos rohamosztagos-hullákat hagyva maga után, lézerfegyverek és Darth Vader légzésének hangjaival kísérve. Egy hacker teljesen átalakította a Doomot Star Wars-játékká! Tyűha, gondolta Carmack. Ez fantasztikus! Hát sikerült, helyesen cselekedtünk. A Helyes Cselekedet az volt, hogy úgy programozta a Doomot, hogy a kísérletező kedvű játékosok könnyedén módosíthassák azt: így készült el a StarDoom is, az eredeti program modifikációja, vagy rövidebb nevén módja. Ez a terv akkor fogalmazódott meg Carmack agyában, amikor látta az első kísérleteket a Wolfenstein 3D megváltoztatására. Azok az apró újdonságok meglepetésként érték Carmackot, noha régebben ő is megbütykölt játékokat, mint amikor átírta az Ultimában a karaktereinek adatait. Azonban a Wolfenstein módjai más stílusúak voltak, hiszen itt a hackerek nem csak azért játszottak a programkóddal, hogy megnöveljék karakterük életerejét, hanem teljesen lecseréltek dolgokat, például a főellenfél grafikáját.

Noha Carmack és Romero is lelkesedett a hackerek munkáiért, az a destruktív módszer, ahogy ezek működtek, nem tetszett nekik. A játékosoknak ki kellett törölniük az eredeti Wolfenstein-kódot, hogy valamin változtathassanak; amint a náci katonát kicserélték valami másra, nem volt rá mód, hogy a katonát egyszerűen vissza lehessen hozni. Ezért Carmack a Doomnál úgy rendezte el az adatokat, hogy a hackerek könnyűszerrel, a kód elpusztítása nélkül cserélhessék le a vizuális és hangelemeket. Egy alrendszer készített, melyben a .WAD kiterjesztésű fájlba rendezett médiaadatok (Tom Hall találta ki ezt a nevet, a Where's All the Data? - Hol Vannak az Adatok? - kérdés rövidítéseként) a fő programtól elkülönítve kaptak helyet. Minden játékindításkor a program a neki kijelölt WAD fájlt töltötte be, innen nyerve a hangokat és képeket. Ha valaki változtatást akart, csak egy másik WAD fájlt kellett megadnia a Doom számára, így az eredeti tartalom nem károsodott, mégis át lehetett alakítani a játékot. Carmack ráadásul letölthetővé tette a pályakészítő program forráskódját is, hogy a hackerek a megfelelő eszközzel készíthessenek modifikációkat a játékhoz.

Ez radikálisan új ötlet volt. Mintha a Nirvána CD-hez járt volna olyan lehetőség, amivel a hallgatók Kürt Cobain hangját lecserélhették volna a sajátjukra;

vagy ha a Rocky videokazettával mindenki a saját szájíze szerint rendezhette volna át a boxmeccseket. Noha korábban is jelentek már meg olyan programok, melyekkel a pályákat lehetett módosítani, nem volt még olyan programozó - nem is beszélve arról, hogy olyan aki egyben cégtulajdonos is! - aki önszántából kiadta volna a programjának alapvető részét képező forráskódot. A játékosoknak immár volt hozzáférése Carmack motorjához, de ez több, volt, mint bőkezű gesztus. Ez nem csak ajándék volt, hanem egyúttal ideologikus mozzanat is - mintha igazi baloldaliként kiterjesztette volna a nép hatalmát a nagyvállalatok kárára. Carmack immár nem számítógépekről álmodozó kansasi kissrác volt, hanem egy milliókat érő cég 23 éves tulajdonosa - bármit megtehetett, amit csak kitalált! Ő pedig a hacker-kódex szerint akart élni. Ezzel a húzással nem lett túl népszerű a cégen belül. Romerót leszámítva, aki az egyetlen hozzá hasonló hacker volt a csapatban, Carmack bőkezűsége mindenkinen felháborodást váltott ki, főként a konzervatívabb, üzleti gondolkodású tulajdonosok között, mint Jay és Kevin. „Ez örült ötlet! - mondta Kevin - Még soha senki nem adott így lehetőséget, hogy belenyúljanak a programjába. Ráadásul ott vannak a jogi kérdések is. Mi lesz, ha valaki fogja a mi cuccunkat, csinál egy félig-meddig másik játékot, és kiadja azt? Mi lesz, ha valaki letölti az internetről a modifikációkat, bedobozolja, elkezd árulni a boltban, és hirtelen saját magunkkal kell versenyeznünk!”

Carmack a szemét forgatta. Abszolút nem értik, gondolta, mert nem programozók, tehát nem is érthetik meg, hogy mi a hackerkedés lényege. Igazából játékosok sem voltak. Carmack meglegésére Romero hangosan kiállt mellette „Srácok, nem fogunk olyan sok pénzt veszíteni. Így is tonnaszám jön a lóvé. Nem nagy dolog, nem igaz?” Még mielőtt a Doom megjelent volna, máris sokan vágytak rá, hogy saját verziót készítsenek belőle. Egy csapat annyira lelkes volt, hogy az internetre kikerült alfaverziót is meghackelték. Ahogy a megjelenés közeledett, Carmack e-maillal küldött a legismertebb Wolfenstein-hackereknek, melyben leírta, hogy számukra mit is kínál majd a Doom. Azt azonban még ő sem jósolhatta meg, mekkora lesz a játékosok lelkesedése. Mindössze néhány héttel a Doom megjelenése után már megjelentek az első primitív pályaszerkesztő programok, melyekkel már létező szobákat lehetett módosítani, például arrébb tolni egy falat, vagy megemelni a mennyezetet.

1994. január 24-én megjelent az első komoly hacker-eszköz. Az új-zélandi Canterbury Egyetem egy hallgatója, Brendon Wyber feltöltött a netre egy ingyenes programot, a Doom Editor Utilityt, rövid nevén DEU-t. Wyber a programot egy nemzetközi online közösség segítségével készítette, kemény hackelés árán, amellyel végül eljutottak a Doom kódjának mélyére. Noha Carmack kiadta a forráskódot, semmiféle segítséget nem adott ahhoz, hogy miként működik. A DEU a legapróbb részekig szedte szét a kódot, így teljesen új pályákat lehetett vele készíteni. Ez után egy belga srác, Raphael Quinet segítségével elkészült a DEU könnyebben használható változata, ami február 16-án jelent meg az interneten. „Bármit csinálhatsz a pályákkal, - szólt a program kézikönyve - máshová teheted vagy eltüntetheted a szörnyeket és fegyvereket, megváltoztathatod a falak színét és helyzetét, lerakhatsz dobozokat, ajtókat, savfürdőket és csapdákat. Akár teljesen új pályát is készíthetsz...” A DEU igazi vízvázalasztó volt. Hirtelen mindenki, aki csak akart, készíthetett pályákat a játékhöz. Nem kellett programozók, grafikusok, vagy bárki más. Ha akarták, a játékosok megváltoztathatták a létező szinteket. Vagy átöltöztethették azokat saját hangokkal, képekkel, ötletekkel ruházva fel őket. Lehetett készíteni bármit: Doom Simpsonst, Doom

bevásárlóközpontot, vagy éppen Doom metrót. Egy, a Michigani Egyetemre járó tanuló, Greg Lewis még mélyebbre merült a Doom kódjába, és megírta a DeHackEd nevű programot. Ez a program - amely szintén ingyenes volt - hihetetlen dolgokra volt képes, mert segítségével nem a WAD file-okat, azaz a pályákat, a hangokat, a grafikát tartalmazó adatbázist lehetett módosítani, hanem a játék legmélyét: a futtatható programkódot. Ez határozta meg, hogy a játékkal milyen volt játszani; miként viselkedtek a szörnyek, hogyan tüzeltek a fegyverek, és mikor milyen szöveget írt ki a játék. „A DeHackEd segítségével teljesen át lehet alakítani a Doom működését.” írta Lewis a programjáról. „Tedd láthatatlanná a tűzgolyókat, adj 2000 sebést minden golyónak, vagy készíts repülő démonokat! Írd át a munícióra vonatkozó részét a programnak, és megoldódik minden lőszergondod. Írj át mindent, tedd gyorsabbá a fegyveredet, vagy készíts teljesen új tárgyakat. A változtatásokat fájlba mentheted, amit aztán szabadon terjeszthetsz barátaid között. Alkoss új szabályokat a deathmatch-hez, plazma-aknákkal és szupergyors rakétákkal. A WAD-fejlesztők a szintjeiken egyszerűen módosíthatják a szörnyek adatait. Fantasztikus új lehetőségeket kapsz!”

A Doomhoz készült hacker-eszközök a játékban való elmerülés újabb eszközei voltak - pedig a Doom már így is a legösszetettebb játék volt. A játékosok gyorsan pörgő, háromdimenziós világba kerültek. A versenyzők arénába képzelhették magukat, ahol egymás elleni viadalba feledkezhetek bele. A hacker-eszközök segítségével a programozók, mint teremtők merülhettek el a csodás világ saját variációinak elkészítésében. A játék apró istenekké tette őket. A Doom-hackerek az AOL, a CompuServe és az internet más fórumaiban kezdték ingyenesen cserélni pályáikat. A játékosoknak, akik a deathmatch miatt buktak ki az egyetemekről, most még jobb szórakozása lett: a hackelés. Egész éjjel hackeltek. Egész nap hackeltek. Némelyek meztelenül hackeltek: a Taylor Egyetem számítógéptermben a játékosok rendszeresen levetkőztek és nudista hacker-partikat tartottak! A Doom már nem csak játék volt: kultusszá vált.

Ez a kultusz az id-n belüli szkeptikusokat még határozottabbá tette. Rengeteg vita után Jay végül engedélyt kapott rá, hogy a Doom hackereinek jogi feltételeket szabjon. „Az id Software-nek nem jár díj vagy részesedés” szöveget az online figyelmeztetés. „Igényelhetsz fizetséget a munkádért. A módod vagy saját fejlesztésű eszközöd nem lehet kompatibilis a Doom shareware verziójával. Mindenképpen fel kell tüntetned, hogy a munkád nem az id Software-től származik, és az id nem tud és nem fog segítséget nyújtani a munkádhoz, sem pedig a Doomhoz, ha annak adatait már megváltoztattad. Egy jogi szöveget is el kell helyezned a programodban, hogy az ügyvédek boldogak legyenek. Ez lehet ez a szöveg, vagy ennek kiegészítése. Attól függ, hogy addigra eszembe jut-e még valami...”) sajnálom, hogy ezt közzé és kötelezővé kell tennünk, de nincs más útja, hogy a dolgokat ellenőrizni tudjuk.” De ekkor már bármiféle kontrollt találni az id-nél igen nehéz feladat lett volna...

1994 tavaszára az id-nél új üzenetrögzítő működött: „Ha azért hívsz, hogy megbeszélhessük a nagyszerű ötletedet, amelyhez a mi termékünket akarod felhasználni, nyomd meg az ötös gombot!” Ahogy a Doom-jelenség egyre növekedett, a felsőbb ligák is felkapták a fejüket. Ivan Reitman - a Szellemirtók rendezője -, a Universal Pictures támogatásával megszerezte a Doom film jogait. Más cégek, mint a George Lucas tulajdonában levő LucasArts, Doom-szerű játékokat kezdtek fejleszteni. Még a Microsoft, a számítógépes ipar legnagyobb hatalma is felfigyelt a játéokra; a cég úgy találta, hogy a Doom tökéletes program lenne a nemsokára megjelenő új operációs rendszerük, a Windows 95 erőteljes

multimédiás képességeinek prezentálására.

A Windows lehetőségeinek bemutatására a Microsoft megbízta John Carmackot, hogy a játék egy pályáját írja át az operációs rendszer alá. Ezt végül a Game Developers Conference-en mutatták be, az új rendszer erejét demonstrálандó. „A Microsoft elkötelezett a Windows magas szintű multimédia-támogatása mellett - mondta Brad Chase, a Microsoft operációs rendszerekkel foglalkozó osztályának elnöke. A játékok, mint mondta: „a multimédiás alkalmazások legfontosabbjai.”

Mindenki csodálta az id-t, hogy miként tudtak olyan szintre jutni, ami mellett még a Microsoft vagy az IBM is kicsinek látszik. Az id fogta a shareware jelenséget, és szenvedéllyé formálta azt. A Doom annyira magával ragadó volt, hogy az emberek csak a teljes dózissal elégedtek meg. Néhányan „heroinware-nek” hívták. A Forbes magazin áradozó cikket szentelt az id-nek, „Profit az undergroundból” címmel. „A pénzügyi adatokat bizalmasan kezelik az id-nél, de abból, amit tudunk a profitjukról, úgy tűnik, hogy mellettük a Microsoft csak másodrangú cementgyártó vállalat.” A cikk írójának számításai szerint a tízmilliós bevétel mellett a Microsoftnál is magasabb volt a profitjuk. „Mi fog történni ezzel az üzleti modellel, amikor az internet igazán felgyorsul? Nem lesznek bolti árresek, raktározási kiadások jogdíjak a Nintendónak vagy a Segának, nem kell reklámra és marketingre költeni, nem kell hatalmas autóparkot tartani. Ez új és izgalmas üzleti modell, nem csak játékok, sőt nem csak szoftverek számára, de termékek és szolgáltatások széles spektruma számára, amelyeket az elektronikus világban lehet eladni.”

A tömegmédia is felfigyelt az eseményekre. A The New York Times, az USA Today és a Variety - a szórakoztatóipar üzleti magazinja - is írt a Doom üzleti és kulturális sikeréről. Újságírók érkeztek Dallasba, hogy megnézzék, ki van a jelenség mögött, és bemutatták a világnak a hosszú hajú játékosok és 200 000 dolláros felturbózott Ferrarijaik sajátos világát. Az id nem csak egy cég volt, akik egy fantasztikus játékot készítettek. Valami újat, valami sosem látott dolgot jelentettek: gazdag, fiatal, kreatív srácok voltak, akik minden ésszerű üzleti húzást olyan ismeretlen, különös világgal helyettesítettek, mint az internet. „Mindenki az információs szupersztráda erejéről beszél, mondta Jay a Dallas Morning Newsban - és mi vagyunk erre az élő bizonyíték.” Az iparágnak igazi sztár, egy rocksztár kellett; az id lett ez.

Mint minden rocksztár, ők sem kerülhették el a botrányokat. Erőszakossága miatt Kínában betiltották a Doomot, és ugyanez történt valamivel később Braziliában is. Még a Wal-Mart is, amely megszerezte a Doom 2 terjesztésének jogait, akadékoskodni kezdett a sok vér miatt. A Doom vált a legismertebb erőszakos játékká. Lieberman szenátor 1993. decemberi szövetségi meghallgatásai hatására az iparág pánikszerűen dolgozott a megoldáson, hogy elkerülhessék a kormány beavatkozását. Egy 1994-es, újabb meghallgatáson fogadták el a tervet; ekkor alakult meg az IDSA⁸, egy olyan szervezet, melybe minden játékkiadó belépett, elfogadva a rájuk vonatkozó korlátozásokat. 1994 őszére dolgozták ki az ESRB-nek⁹ nevezett rendszert, amely a mozifilmekhez hasonló módon minden játékot osztályozott: T (Teen) jelet kapnak a fiatalok számára is elfogadható játékok, és M (Mature) besorolást a felnőtteknek való programok. Az első M-mel jelölt játék a Doom volt.

⁸Interactive Digital Software Association

⁹Entertainment Software Rating Board

Az id végül nemhogy sértetlenül került ki az egész ügyből, de rosszfűs arcukat csak tovább erősödött. Ráadásul, ironikus módon a szövetségi meghallgatások hatására sokan felfigyeltek az erőszakos játékokra - és hirtelen mindenki ki akarta próbálni ezeket. A Sega által terjesztett Night Trap elképesztő népszerűsége tette szert. Mivel már hivatkozhattak a besorolási rendszerre, a kiadók bátrabbá váltak a kemény játékok készítését illetően. Még a Nintendo is beadta a derekát, és a Mortal Kombat 2-t véresen, kivégzésekkel együtt is bevállalták. De egyik fejlesztő sem volt olyan helyzetben, mint az id. A rajongók és a média folyamatos figyelmének köszönhetően kellett valaki, akivel azonosítani lehetett az id-t, akire áradhatott a koncentrált imádat. Nem is lehetett kérdés, ki lesz ez a személy... Az egyetlen ember, aki tökéletes volt erre a pozícióra, John Romero volt - arról nem is beszélve, hogy ő volt az egyeden, aki szerette is volna betölteni ezt a pozíciót.

„Nem érdemeljük ezt a kegyet, nem érdemeljük ezt a kegyet, nem érdemeljük ezt a kegyet!” kántálták a játékosok Romero lábánál. Örjítően forró délután volt Texasban. Romero és Shawn Green az Austin Virtual Gamingben álltak, ebben az alig hetven négyzetméteres teremben, mely a Texas Egyetem fő szárnyában, egy kávézó felett nyílt meg pár hete. Őt Doom-megszállott biológushallgató és néhány környékbeli számítógépes bolt alkalmazottai dobták össze a pénzt, hogy megnyithassák a helyet. Abból indultak ki, hogy biztosan rengetegen szeretnék éjt nappallá téve nyúzni az id démoni játékát. Összehoztak néhány tucat számítógépet, 17 inches monitorokat kölcsönöztek hozzájuk, és ezeket nyolcdolláros órabérért adták ki a deathmatch-elni vágyóknak. Ezen a napon tartották az első Doom-bajnokságot. A helyiségben összegyűlt néhány tucatnyi játékos legnagyobb döbbenetére, Romero - egyike azoknak, akik a Doomot készítették! - is megjelent, és feliratkozott a versenyzők közé. Noha nem nagyon láthatták azelőtt, azonnal felismerték ruhájáról: fekete pólót viselt, melynek az elején egy hatalmas Doom-embléma volt, a hátulján pedig fehér betűkkel az „Én írtam” felirat. A pólót Romero alakította át. A rengeteg egyszerű, promóciós céllal nyomott Doom-logós póló közül a sajátjaira rányomatta az „Én írtam” szöveget. Az anyjának is küldött egyet, amin az „Az én fiam írta” sor volt olvasható. (Ezzel szemben Carmack kedvenc pólóján vigyorgó sárga fej volt, hatalmas, véres, golyóütötte lyukkal a homlokán.) Romero mindig az „Én írtam” pólót hordta - az id-nél, amikor a városban járt, vagy amikor játékkiállításokon vett részt. A pólónak szinte mágikus hatása volt az emberekre. Amint a játékosok megpillantották, azonnal köré gyűltek, és mintha csak színész vagy zenész sztár lenne, sorfalat álltak neki, vagy leborultak előtte. Csak a legbátrabbak mertek gratulálni neki, azt is izzadó tenyérrel tették. Autogramot először egy CompUSA-alkalmazott kért tőle, épp amikor a boltot elhagyva a Testarossájába szállt volna. Ezek az alkalmak egyre gyakoribbakká váltak. Sőt egy idő után már nem csak autogramot kértek tőle, hanem szó szerint térdre hullottak előtte, és azt kiabálták, hogy „nem érdemeljük ezt a kegyet!”, ahogy Wayne és Garth tették ezt a rocksztárokkal a Wayne világa című filmben. A többi id-s ilyen alkalmakkor nem hitt a szemének; kínosnak érezték az egészet. Ahogy egyikük fogalmazott. „Mi nem a Metallica vagyunk, hanem egyszerű játékosok!”

Ahogy egyre ismertebb lett az id, a rajongók - és persze a média is - egyre többet akart tudni róluk, hogy kikből, milyen emberekből is áll a csapat. Ezért az id hírlevelet kezdett írni, amit a játékosok egy kérelmező e-mail után kaphattak meg - ez később úgy híresült el, mint az id számítógépeire való „mutogatás”. Eleinte főként a fejlesztés alatt álló technológiákról írtak, de hamarosan egyre

inkább az id legjelentősebb alakjainak életéről szólt, különösen sokszor volt szó például a két John autóiról. A játékosok imádattal vették a Doomot, és ugyanez a csodálat hamarosan kiterjedt az egész id-re is. Ez teljesen új jelenség volt; Jay a „megszállott örültek imádatának” nevezte. Senkit nem imádtak jobban ezek a megszállott örültek, mint Romerót. Ő pedig reagált erre, nem csak egyedi póloival, de kinézete megváltoztatásával is: hosszúra növesztette sötét haját, és egyre többször hordott kontaktlencsét szemüveg helyett. Azt viszont nem lehetett róla elmondani, hogy az elé boruló játékosokat alattvalóinak tekintette volna. A haverjainak, barátainak tartotta őket. Úgy gondolkodott, hogy ez a sok ember, aki leborult a lábaihoz, ugyanannyira szereti a játékokat, amennyire ő is. Hiszen Romero legalább olyan megszállott Doom-játékos volt, mint rajongói, ő és Shawn szinte minden nap késő éjjelig bent maradtak az irodában, egymásra vadászva a vörös folyosók labirintusában. Ha pedig Romero éppen nem játszott a Doommal, akkor a Doomról beszélt. Állandóan figyelemmel kísérte a hihetetlen sebességgel hízó Doom-témájú online beszélgetőszobákat, fórumokat és weboldalakokat, mindenhez hozzászólva, legyen az új mod, bajnokság vagy éppen a hackerek újabb felfedezése. A külső világ számára Romero volt az id.

Ez tökéletesen megfelelt a többieknek. Nem akartak állandóan feltűnni a sajtóban, vagy Doom-rajongók tömegeivel beszélni órákon át. Jay volt talán ehhez a legközelebb, de mivel ő foglalkozott az üzlettel, a céges kapcsolatokkal, ez a munkájával járt. Ha a sajtónak kellett valaki a fiatal és sikeres bandából, John „Én írtam” Romero azonnal sietett; és mivel tökéletes volt ebben a szerepkörben - vidám volt, vicces, magával ragadó, és csak úgy duzzadt az energiától - Adrian, Carmack és a többiek is elégedettek voltak. Igazából Romero volt az id legnagyobb rajongója attól a pillanattól kezdve, hogy Dangerous Dave minden szerzői jogot megsértett a monitorán. Amikor ő lelkendezett a cégről, az nem a tulajdonos kötelező lelkesedése volt, hanem a legnagyobb rajongóé. Ám Romero lelkesedésének stílusa a deathmatchek alatti megnyilvánulásaihoz hasonlított - véleményét mindig azonnal, nyersen fogalmazta meg. Az id a világ tetején volt, és Romero mindenkor azt sulykolta, hogy mekkora királyok ők, és még mennyivel jobbak lesznek a jövőben. A cél az - írta a hírlevélben - hogy az egész világ NeXTSTEP gépeket használjon fejlesztésre, mindenki kapcsolódjon az internetre, és mindenkinek legyen egy Testarossa TR512-ese.” Romero ráadásul az elsők között fakadt ki az új operációs rendszer ellen. „A DOS a király! A DOS-kiterjesztések a POKLOT jelentik a fejlesztőknek! A Windows egy sz**kupac!”

Amikor 1994 nyarán Romero feltűnt Austinban, a Doom-versenyen, már szinte isteni - játékesteni! - dicsfény áradt belőle. Miközben a játékosok szokás szerint előtte hajlongtak, egy riporter megkérdezte, hogy miért jöttek a versenyre. Romero a mellkasára ütött, és a következőket mondta: „Hogy mindenkit szétlőhessünk! Romero és Shawn csendesen üldögéltek székeikben, amíg a többiek játszottak. Teljes csend volt, csak a gépek zúgtak, és izzadt ujjak nyomkodták a billentyűket. Ennek azonnal vége szakadt, amikor az id-s srácok is sorra kerültek. Romero a shotgun néhány lövésével leterítette egy ellenfelét, és rögtön ordítani kezdett: ezt besz**tad, f***fej!” Az amúgy is megilletődött srác a szemben levő gép mögül félve pillantott ki. Shawn ismerte ezt a tekintetet. Egy olyan játékosé volt, aki még sosem hallott igazi, féktelen káromkodásokkal tűzdelt versengést - ő is pont ugyanígy nézett, amikor Romero először szórta rá átkait. De mostanra Shawn is profivá vált, és bekapcsolódott, mielőtt egy jól helyezett BFG-lövessel véres pacává változtatta ellenfelét: „ezt kapd ki,

f***kalap!” A többiek először csak néztek, és összereztek egy-egy szaftosabb beszólás után. A végére viszont már mindenki belejött a dologba - megtanulták Romero leckéjét.

Romero élvezte a hosszú utat Ferrarijában. Jó életet élt, pedig csak 26 éves volt. Az apja és a mostohaapja sosem hittek benne, de ő egyre feljebb kapaszkodott - és most végre megérkezett. Tényleg ő lett a Programozó Ász, a Gazdag Ember. Rendbe hozta kapcsolatát szüleivel, akik már másként tekintettek azokra a napokra, amikor a kis John egész nap a játéktérmekekben szórakozott. Imádta új feleségét, Beth-t, és két fiát, Michaelt és Stevent, akik ugyan Kaliforniában éltek, de rendkívül büszkék voltak rá. Pontosan azzá az emberré vált, amilyen annyi évvel ezelőtt lenni szeretett volna! Egyik éjjel, az irodában Romero hirtelen készletet érzi, hogy megossza élményeit, gondolatait valakivel. Belépett Carmack szobájába, ahol barátját természetesen a megszokott pózban találta: a PC előtt ült, diétás kólával a kezében. A Doom megjelenése óta Carmacknak rengeteg dolga volt, át kellett írnia a Doomot több platformra, például Atari Jaguarra és a Sega új konzoljára, Saturnra. Az id elköpesztő pénzeket kapott ezért - csak az Ataritól 250 000 dollárt! De Carmackot nem a pénz izgatta, hanem az, hogy végre megint programozhatott. Ez volt az, amit igazán szeretett: amikor dolgozhatott, amikor új intellektuális kihívások elé állíthatta magát. Persze nem volt ellenére a rengeteg pénz, hiszen ahogy Romero, úgy most ő is rendbe tudta hozni kapcsolatát szüleivel, akik már csodálták munkáját, és mindenben támogatták - az anyja ráadásul szívesen játszott a Commander Keennel. Carmack még néhányszor randevúzott is, a kedvenc kínai étterme tulajdonosainak lányával. Ezek a dolgok sem vonhatták el azonban munkájától, még most is szinte minden idejét az id-beli irodájában töltötte. Semmi sem okozott akkora élvezetet neki, mint amikor elegáns programkódot tudott írni, amikor új dolgokat tanulhatott, fejleszthette képességeit. Azt is tudta, hogy minden programozói tudására szüksége lesz, amikor végre neki lát új játékmotorjának megalkotásához.

Amikor ebbe belekezdett, észre kellett vennie, hogy Romero nincs ott: deathmatch-ezik, interjúkat ad, beszélget a rajongókkal. Valami megváltozott, valami eltűnt. Carmack úgy gondolta, ennek a munka, a Doom 2 látja kárát. Egyre inkább elmaradtak a kitűzött határidőktől. Mivel Romero rocksztárokodott, a rá kiosztott pályák nem készültek el. Helyette a másik két designerre nehezedett minden feladat; Sandy Petersennek és a nemrég felvett American McGee-nek kellett elkészítenie a pályákat. A Doom 2 tervezett 32 pályája közül Romeróra csak hat volt kiosztva. Romerónak persze megvolt a magyarázata: az ő összetett pályáira több idő kell. De Carmack mást gyanított: azt, hogy Romero elveszítette a szeme elől, hogy mi a legfontosabb. Az interjúk és a Shawnnal való küzdelmek mellett Romero producerként dolgozott egy régi barát, wisconsini fejlesztőcége, a Raven következő játékán. Romero azt találta ki, hogy a Doom engine-ből még több pénzt ki lehetne hozni. „Csináljunk több játékot ezzel a grafikus motorral, ebben sok pénz van még. A Raven nagyon király kis csapat, licenclhetnénk nekik a motort, aztán mi adhatnánk ki a játékukat.” Carmack beleegyezett, de minden lelkesedés nélkül. Miért akarnának még nagyobbá válni...?

Romero számára sem a további terjeszkedés volt a cél, hanem a szórakozás. Imádott játszani. Azért élt, hogy játszhasson. Nem létezett jobb játék a Doomnál. A Rávennél kötött megállapodás is csak új, nagyszerű játékokat jelentett neki. Aznap éjjel, Romero Carmacknak mesélte el először új életfilozófiáját. Itt van az idő, hogy élvezhesse, amit az id-vel elért. Nem lesznek többé megfeszített

munkával töltött hetek. Nem lesznek többé húszórás monitornézéstől bevérzett szemek. „Nem lesz több halálos tempójú meló!” - mondta boldogan. Carmack csendben maradt. Csak a kurzor világított a monitoron. A régi időkben Romero itt maradt volna mellette, együtt kísérleteztek volna az új engine alapjaival, és napkeltéig irtották volna a programhibákat. Ehelyett Carmack most azt nézte végig, ahogy a fickó az „Én írtam” pólóban gondtalanul kisétál az ajtaján.

11. fejezet

Rengések

Mindenkinek vannak beteljesületlen álmai. Talán azért, mert az álmok túlságosan pénz- vagy időigényesek: repülni, versenyautót vezetni... Talán azért, mert elérhetetlenek: űrháborút vívni földönkívüliek ellen, vámpírra vadászni... Vagy talán azért, mert illegálisak: felforgatni a külvárost, és egy lefűrészelt csövű shotgunnal kivégezni a helyi gengsztervezért... De az álmok mindig jelen vannak, minden nap foglalkoztatják az elmét. Csakis ezért épülhetett többmilliárd dolláros iparág arra, hogy emberek élük ki fantáziáikat a legújabb technológiák segítségével. Csakis ezért létezhetnek videojátékok.

Természetesen a videojátékok nem teszik lehetővé, hogy az emberek átéljék az álmaikat. A játékosok csak egy fejlesztő által szimulált álmot látnak, ahol az akció digitális, a számítógép, televízió vagy konzol korlátai közé van szorítva, és csak a szemükön, fülükön és ujjbegyeiken keresztül érzékelik azt. Mégis, amikor a daytonai versenypályán száguldanak, vagy amikor megrohamoznak egy bolygóközi katonai bázist, úgy érzik, valahol máshol vannak, távol hús-vér testüktől, irodai gondjaiktól és sokasodó számláiktól. A játékok segítségével megszökhetnek, tanulhatnak, feltölthetnek. A játékokra szükség van.

Ez a gondolat már a régi görögök óta létezik - Platón írta, hogy „minden férfinak és nőnek a legnemesebb játékokat kellene űznie, elméjével kilépve a jelenből”. Az ötvenes években Johan Huizinga antropológus így fogalmazott: „a játék (...) szignifikáns életfunkció (...), amely meghaladja a sürgős életszükségleteket is, és jelentést ad a tetteknek. Minden játék jelent valamit.” Új nevet javasolt az emberi fajnak: „homo ludens”, avagy a játékos ember. Marshall McLuhan a hatvanas években így vélekedett: „A játékok nélküli társadalom a zombik tompaságával süllyed automata-létbe. (...) A játék népművészet: kollektív, közösségi reakció bármely kultúra akcióira és fő mozgatórugóira. (...) Az emberek játékában megmutatkozik, milyen sokat érnek (...), akár Disneyland-szerű mesterséges édenkertek, akár megfejthető utópisztikus látomások, amelyek által teljesebb lesz mindennapi életünk.”

1994-re már nem volt többé utópisztikus látomás a játék, amely a Star Trek virtuálisvilág-szimulátorára, a Holodeckre hasonlított. A science-fiction lassacskán valósággá vált. 1992-ben megjelent Neal Stephenson sci-fi regénye, a Snow Crash, ami megteremtette a Metaverzumot. Ez az alternatív valóság nagyban emlékeztetett a cyberspace-re, más néven kibertérre, amit William Gibson 1984-es klasszikusa, a Neurománc képzelt el. Az internet megkezdte hódító útját, lehetővé téve, hogy több ember csatlakozzon ugyanahhoz a hatalmas számító-

gépes hálózathoz. A játékkermekben virtuális valóságot szimuláló játékok züm-mögtek - szokatlan masinák nagy, ormótlan sisakokkal, amelyek öt dollár körüli összegért FPS-nézetű digitális világba repítették a játékost. A programozók új generációja munkáját, életét szentelte akkoriban a Holodeck megvalósításának. Ahogy John Carmack mondta: „Erkölcsei kötelességünk, hogy ezt megcsináljuk.” A kinyilatkoztatás végül a Quake-hez vezetett.

Minden játék fejlesztése úgy kezdődik az id-nél, hogy John Carmack elmondja a többieknek, mit fog tudni a következő grafikus motor. Amikor Carmack először vázolta elképzeléseit a Quake technológiájáról, Romero teljesen lázba jött. Évekig beszéltek egymással arról, hogyan lehetne megvalósítani ezt a játékot. Az ihletet régi Dungeons & Dragons-játékaikból merítették; Quake, azaz „Rengés” volt a Carmack által tervezett karakter, aki hatalmas kalapácsának birtokában képes volt épületek lerombolására, és akinek egy természetfeletti idéző varázstárgy, a Pokolkapu Kockája lebegett a feje felett. Az id-s srácok először a korai Commander Keen-napokban dolgoztak Quake-játékon, de akkor feladták, mert úgy érezték, a technológia még nem elég fejlett ahhoz, hogy az ötlet megvalósulhasson. Aztán Carmack egyszer csak bejelentette: eljött az idő. A technológia felkészült arra, hogy létrejöjjön a legmeggyőzőbb, leginkább magával ragadó 3D-s játékelmény, az első olyan, gyors akcióval teli first person játék, amely támogatja az interneten összegyűlő játékoscsapatok versengését. A Quake így lehet nemcsak az id, hanem a világ legnagyobbjátéka.

Romero szinte felrobbant az ötletektől. „Egy teljesen 3D-s motor!” - mondta. - „A pokolba is, lehetnének benne mindenféle erdők... Meg a varázstárgy, amiről még a Keen idejében beszéltünk, a villámló kalapács! Ez lehetne a fő fegyver a Quake-ben! Betehetnénk azt a transzdimenzionális varázstárgyat is, a Pokolkapu Kockáját, csak keringene a fejed körül, és tenné a dolgát! Lehetne saját személyisége, meg programozása, amitől úgy éreznéd, hogy ő külön lény: megtámadna embereket, ha jó vagy hozzá. Ha lezúznál vagy megsebezne valakit, bizonyos hatótávon belül a kocka táplálkozna az okozott fájdalomból, így minél több fájdalmat okoznál, annál boldogabb lenne a kocka, és elkezdene segíteni neked; gyógyítana, amikor nem vagy jól, vagy elteleportálna máshova. Viszont ha régóta nem harcoltál, elkezdene sebezni téged, vagy lelépne, és csak remélhetnéd, hogy egy nap még visszajön...”

Romero olyan izgatott volt, hogy meg kellett osztania az újságokat minden id-rajongóval. „A következő játékunk elsöpri a Doomot a pokolba!” gépelte, „A Doom tők szívás, ha következő játékunkhoz mérjük, aminek a címe: Quake: The Fight for Justice! A Quake nagyobb lépés lesz a Doom után, mint a Doom volt a Wolf 3D után.” Romero rácsapott a billentyűzetre, és feltöltötte az üzenetet az internetre. De mivel a Doom II még fejlesztés alatt volt, a többi tulajdonosnak túl korai volt a kialakult Quake-csevej. „Romero kitálalt és elmondta a népnek, mire készülünk - panaszkolta Adrian Kevinnek és Jaynek. - Annak ellenére, hogy mind tudjuk, mennyi változás lehet még, szóval nem kellene még publikálni a terveinket. Romero csak szereti a felhajtást, ezért csinálja.” Jay, akit a játékosok több ízben is kérdőre vontak, miután a Doom nem tudott határidőre megjelenni, osztotta Adrian aggályait. „Ne vetíts a játékról, mert egyelőre csak terv az egész - mondta Romerónak. - Ha nem valósul meg, az visszauíthat.” Romero egyetértett, de hamarosan megint elszólta magát. „A Quake nem csak játék lesz - nyilatkozta a Computer Player magazinnak. - A Quake újabb lépés lesz.” Meg kellett állítani.

Egy késő éjjel, 1994 szeptemberében Romero a gépe előtt ült, és a Doom

II hangjait keverte. A játék már majdnem elkészült, ő pedig felvállalta, hogy csiszolgatja az utolsó ellenfél, a játék főszörnyeként ismert Icon of Sin hanghatásait. A játék megnyeréséhez a játékosnak a két szeme között kellett eltalálnia az Icont - egy irtózatos rémséget, aki szörnyekké alakuló kockákat köpdösött a játékos felé. Romero a játék tesztcélokból létrehozott speciális üzemmódjában rohanguk körbe, amely lehetővé tette számára, hogy átmenjen a falakon - akár azt is, hogy bemenjen a kép mögé, amit a játékos látni fog a játékban. Amint Romero átrohant az Icon of Sin falán, végigfutott a hátán a hideg. Tényleg a saját arcomat láttam? Egy vállrándítás után visszatért a munkájához, arra gondolvuk, hogy talán túl sok időt tölt el a játékkal. Aztán megint keresztülrhant a szörny mögötti falon, és megint a saját arcát vélte felvillanni. Milyen furcsa, gondolta, és lassan hátrálni kezdett. Sokként érte a felfedezés: fejének digitális mása lenyakazottan, vérezen vonaglott egy karón. „Ne már, b****ameg!” - fakadt ki. Romero visszaroht a karakterével és az Icon of Sinre lőtt, majd követte a kilőtt rakéta útját: az átrepült a szörnyön és a hátsó falon, be a rejtett szobába, és telibe kapta a Romero-fejet, ami megrándult a kintől. Romero megértette a tréfát. A játékos azt hihette, úgy nyer, ha legyőzi a szörnyet, de valójában végig Romeróra lőtt. Ő maga volt az Icon of Sin.

A következő reggelen már azt beszélte az egész iroda, hogy Romero megtalálta a meglepetést, és ő maga is hagyott egyet. Adrian és Kevin betöltötték az utolsó pályát, és elkezdtek rakétákat lőni a szörnyre. Mindvégig démonikus hangokat hallottak a rejtett szobából - mintha egy visszafelé lejátszott Judas Priest-szám lett volna. A szavak felismerhetetlenek voltak, de visszafelé játszva értelmet nyertek: „Hogy megnyerd a játékot, - döngött a hang - engem, John Romerót kell megölnöd!” A következő rakétatalálatra az Icon of Sin halott volt.

1994. október 10-én a Doom II megérkezett a Limelightba. A Limelight egy hajdani templom New Yorkban, amit gótikus night clubbá alakítottak - ez volt a Doom II bemutatkozó sajtópartijának helyszíne. A TSI Communications, ez a tapasztalt PR-vállalat, akit a GTI azért bérelt fel, hogy berobbantsa az id Software nevét a köztudatba, a kétmillió dolláros marketing-büdzsé jelentős részét fordította arra, hogy a klubot démonok erőszak uralta pokoli palotájává változtassa. Egy holografikus gép a játék szörnyeit vetítette a bejárati ajtó mellett. A játék techno-rock zenéi bömböltek minden helyiségben. A templom közepén felépített óriási deathmatch aréna remegett az eseményre érkezett Doom-játékosok alatt. A riporterek, akik a Wall Street Journaltól a The Village Voice-ig minden újságot képviseltek, félve és kissé zavartan verekedtek át magukat a tömegben. Akkoriban egyre növekvő elragadtatás övezte a számítógépes kultúrát és az internetet, éppen a Netscape Navigator akkori verziója volt a sláger, a Mosaic alkotóinak új böngészőprogramja. Bár sokan hallottak arról, hogy a Doom mekkora underground siker lett, soha nem tapasztalták meg első kézből a furcsa világot. Még Audrey Mann, a TSI által az eseményre delegált újságíró is elképedt. A cége már régóta képviselte a csúcstechnológia iparának két nehézfiúját, az IBM-et és a Sonyt, de még soha nem találkozott olyan egyedi kihívásokkal, amelyek elé az id Software jelentősége állította őt. A Doom II útnak indításakor egy sor új kifejezéssel kellett megismerkednie a reklámaparnak, olyanokkal, mit a deathmatch, a frag és a mod. Vitát nyitottak azon, hogy mennyire illendő a „seggbe rúgni” kifejezést használni sajtóanyagban. „Mennyiféleképpen mondhatjuk, hogy megcsónkít?” - viccelődtek. De amikor a Limelightban szembesültek a válasszal, belátták, hogy lebecsülték az ügyfelüket. „Nem gondoltuk volna, hogy ennyi van a sztoriban - mondta Audrey. - Azt gondoltuk, csak egy

játékot kell bemutatnunk...”

A Doom II nem csak egy játék volt - és ez aznap éjjel világossá is vált hanem egy újabb lépés. A riporterek, akiket korábban nem érdekeltek Jay sajtóanyagai a cégről, ostrom alá vettek minden id-játékost, akit csak tudtak. A tiltakozók is megjelentek. Az olyan erőszakos filmek mellett, mint a Született gyilkosok vagy a Ponyvaregény, a Doom is megjelent a radaron, mint az Amerika fiatalságát fenyegető veszedelem. Miközben Jay beszélt a tömeghez, egy férfi felállt és azt kiáltotta: „Szégyellhetne magát, hogy ennyire erőszakos játékot készít, amivel gyerekek is játszhatnak!” Mindenki elhallgatott, és Jayre nézett, várva a választ. „Uram! - kezdte Jay nyugodtan. - Két gyerekem van, és soha nem tennék olyat, ami káros lehet számukra. Bizonyos értelemben három csibészt alkottunk meg az interaktív médiában, csak fegyverekkel. Ha így tekint rá, a dolog inkább humoros, mint kártékony.” De a tiltakozó nem nyugodott le, erőszakról és a Sátánról ordibált, amíg Shawn Green, aki Jay mellett ült a színpadon, magához nem ragadta a mikrofont és bele nem üvöltötte: „Dugulj el, faszikám!” A tömeg nevetett. Úgy tűnt, mindenki az id oldalán áll.

A megjelenés után rögtön hatszázezer Doom II-t rendeltek a kiskereskedők, ami garantálta, hogy a program a történelem legjobban fogyó játékaik között lesz. Úgy tervezték, hogy ez a készlet kitart egy negyedévet. Egy hónapig húzta. A Doomsday után a tömegmédiá felkapta a játékot. Mindenki, aki kimaradt az Doom-kultusból, most nem hagyta ki, míg a többiek büszkén trombitálták szét, mennyire tapasztalt öreg rókák. Különbőféle újságírók áradoztak a játék vonzerejéről, a marketingjéről, az erőszakról, a nagy amerikai sikertörténetéről. „Olyan közel áll a virtuális valósághoz, amilyen közel mered engedni magad” - dőlt a Chicago Sun Timesből. „Virtuális mézszárlás és valóságos haszon” - szólt a New York Times szalagcíme. A The Economist esszéjét közzétette, „Doomonómia” címmel, ami akadémikusán elmagyarázta, hogyan „teszi gazdaggyá és emeli ki a homályból alkotóit a vértől csöpögő játék, és hogyan ad leckét jelentőségéről a holnap informatikai gazdaságának.” A The Red Herring azon csodálkozott, hogy az id „egész mappát töltött meg olyan cégvezetők és magánbefektetők leveleivel, akik égnék a vágytól, hogy pénzüket az id-ben tudják” - de a vállalat rendületlenül független maradt. Természetesen a több millió játékos, aki szerte a világon megélte a játékot, vajmi keveset törődött ezzel az egészszel. Tudták, hogy ami igazán eladja a játékot, az a deathmatch. Az embert, aki saját deathmatch-et akart, DWANGO Bobnak hívták.

DWANGO Bob, akit Bob Huntley néven is ismertek, harmincnégy éves volt, külsejét és viselkedését tekintve leginkább a woodstocki műsorvezető, Wavy Gravy texasi kiadására emlékeztetett. A high-tech iparba úgy tört be, hogy interaktív bódékkal szórta tele Houston benzinkútjait. Néhány év után elkezdett leengedni, valami mást akart - ekkor talált rá a Doomra. 1994 elején a DWANGO fiúk beletemetkeztek a „munkába”, hajnali 2-ig maradtak az irodában, míg a feleségeik otthon aludtak, addig ők a játékkal szórakoztak. Bob üzlettársa, Kee Kimbrell újabb áldozata volt a Doom-függőségnek. Végül Bob egyik éjszaka magához hívta Kee-t és azt mondta: „Ha nem pucolod le a Doomot minden gépről, ki vagy rúgva.” Kee nem esett kétségbe; ahelyett, hogy törölte volna a játékot, átnevezte a megfelelő fájlt - hogy Bob ne találhassa meg -, majd folytatta a játékot. Amikor Bob rájött a turpisságra, valami bekattant benne. Ha ezek a srácok ennyire szenvedélyesen imádják a játékot, talán lehetne kezdeni vele valamit! Bob leült kicsit gondolkozni, és az élete örökre megváltozott. Rájött, hogy a nagy izgalom lényege a szemtől szembeni versengés: az, amikor

elő emberek játszanak egymás ellen a számítógépes hálózaton. Némi kutakodás után rádöbbsent, mennyire nincs egyedül. A Doom deathmatch megszállta az emberek életét: a rajongók hétvégén is bementek a munkahelyükre, hogy játszassanak az ottani hálózatokon, kizavarták gyerekeiket az alagsorokból, hogy saját hálózatot drótozzanak...

Milyen hihetetlenül jó lenne, gondolta Bob és Kee, ha a játékos ellenfélül választhatna akár véletlenszerűen is olyan embereket, akik tőle távol élnek - más házban, más városban, vagy akár más államban! Mi lenne, ha létezne egy központi számítógép, egy szerver, ami a játékot a szomszéd kosárlabdapálya virtuális megfelelőjévé változtatná -azzal a különbséggel, hogy a játékosok a világ bármely tájáról tudnának játszani! Az volt a probléma, hogy a Doom nem így működött: csak modemes kapcsolatot támogatott. Ez azt jelentette, hogy az egyik játékosnak modem használatával telefonálnia kellett a másik számítógépnek, és amint a kapcsolat létrejött, megkezdődhetett a játék. Az elszánt Kee átugrott Bobhoz, és megszólalt: „Azt hiszem megoldható, hogy telefonvonalon keresztül is működjön a játék.” „Oké - mondta Bob, és szeme előtt megjelentek a dollár-jelek -, hat hetet kapsz. Ha összehozod, megígérem, hogy elmegyünk az id Software-hez veled.” Bob blöffölt. Nem ismerte az id-t. De texasi fiúként úgy látta, nekik elég könnyen sikerül majd megnyerni a céget. Nem sikerült. Hívására, mint oly sok más hívásra, senki nem válaszolt. Öt héttel később Kee elindult a motorbiciklijén Bobhoz, hogy közölje vele a nagy újságot. „Rájöttem! - mondta lihegve. - Adj tíz percet!” Bob leült a számítógép elé, miközben Kee szakadatlanul püfölte a billentyűzetét a másik szobában. Tíz perccel később Bob megkapta a jelet, és elindította a programot, amit Kee írt. Egyszerű kezelőfelületet látott, ami egyszerűsítette a többszemélyes játék nehézségeit. Ezzel a programmal bárki bejelentkezhetett, és csatlakozhatott egy számítógépes rendszerhez, ami a játékot támogatta, vagy ahogy a szleng nevezi, „hosztolta”. Így a játékosoknak nem kellett egy helyszínen tartózkodniuk, elég volt felhívni egy számot, csatlakozni egy chat szobához, és kiválasztani három másik Doom-játékost. „Oké! - mondta Kee mosolyogva. - Ezzel lenyűgözzük az id-t!”

Bob szemlesütve közölte a rossz hírt: „Az id nem beszél velünk. Még a francos telefonra sem válaszolnak.” Faxszal, levéllel és e-maillal is próbálkozott, de egyik sem hozott sikert. Már kezdték elveszíteni a reményt, amikor Bob talált egy cikket, amely a New York-i Limelightban hamarosan megrendezésre kerülő Doom II sajtórendezvényről szólt. Felhívta az id-t reklámozó céget. „Nagy lehetőséget kínálok az id-nek! - mondta. - Egyszerűen muszáj ott lennem az eseményen.” A telefon túloldalán levő fickó annyit válaszolt, hogy persze, mindenki be akar jutni a világ minden tájáról - de felejtse ezt el. Bob kitartott, és lyukat beszélt az illető hasába. „Oké! - tört meg végül a fickó. - Ha ide tud repülni Houstonból, meglátom, mit tehetek.” Bob letette a telefont és Kééhez fordult: „Megyünk New Yorkba!” Kee és Bob villámgyorsan repülőjegyet vásárolt, és szobát foglaltak a New Jersey-i Holiday Innben. Mivel a legutóbbi üzletük még nem hozott pénzt, kenyérmorzsákon éltek. Mindent a Doom új szolgáltatására tettek fel, aminek a Dial Up Wide Area Network Games Operation, vagyis a DWANGO nevet adták. Órákkal a rendezvény előtt Bob és Kee megérkezett a klubba és találkozott a TSI egy illetékeseivel. „Oké - mondta nekik sietve, majd a kezükbe nyomott két pólót -, vegyétek fel ezeket.” Bob és Kee belepréselték magukat a kicsi, fekete pólókba, amiknek elején a jól ismert Doom-embléma feszített, hátoldalán pedig a „versenyző” felirat. A szervező közölte velük, hogy az egyetlen mód a bejutásra az, ha versenyzőként indulnak a Doom deathmatch

versenyen. Bob és Kee körülnézett. Mögöttük több tucat vézna suhanc feszített hasonló pólóban - fele olyan idősök voltak, mint ők. Bob nagyot nyelt. Persze, ő és Kee játszottak a Doommal, de a keményvonalas játékosokkal való összezapás nagy leégést ígért. Tényleg azt várják el tőlük, hogy ezek ellen a bajnokok ellen játsszanak a nemzetközi sajtó előtt? Gyors köszönetet mondtak a szervezőnek, és átmentek az utca túloldalára, hogy feltöltsék magukat egy bárban.

Visszafelé menet belebotlottak a TSI-s fickóba, aki már messziről kiabált: „Lekéstetek a sorsolást! Siessetek, befelé!” Bob volt az első, akinek küzdenie kellett. Perceken belül lemészárolták. Kee hasonlóan gyors véget ért. A játékkal végezve elindultak megkeresni az id-t. Végül sikerült levadászniuk Jay Wilburt, aki ránézett a sörszagú, középkorú, szűk versenyzői pólóban feszítő fickókra, és lekoptatta őket. „Nincs időm rátok, nem érdekeltek, húzzatok innen” - mondta, majd eltűnt a tömegben. Hőseink már a kijárat felé tekintettek, amikor Kee kiszúrta Romerót: nyomra vezette az összetéveszthetetlen, hosszú, sötét haj és a készítőknek járó Doom-póló. Idegesen kívárták, amíg Romero szünetet tart a játékban, majd lerohanták: „Mi írtuk ezt a szoftvert! - heveskedett Kee - Betárcsázatsz vele a modemmel egy szerverre, és játszatsz más emberekkel, akiknek szintén van modemjük. Ez az egyetlen lemezünk! Órizd meg az életed árán is!” A parti után Romero mesélt Jaynek a lemezről. A DWANGO ötlete nem volt áttörés - az id-nek már magától is eszébe jutott, csak éppen még nem programozták le. Mivel úgy volt, hogy a Quake lesz az a játék, amivel lehet majd interneten nyomulni, vártak az online játékmód kivitelezésével. „Ámbátor - mondta Jay -, nem lenne jó, ha ezek a melákok végeznék el a mi melónkat, aztán felhívnák vele az AOL-t vagy a Time Wamert.”

„Rendben - mondta Romero - talán lesz öt percem arra, hogy megnézzem, mit tud a lemez.”

Amikor hazaért texasi otthonába, Romero betette a lemezt a meghajtóba, és felhívta a houstoni számot. Miután a modem bejelentkezett, üzenetet kapott Kee-től: „Gyere, próbáljunk ki egy játékot!” A következő percekben Romero tudta, hogy Kee Houstonban van, ő pedig Dallasban, mégis ugyanazt a deathmatch partit játszották. Romero felemelte a telefont: „Ez kib***ottul jó! - lelkesedett. - Szeretek sokáig ébren maradni, és mindig az a baj, hogy játszani akarok, amikor csak kedvem tartja - de nem ébreszthetem fel hajnali háromkor a haverjaimat azzal, hogy hé, nem akarsz, hogy szétlőjem a fejed, he? Én a nap 24 órájában, a hét 7 napján játszani akarok. Bármikor. Ez a megoldás! Csak betárcsázol ezzel a cuccal, és már játszatsz is!” Carmack és a többi tulajdonos nem volt meggyőzve. Ahogy Carmack látta, ez is csak egy volt Romero szórakozásai közül - mint az interjúk, a Raven, a deathmatch-ek -, amelyek az igazi munkától, a játékkészítéstől tartották távol őt. Romero azzal érvelt, hogy ha be tudnák indítani az online játékot, tovább épülhetne a Doom-közösség, és az bizonyára a vállalatnak is hasznára lenne. Miután rávette Jayt, hogy tegyen ajánlatot a DWANGO bevételeinek 20 százalékáért, Romero minden éjjel azon a projekten dolgozott, amit a Heretic (a Raven Romero által felügyelt játéka) shareware verziójával együtt készült kiadni. 1994. december 23-án telefonált Bobnak és Kee-nek: „Most fogom feltölteni. Fogjátok bírni? Mert ha bejön, elárasztanak benneteket a játékosok!” Igaza lett.

A DWANGO híre keresztülsöpört a Doom-rajongók egyre növekvő táborán. 1995 januárjára tízezer ember fizetett havi 8,95 dollárt, hogy Bob és Kee houstoni szerverét felhívhassa. Olaszországból és Ausztráliából is érkeztek hívások. Ebben az ütemben a DWANGO egyetlen szerverrel évi egymillió dollár fölötti

bevétele termelt volna! Bővíteni kellett, és ez egyáltalán nem volt nehéz feladat. A DWANGO lelke egyetlen számítógép volt néhány tucat modemmel és telefonvonallal. Mindössze annyit kellett tenniük, hogy megvegyék az alkatrészeket, és szerte az országban megegyezzenek olyan emberekkel, akik hajlandóak lennének felügyelni, hosztolni a gépeket saját otthonaikban vagy irodáikban. Bob, Kee és Mike Wilson (egykori koktélbár-menedzser és Adrian Carmack gyerekkori barátja) ország körüli útra indultak, hogy a DWANGO-t terjesszék. Remek húzás volt. 35000 dollárért beüzemelték egy DWANGO szervert, és onnantól kezdve dőlt a lé. „Tuti pénzgártó gépezet volt” - mondta Mike. Ügyvédek, programozók, zenészek, a legkülönbözőbb foglalkozású emberek - Adrian Carmackot is beleértve - kaptak a lehetőségen. A DWANGO fiúknak magánlakásuk volt New Yorkban, lakosztályaik Seattle-ben, raktáraik San Jósében. Négy hónap alatt huszonkét szervert helyeztek üzembe. A srácok minden nap elrohantak a legközelebbi Home Depot üzletbe, és kábelekkal felszerelkezve lóhalálában dobták össze az újabb szervert, majd kísértáltak az ajtón, kezükben 35000 dollár készpénzzel. Egyszer egyetlen éjszaka tízezer dollárt költöttek egy sztriptíz-bárban. A táncoslányok érdeklődve hallgatták, hogy ezek a fickók valamiféle „deathmatch” árusításával keresték ezt a rengeteg pénzt - azt gondolták, akármi is az a „deathmatch” nevű drog, nagyon durva anyag lehet...

A deathmatch láz és a növekvő publicitás hatására a Doom II nemcsak betört a piacra, de szét is zilálta azt. Ron Chaimowitz és a GTI gyönyörűségére a játék aratott a toplistákon. Néhány hónappal a megjelenés után Romero és Jay odagördültek a helyi bank egyik autós fiókjához, hogy beváltásuk az első jogdíj-csekküket. A bankpénztáros ellenőrizte a csekket, és kis híján összeomlott. A csekk ötmillió dollárról szólt. Ekkora összegről lévén szó, a két fickónak a Ferrariban legalábbis be kellene fáradnia az irodába, gondolta. Mire Romero visszatért az Austin Virtual Gaming következő Doom-bajnokságára, már nem ő volt az egyetlen, aki sértéseket ordibált és falakat püfölt. A deathmatch életmóddá vált. A terem tele volt fiatalokkal, akik olyan szitkokat üvöltöztek egymásnak, mint a „Kapt be a f***t!” vagy a „B**** meg egy majmot!” Törött billentyűzetek és kibelezett égerzsinórok borították a padlót. Az egyik fal teljesen át volt szakítva - a maradandó sérülést egy csalódott játékos ökle okozta. Itt esett meg első alkalommal, hogy Romerót megverték a saját játékában. Nem ez volt az utolsó ilyen eset. A DWANGO sikerétől és a Doom II-től feltüzelve Romero több deathmatch-et játszott Shawn Greennel, mint valaha. 1995 nyarán aztán egy szép napon Carmacknak elege lett. Belefáradt, hogy Romero elpocsékolja az idejét, belefáradt az üvöltözésbe, a káromkodásba, a falcsapkodásba és az ajtón kirepülő törött billentyűzetekbe. Bosszút forralt. A következő napon Shawn önbizalomtól duzzadva lépett Romero irodájába, és kihívta Romerót egy meccsre. „Haver - mondta Romero -, hiszen tegnap is a porba aláztalak! Na gyere, bármikor készen állok!” Mindenki körük gyűlt. Romero kinyitott egy doboz Dr. Pepper üdítőt, és elkezdett játszani. Vadul üldözte Shawnt a pályákon, de hiába. Shawn teljesen megsemmisítette őt. Valahányszor Romero a hátába került, Shawn villámgyorsan körbefordult, és Romero arcába ürtette a fegyverét. „B**** meg! - üvöltött Romero. - Mi a sz*r van ezzel az egerrel?” Az asztalhoz csapta az egeret, miközben figyelmetlenül a nadrágjára borította az üdítőjét. „A p***ába!” Mindenki nevetni kezdett. „Mi van?” - kérdezte Romero, a Dr. Peppert törölgetve a lába közül. Akkor árulták el neki, hogy egy spéci hackelés miatt történt minden. Carmack leprogramozott egy opciót Shawn gépén, ami lehetővé tette számára, hogy egy parancs begépelésével a normál sebesség

tízszeresével mozogjon. Romero körülnézett, és meglátta Carmackot az előtérben. Carmack ritkán nevetett - de abban a pillanatban láthatóan nagyon jól érezte magát.

Ha a deathmatch kiút volt a stresszből, munkából, családi gondokból és a fáradtságból, olyan kiút volt, amit Carmack nem igényelt, és emiatt nem is értett meg. Soha nem volt meg benne az, amiért az emberek a gondtalan időtöltéshez fordulnak. A tévében látott egy műsort tavaszi szünetben italozva eltöltött tengerparti hétvégekről - ahol senki nem programozott. Úgy tűnt, sokan nem élvezik a munkájukat. Carmack nagyon jól tudta, mi teszi őt boldoggá: a programozás. Módszeresen szervezte át az életét, hogy minél több időt tudjon ezzel tölteni. A Doom indulásakor úgy döntött, átállítja a biológiai óráját, és szerzetesi, magányos munkaütemezésre rendezkedik be, távol Romero ordibálásától, az újságírók telefonhívásaitól, és a mindennapi élet szokványos háborgatásaitól. Elkezdte rávenni magát, hogy egy órával később maradjon bent este és egy órával később érkezzen másnap. 1995 elejére megtalálta az ideális munkarendet: délután 4 óra körül kezdett dolgozni, és hajnali 4-kor távozott. Minden összpontosításra szüksége volt ahhoz, hogy összehozza a Quake-et. Mint arra hamar rájött, a játék nagyobb kihívás volt annál, amit elképzelt. Az volt a célja, hogy egy teljesen szabad háromdimenziós világot alkosson internetes játéklehetőséggel. Carmack, mint oly gyakran, azzal kezdte a munkát, hogy olvasott és kutatott, amennyit csak bírt. Több ezer dollárt adott ki tankönyvekre és egyetemi jegyzetekre, de mindez szintiszta elmélet volt. Nem létezett még olyan számítógépes program, amely interaktív, valós idejű, gyors akciókat kezelő 3D világot teremtett. Hogy megvalósítsa ezt az élményt, nemcsak minden tehetséget kellett latba vetnie, de az utolsó cseppig ki kellett sajtolni az akkori modern PC-k teljesítményét. A helyzetet csak súlyosbította, hogy a kritikus pillanatban, a játék születésénél úgy érezte, elvesztette szövetségését - Romerót nem lehetett elérni. Jönni fog majd, gondolta. Carmack tudta, hogy Romero jobb programozó volt nála, amikor a Softdisknél találkoztak, de hamar maga mögött hagyta őt. Romero kedve szerint bújta bele mindenféle szerepbe: fejlesztette a külső eszközöket, amiket ő és Tom Hall használt fel a játék szintjeinek készítésekor, beleszólt a grafikus arculatba, kitalálta, hogyan uralja majd az id a világot. A Doom alatt Romero Carmack ideális munkatársává vált - valakivé, aki mellette ül, és nagy tapasztalata van az új technológiákkal való kísérletezésben. A Quake készítésekor Carmack úgy látta, Romero két szerepet akar: a programozóét, aki a motorral dolgozhat, és a munkatársét, aki segít kísérletezni a korai munkafázisban. Romero egyszer már felvette mindkét szerepet. A Doom sikerének mámorában azonban úgy tűnt Carmacknak, most egyiket sem akarja igazán.

De mint Carmack felfedezte, akadtak mások, akik alkalmasak voltak a feladatokra. Programozásban senki nem jobb, mint a veterán szoftverfejlesztő, Michael Abrash - emlékezett Carmack. Abrash grafikai programozásról szóló könyvéből tanult Romero és Carmack, amikor korai játékaikat készítették. Abrash azóta a programozók valamiféle szent ikonjává vált. Otthagytta a grafikai programozást a Microsoft kedvéért, ahol a Windows NT operációs rendszeren dolgozott. De mint bárki, aki a grafikáért élt, tudta, hogy sehol máshol nem olyan látványos az eredmény, mint a játékokban. A Doomnál jobban egyetlen játék sem volt képes lenyűgözni őt. Egy seattle-i útján, amikor anyukáját látogatta meg, Carmack ebéd közben zavarta meg Abrash-t, hogy meséljen neki a Quake tervéről. A kihívás, amit Abrash látott, nem volt más, mint a kibertér

megvalósítása 3D grafika révén egy online világban - egy alternatív valóságban, ami él, lélegzik, és vár a játékosok felbukkanására. Abrash pulzusa gyorsulni kezdett. Mint minden grafikával foglalkozó programozó, gyakran elmélkedett virtuális világokról. Amikor a Snow Crash-ben olvasott a Metaverzusról, azt gondolta: 80 százalékban meg tudnám csinálni - legalábbis elméletben. Nem kértelkedett abban, hogy a vele szemben ülő huszonnégy éves fiatalemberben megvan a képesség és az önbizalom, hogy mindez megvalósuljon. Amikor Abrash megemlítette, hogy egy projekt után mindig elcsodálkozik azon, hogy tudna-e megint ilyen jól alkotni, Carmack összevonta a szemöldökét: „Én soha nem kértelkedem ebben.” Mégis, amikor Carmack arra kérte, hogy jöjjön vele az id-hez dolgozni, Abrash gondolkodási időt kért - már csak azért is, mert el kellett volna szakadnia a családjától. Napokkal később e-mailt kapott a cég nagyfőnökétől, Bili Gatestől. Gates valahogy megtudta, hogy az id milyen ajánlatot tett, és beszélni akart vele. Abrash sokkot kapott: egy találkozó Bili Gatesszel, olyan volt, mint egy pápai audiencia. Gates tudott az id-ről. A programozói beszéltek Carmackékkal arról, hogy készítsék el a játékot a következő Windows verzió alá. De az id csak egy kis vállalat volt Texasban, amit Gates Abrash-sal is közölt. A Microsoft sokat tud nyújtani, mondta, és egy tervben lévő grafikai kutatással kecsegtette Abrash-t. Gates azt is megemlítette, hogy hogyan ment el egy Microsoft alkalmazott az IBM-hez, hogy aztán nyolc hónap után visszatérjen. „Lehet, hogy nem is szeretnéd azt a melót az id-nél...” - vonta le a következtetést. Abrash végül Carmacknak hitt, nem Gatesnek. Ugy vélte, hogy az id-ben rejő lehetőség túl jó; az első sorban akart ülni, hogy lássa, hogyan fejlődik ki a forradalmian új, hálózatos, virtuális 3D világ. Ezenkívül meghatotta az, hogy Carmack felkereste és meghívta. Carmack magányosnak tűnt - olyannak, akinek senki nem értékeli igazán az ötleteiben rejő szépséget.

Carmack hamarosan tovább bővítette csapatát. Talált egy ambiciózus pályatervezőt, aki különösen lelkes volt, ha az elképzelésit kellett akcióvá álmódni. American McGee nem a játékok miatt került kapcsolatba Carmackkal, hanem Carmack másik nagy szenvedélye, az autók révén. Carmack a lakótömbjében találkozott vele, miközben American egy kocsiban ült. Vézna volt, láncdohányos, zsírfoltos szemüveggel és ritkás szakállal - American úgy nézett ki, mint egy autószerelő. Gyorsan, pattogó mondatokban beszélt, mint egy autóversenyző veszi az akadályokat: előrerohant, lelassított, és megint kitört. American ereiben üzemanyag keringett. Csak huszonegy éves volt, és gyakran elsütötte azt a viccet a barátainak, hogy szívesen írna egy életrajzot a rendellenes viselkedésűekről, „Growing Up American” címmel. American Dallasban született, soha nem ismerte az apját, különösképpen anyja nevelte fel. Nagyon kreatív volt már gyerekként is. Az iskolában élénken beszélt képzeletbeli barátaihoz. Néha megállt, hogy ajtót rajzoljon a levegőbe, amin át képzeletbeli helyekre jutott. Volt érzéke a matematikához és a tudományokhoz, és korán érdeklődött már a programozás iránt is, így végül számítástechnikai iskolában kötött ki. Miután több mostohaapát is lecserélt, American anyja végül megállapodott egy férfi mellett - aki azt gondolta magáról, hogy nő. Aztán egy napon, amikor a tizenhat éves American hazaért az iskolából, minden gyerek rémálma fogadta: az üres ház. Csak az ágya, a ruhái, a könyvei és a Commodore 64 számítógépe maradt meg. Az anyjának minden mást el kellett adnia, hogy két repülőjegyet vehessen és kifizethesse a barátja nemét megváltoztató műtétet. American összehajlította a számítógépét. Magára maradt. Hogy kifizethesse a számláit, kimaradt az iskolából, és furcsábbnál furcsább munkákat vállalt, míg végül leragadt egy Volkswagen

szerviznél. Carmackban olyan emberre lelt, akit hozzá hasonlóan az autók és a számítógépek is érdekeltek. Így amikor Carmack nem sokkal a Doom kiadása után megkérdezte, lenne-e kedve dolgozni az id-nél, American munkát váltott.

Az id irodája lenyűgöző volt American szerint; érezte a pillanatot, azt, ahogy a laza, fiatal srácok meglovagolják a hullámokat. Különösen Romero tett rá mély benyomást. Igazi mágia sugárzott a munkáiból, olyan volt, mint egy építész, egy mérnök, egy ötletember, egy játékkervező és egy művész egy személyben. Romerónak különös érzéke volt ahhoz, hogyan lepje meg a játékosokat, és hogyan eressze útjára a játékot. Emellett egyszerűen nagymenőnek tűnt - nagy lábon élt, király kocsit vezetett, mindig poénkodott, és Carmackkal ellentétben élvezte a hírnevet. American és Romero hamar barátokká váltak. American soha nem akart már hazamenni. A Doom II készítésekor Romero és Carmack egyetértettek abban, hogy érdemes lenne kipróbálni Americant pályatervezőként. American úgy hálálta meg a bizalmat, hogy Carmack munkabírása mellett hozta a Romero által képviselt tehetséget - így végül az id új csodagyerekévé vált. Pályatervezőként nagy esztétikai érzékről tett tanúbizonyságot, és természetes tehetsége volt a szórakoztatáshoz. A Doom II egyik pályáján - amit ő Crushernek, azaz Zúzdának nevezett el - egy cyberdemont helyezett a szoba közepére; amikor a játékos felbukkant, a szoba felső része lesújtott, mint egy kalapács. Romerónak nagyon tetszett, Carmackot pedig American munkakedve nyűgözte le. Mire a Doom II révbe ért, American több pályát épített, mint Romero.

Amikor a Quake fejlesztése megkezdődött, American nemcsak az id újdonsült fiatal designere volt, hanem Carmack legjobb barátja is. Amíg Romero különböző mellékes projektjein dolgozott, American volt az, aki Carmackkal együtt kísérletezett késői éjjelekig. Carmack lassan megnyílt American felé, és elmondta a véleményét Romeróról. Közölte, hogy nem tudja, mit lehetne Romeróval tenni, aki már egyre kevesebb szenvedéllyel programozott játékokat - annál nagyobb kedvvel játszott velük. Bár érzett némi empátiát Romero iránt, American csitítani akarta Carmackot, ezért ezt mondta: „Igen, én is úgy látom, hogy Romero kicsit leeresztett.” Ahogy Carmack ezt meghallotta, megváltozott a hangulata. „Kinek képzeled magát ez az American? Ő nem Romero!” Carmack úgy vélte, hibái ellenére még mindig Romero a legjobb pályatervező a cégnél. Mind a Doomban, mind a Doom U-ben az ő pályái lettek a legjobbak. Nem volt kétséges, hogy a Quake-hez is ő készítené a legjobbakat. „Romero nagyon tud hajtani a végén - mondta Carmack. - Amíg nem látod ezt, nem érted meg őt igazán.”

Romero ismerte Carmackot. Tudta, hogy a projekt elején Carmack kutatásba kezd, és olyankor semmi más dolga nincs, mint egyéb téren kísérletezgetni, amíg az engine el nem készül. Mint Romero észlelte, American már magára vette a feladatot, hogy Carmackkal kísérletezget késő éjjelekig. Nem gondolt erről semmi különöset - inkább American, mint ő...

Romero túlságosan elfoglalt volt - azt a szép új világot fejlesztette, ami a Doom nyomán kelt életre. DWANGO és a deathmatch teljes gőzzel ment. A Raven-féle Heretic olyan sikeres volt, hogy Romero máris a folytatás, a Hexen munkálatait felügyelte, igazi látomás volt a fejében: egy trilógia a Raventől, ami a Doom-motorra épül, még a befejező darab, a Hecatomb is. Emellett egy másik, Strife nevű Doom-alapú játék megszületésénél is bábáskodott, amit egy helyi fejlesztőcsapat, a Rogue Entertainment készített. Ezek a játékok remekül passzoltak abba az elképzelésbe, amit ő az id saját tervének szeretett volna tudni: kiszajtolni a Carmack motorjában rejlő üzleti lehetőségeket az utolsó csep-

pig. Carmack viszont tovább bonyolította az általa alkotott technológiákat, és egyre több időre volt szüksége ehhez. „Miért nem használjuk ezt az időt egyéb projektekre? Az id így nem csak egy cég lehetne, hanem játékbirodalom!” Bár Carmack szkeptikus volt, Romero a Heretic sikerével bizonyítottan látta látomása helyességét. Ahogy a Doom II-jelenség nőni kezdett, a vállalatépítés értelemszerű útjának tűnt a még több Doom-termék kiadása. A válasz: befektetés a Doom módokba.

Minden otthonban, irodában vagy iskolában lehetett találni valakit, aki számítógéppel dolgozott: ezek az emberek mind Doom módokkal foglalkoztak. A Doom II megjelenése óta több ezer játékos kezdte módosítani az id termékeit, és tette az interneten szabadon elérhetővé ezeket a módosításokat. A Doom-rajongók gyakran agyaltak arról, hogy módokat készítenek a játékhoz - többnyire személyes találkozó, vagy akár telefonbeszélgetés nélkül. Hatalmas virtuális csapatok jöttek létre munkakörökkel, felelőségekkel és olyan becenevekkel, mint a Team TNT vagy Team Innocent Crew. Mindennek eredményeként a módok egyre bonyolultabbak lettek. A legnépszerűbb egy úgynevezett teljes átirat volt, amelyben a Doom II-t az utolsó bitig átalakítottak a Bolygó neve: Halál környezetére. Voltak deathmatch módok, amelyek az iskolaudvaron játszott játékokra emlékeztettek, mint a Freeze Tag vagy a King of the Mountain. Az emberek lemásolták az irodákat, otthonaikat, iskoláikat. Egy angliai tanuló fotorealistikus verziót készített a Trinity Egyetemről. Más egyszerűen School-Doom, azaz Suli-Doom néven jelentette meg a játékot „Az iskola maga a pokol! - szólt a bevezető szövege. - Senki nem érti, miért töltöd az időt a számítógép előtt. Kigúnyolnak. Öngyilkosságra gondolsz, de rájössz, hogy igazából nem ezt akarod termi. Inkább a többiek szenvedjenek, mint te! Mindet meg fogod ölni! Porig égeted az iskolát, mintha soha nem is létezett volna! Kit érdekel, jó vagy gonosz vagy?! Ez a végzeted... ez a poklod... ez a Suli-Doom!”

Az efféle módokat mindenki jó mókának tartotta - persze mindez csak játék volt. De néhány ember kezdte úgy érezni, hogy a játék a valós életre is kihatással van. 1995-ben a virginiai Quanticóban bizonyos Scott Barnett, aki projektmenedzserként dolgozott a hadseregnek a Tengerészgyalogság Modellező és Szimulációs Menedzserirodában, készített egy Marine Doom nevű változatot - valódi katonákkal, drótkerítésekkel és tengerészgyalogos jelvényekkel tette teljessé a művet. A játék tökéletesen alkalmas volt igazi katonák csapatmunkára való kiképzésére, és ebben Barnett főnöke is egyetértett. Barnett kapcsolatba lépett az id-vel, és a cég áldását adta a módra - bár úgy vélték, hogy az ötlet, hogy valaki katonák kiképzésére használja a játékot, bizonyára tréfa. Nem volt az. A játék megtalálta az útját a neten keresztül, és a tengerészgyalogosoknál évekig használták. Az id úgy döntött, beleugrik ebbe az üzletbe is, miután kiderült, hogy a minnesotai Wizard Works kiadó gyűjteménye, a D!Zone megjelent A D!Zone CD, amely kilencszáz, házilag barkácsolt Doom-modot tartalmazott (amelyek felett az id nem rendelkezett tulajdonosi jogokkal), a PC-s játékok eladási listáin felülmúlta a Doom II sikerét, és több millió dollárt hozott. Nagy szörnyülködés lett erre az irodában - ez pontosan az volt, amitől a Kevin Clouduhoz hasonló emberek féltek, hogy egyszer majd bekövetkezik. Válaszként Romero azonnal tárgyalni kezdett egy sor modkészítővel, hogy gyártsanak az id által jóváhagyott gyűjteményeket. Így született meg a Master Levels for Doom II, és a hosszú idő alatt, csapatmunkában készült Final Doom. Készült eladásra szánt verziója is a shareware Ultimate Doomnak.

Ahogy a többi projekt nőni kezdett, egyeden kérdés vetődött fel minden-

kiben: Mi a helyzet a Quake-kel? Sokakat elkapott a láz; American McGee, Dave Taylor és Jay Wilbur is nyilatkozgatott a játékról. Egy buzgó rajongó gyűjteni kezdte az id tagjai által elhintett utalásokat, majd QuakeTalk néven hírlevélbe rendezte azokat. Romero feltöltött néhány korai képet a netre arról, hogyan néz ki majd a világ. „Azokon a képeken, ahol rózsaszín vagy bíborszínű eget láttok - írta magyarázatként -, képzeljétek el, ahogy a szél fütyül a fületek mellett... Látnotok kellene ezeket a képeket akció közben!” De térjünk vissza 1995 közepéhez, amikor mindebből még nem lehetett sokat látni. A munkát leginkább a „kaotikus” jelzővel lehetett akkoriban illetni. Carmack és Abrash a motoron dolgozott, Romero egyre több időt töltött más projektekkel, mindenki más pedig magára volt hagyva. Miután új házasságában boldogságra lelt, Adrian egyre kevesebb türelemmel viselte a munka bizonytalanságát. Ő és Kevin, aki akkor már közeli barátja és grafikustársa volt, a játék textúráit festgették: készítettek gótikus, középkori és azték hangulatú sémákat is - utóbbit a játék időutazós részéhez. Kevin emellett olyasmire is felhasználta a munkaidőt, amivel még soha nem foglalkozott: 3D-s karaktereket teremtett. Adrian, akit frusztrált a bonyolultabb játéktechnológia, inkább Kevinre hagyta az ilyen munkát, aki kezdett elfáradni a növekvő kihívásoktól.

Az új munkatársaknak is megvolt a maguk baja. American és a többiek úgy gondolták, hogy a Quake kezd botladozni. Úgy tűnt, Romerót, a projekt vezetőjét sokkal inkább érdekli a saját élete, mint a csapat sorsa. Amikor egy alkalommal design dokumentumot kellett készítenie a Quake-hez, kelletlenül összedobott egy kétoldalas vázlatot. Mindenki más szerint ez túl nagy lazaság volt, de Romero hamar kimagyarázta magát azzal, hogy az önállóság mindig is az id munkamódszerének része volt. Soha nem volt design dokumentumuk, soha semmit nem írtak le, és az egyetlen ember, aki ilyesmivel próbálkozott, a régi csapat tagja, Tom Hall volt - akit aztán ki is rúgtak. Az id-s srácok ezután Romerónak és Carmacknak is elküldték a válaszukat. Romero többé nem volt rock-isten. Carmack többé nem volt a technika istene. Mindenki más mellőzve érezte magát. Megérett a helyzet a változásra. Hónapok teltek el, és Carmack motorja nem jutott közelebb a megvalósuláshoz. A Wolfenstein engine-je pár hónap alatt készült el. A Doom motorhoz hat hónap kellett. A Quake fejlesztésének fél év után sem lehetett látni a végét. Úgy határoztak, elfelejtik a beígért megjelenési dátumot, 1995 karácsonyát. Onnantól kezdve, ha az emberek tudni akarták, mikor fejeződik be egy id játék-fejlesztése, a válasz mindig csak ennyi volt: „Majd ha elkészül!”

12. fejezet

Az Ítélet Napja

Alex St. John éppen az íróasztalánál ült a Microsoftnál, amikor Bili Gates megkapta e-mailjét. A levél a Doomról szólt. Akkoriban azt beszéltek, a játék shareware verziója világszerte több mint 10 millió PC-re volt feltelepítve - több gépen futott Doom, mint a cég akkori új operációs rendszere, a Windows 95! A Microsoft milliókat költött az 1995 augusztusában megjelent Windows 95 népszerűsítésére, az egész országot kitapétázták „Where do you want to go today? - Hová akarsz ma eljutni?” szlogenű hirdetésekkel. Gatest kíváncsivá tette, hogyan lehet képes egy pici cég Mesquite-ből (ugyanaz, amelyik elcsábította Michael Abrash-t!) megelőzni a Microsoftot - ráadásul holmi játékkal.

A levélben Gates megkérte Alexet, a Microsoft grafikai divíziójának vezetőjét, keressen lehetőséget arra, hogy a cég felvásárolhassa az id Software-t. Alex - nagydarab, vörös hajú, éles eszű és jó humorú ember - csak nevetni tudott kínjában. 1995-ben úgy tűnt, a világon mindenki az id egy szeletét akarta megszerezni magának.

Doom-klónok özönlöttek el a játékboltok polcait, és az eladási sikerlistákat: a Dark Forces (Csillagok háborúja-témájú first person shooter a LucasArts-tól), a Descent (teljes mozgásszabadsággal feltupírozott akciójáték az Interplay-től), a Marathon (egy feltörekvő, tehetséges kis fejlesztőcsapat, a Bungie játéka Macintosh-ra). Még Tom Hallt is - aki az id-nél mindig összetett, gondolkodtató játékokat akart készíteni - belerángatták új munkahelyén, a Scott Miller-féle Apogee-nél egy egyszerű Doom-klón, a Rise of the Triad fejlesztésébe. A játékok a populáris kultúra részévé váltak. Olyan tévésorozatokban játszottak Doommal a szereplők, mint a Jóbarátok vagy a Vészhelyzet. Hollywoodban már készült a Doom-film forgatókönyve. A hadsereg a tengerészgyalogosok kiképzésében speciális Doom módot használt. Még a Nintendo - a jóságos videojáték-birodalom, akik olyan sokáig küzdöttek az erőszakos játékok ellen - is átíratta a véres slágerjátékot új konzoljára, a Nintendo 64-re. Mindezek ellenére az id-nek sikerült rendületlenül függetlennek maradnia. „Nem hiszem, hogy bárki képes lenne egyszerűen felvásárolni az id Software-t - írta vissza Alex Gatesnek - mindazonáltal a Doomot valószínűleg fel tudjuk használni a magunk céljaira.”

Alex azóta volt szenvedélyes játékrakongó, amióta 1992-ben a Wolfenstein 3D meghódította a Microsoft irodáit. A Doomot annyian, és olyan sokat játszották a cégnél, hogy valóságos vallás alakult ki körülötte. A Microsoft alkalmazottai nem csak zseniális játékménye miatt imádták a játékot, de tisztelték a tökéletes technikai megvalósítása miatt is. Az informatika varázsszava akkori-

ban a „multimédia” volt, és nem létezett a világon még egy olyan dolog, ami a Doomhoz fogható minőségben hirdette volna a multimédia létjogosultságát a számítógépeken. A Microsoft háborúba készült a multimédia világának uralmáért a Windows 95-tel - és Alex tudta, ebben a harcban a Doom lehet a legerősebb fegyverük.

Csak hogy a Doom csak egy játék volt - és mint ilyen, elég távol állt attól, amit a Microsoft főnökei a multimédia kifejezés alatt értettek. Bili Gates számára a multimédia videójátékot jelentett. Az Apple éppen teret nyert a piacon új videójáték programjával, a QuickTime-mal, és Gates valami hasonló programmal akart visszavágni. Alex nem értett egyet ezzel a gondolatmenettel. A jövő igazi multimédiás alkalmazásai - magyarázta Gatesnek - a játékok lesznek! Ha a Microsoft meg akarja vetni a lábát a multimédia világában, be kell bizonyítania, hogy a Windows 95 az ideális platform a PC-s játékok számára.

A korábbi játékokkal kapcsolatos próbálkozások elég rossz emlékeket hagytak Gatesben. 1994 karácsonyán a cég készített egy játékot a Disney-féle Oroszlánkirály című film alapján, amit egymillió Compaq számítógéphez csomagoltak hozzá. Csak hogy a Compaq az utolsó pillanatban megváltoztatta a hardvert, ami ahhoz vezetett, hogy az egymillió játék egymilliószor fagyott le a gépeken. A probléma gyökere - ahogy Alex rámutatott - az volt, hogy nem létezett semmiféle technikai megoldás arra, hogy egy játék mindenféle gyártmányú és típusú hardverekből összerakott PC-n ugyanúgy fusson Windows 95 alatt. A játékfejlesztők éppen ezért húzódoztak attól, hogy Windows 95-re készítsenek játékokat, és maradtak inkább a DOS-nál, a Microsoft régi operációs rendszerénél, amit a cég éppen le akart cserélni. Ha a Microsoft rá akarja venni a tömegeket, hogy váltsanak Windows 95-re, először a játékfejlesztőket kell meggyőznie, hogy készítsenek windowsos játékokat.

1995 elején Alex és csapata kifejlesztett egy olyan technológiát, ami garantálta, hogy a játékok hibamentesen fussanak Windows 95 alatt, attól függetlenül, hogy hogyan változik eközben a számítógép hardvere. A rendszert DirectX-nek nevezte el. A DirectX-nek hála a játékfejlesztőknek nem kellett többé Oroszlánkirály-szerű blamáztól tartaniuk, és végre gond nélkül dolgozhattak Windows 95-re. Azonban Alex tudta, hogy a fejlesztők igencsak szkeptikus banda, tele előítéletekkel - meg kell őket győzni valamivel. Erre pedig a legjobb módszernek az tűnt, ha ország-világ előtt bemutatják a legjobb játék, a Doom Windows 95 és DirectX alatt futó verzióját.

Alexnek hamar rá kellett jönnie, hogy az id nemigen osztja a lelkesedését a Doom Windows 95-verziójának elkészítése iránt. A srácok már visszautasították az Apple és az IBM hasonló ajánlatait, mert Carmacknak egyszerűen nem volt kedve átiratok készítésére pazarolni az idejét. A Doom tökéletesen futott DOS-on, milliók játszottak vele, miért kellene a Windows-zal szöszölni? Ráadásul Carmack, a nyílt forráskód szószólója mindig is ellenszenvezett a Microsoft szabadalmakra, levédetett ötletekre épülő filozófiájával. Alex végül felajánlotta, hogy az id-nek csak bólintani kell, és Carmacknak onnantól az ujját sem kell megmozdítania, a Microsoft programozói minden munkát elvégeznek helyette. Carmack végül beleegyezett.

A játék WinDoomnak nevezett verzióját 1995 márciusában, a Játékfejlesztők Konferenciáján mutatták be a Szilikonvölgyben. A Microsoftnak semmi sem volt drága: egy teljes vidámparkot béreltek ki, hogy megmutassák a világnak, mijük van. Ahogy a fények kialudtak a nagy előadóteremben, a széksorokban helyet foglaló játékosok hangos „DOS! DOS! DOS!” kántálásban törtek ki, a régi,

jól bevált operációs rendszer védelmében. Aztán ahogy a WinDoom első képkockái elkezdtek peregni a hatalmas kivetítőn, mindenki elcsendesedett. Abban a percben új korszak kezdődött a játékvilágban: a Windows és a DirectX kora.

A játékfejlesztők megnyerése után a következő lépésben a tömegeket kellett meggyőzni arról, hogy a Windows tökéletes játéklplatform. A Doom sikerei ellenére a legtöbb alkalmi játékos a számítógépre továbbra is úgy tekintett, mint valami bonyolult, kockafejűeknek való dologra, ami rejtélyes hibaüzenetekkel terrorizálja a felhasználót, és amit szövevényes DOS parancsokkal lehet csak irányítani. Alex tudta, hogy az időzítés tökéletes a Microsoft számára, most kell ezeket az embereket meggyőzni a Windows erejéről. A WinDoom demójával egy sor játékkészítő céget sikerül a Microsoft oldalára állítani, akik karácsonyra elárasztják a piacot windowsos játékokkal. Már csak egy hatalmas beharangozó esemény kellett... A démonikus Doommal a játékfelhozatal élén, a legjobb alkalomnak egy hatalmas Halloween-buli tűnt. Százzszámra fognak özönleni az újságírók és a média képviselői, hogy lássák a pillanatot, amikor a Microsoft megnyitja a multimédia korszakát! A partinak Alex az ítélet Napja nevet adta.

Alex nem is választhatott volna ennél jobb időpontot arra, hogy az id-seket bulizni hívja. A cég éppen most vett fel egy új alkalmazottat, akiről akár a bulizás szobrát is megformálhatták volna: Mike Wilsont. A 24 éves Mike Adrian gyerekkori jó barátja volt még Sherveportból, és éppen most lépett ki DWANGO Bob cégből. Az internet elterjedése véget vetett DWANGO jó világának; a játékosok többé nem fizettek a hálózatos játékért, hiszen játszhattak ingyen is, az interneten keresztül. Mike számára viszont nem volt megállás; az életet egy hatalmas, soha véget nem érő partiként élte. A szörfös kinézetű, szabadszellemű, hosszú szőke hajú Mike sok mindennel foglalkozott már életében, koktélbár vezetésétől a Jézus képével díszített pénztárcák western boltban való árusításáig. Nem volt valami nagy játékos, de úgy gondolta, a videojáték a kilencvenes évek rock 'n' rollja, és az id-sek az új rocksztárok.

Mike az első pillanattól kezdve imádtta az ítélet Napja parti ötletét. Alex azt tervezte, hogy a Microsoft irodaház hatalmas éttermét és garázsát a parti kedvéért elátkozott, szellemjárta kastéllyá alakítják át. Több mint harminc híres játékfejlesztő cég (köztük az Activision, a LucasArts és az id) kapott meghívást az eseményre, hogy a kastélyban egy-egy saját szobát rendezzenek be, ahol bemutatják a megjelenés előtt álló Windows-játékaikat. Mike már előre élvezte, micsoda démoni bulit fog csapni az id ebben a környezetben. Csak úgy ontotta az ötleteket: hívjuk meg a legjobb Doom-játékosokat a világ minden tájáról, és tartsunk egy hatalmas deathmatch bajnokságot a show csúcspontjaként! A terv összeállt. Mike sajtóközleményben tudatta a világgal: „Ezúton hivatalosan bejelentjük: az id a pokolba vezeti a Microsoftot.”

Amennyire nem volt gondja Alexnek Mike-kal, olyan nehéz volt elfogadtatnia magát a Microsoft fejeseivel. Bármilyen sikereket ért is el a DirectX-szel, úgy érezte, a főnökei továbbra is „aljamunkának” tartják, amit végez. Egyszer az egyik kételkedő főnöke egyenesen nekiszegezte a kérdést: „Tudsz akár egyetlen indokot felhozni, hogy miért ne rúgjalak ki?” Az ítélet Napja majd megmutatja a választ a hitetleneknek - gondolta. Azonban a teljes sikerhez nem volt elég csak a játékokat bemutatni, a figyelem felkeltéséhez szüksége volt egy emberre is: Bili Gatesre személyesen.

Alex kérése, hogy Bili Gates személyesen jelenjen meg a Halloween-partin, nem meglepő módon azonnal visszapattant a nagyfőnök titkárságáról. Mr. Gatesnek ezernyi más, fontosabb dolga is van - mondták neki. Alex azonban nem

adta fel, és végül sikerült kicsikarnia a marketingesektől, hogy Gates legalább egy előre felvett videoüzenet képében részt vegyen az eseményen. A forgatás napján Alex a Microsoft videostúdiójában találkozott Gatesszel. A Microsoft-vezért fontoskodó PR-osok hada vette körül, akik azonnal intézkedni kezdtek, és utasításokat osztogattak a forgatócsoportnak. Gates, látva Alex tanácsalanságát, elhallgattatta őket. „Szóval mit is kéne tennem a filmen?”, kérdezte. Alex nagy levegőt vett - majd átnyújtott Gatesnek egy lefűrészelt csövű vadászpuskát...

1995-ben Halloween ünnepe a szokásosnál egy nappal korábban, október 31-én köszöntött rá a Microsoftra. Ahogy leszállt az éj, a parti teljes sebességre kapcsolt. Cirkuszi sátorban osztogatták az ingyen sört és a frissensült finomságokat, mellette óriáskerék pörgött. Három emelet magas mű-vulkán izzó fénye világította meg a színpadot, ahol Jay Leno¹, az est házigazdája szórakoztatta a közönséget. Azonban az alagsorban tombolt a szellemkastélyá alakított garázsban az igazi buli: a Mike Wilson által szervezett Doom deathmatch verseny.

A világ húsz legjobb Doom-játékosa csapott össze egy hatalmas kivetítő alatt a hálózatba kötött gépeken. A döntőbe jutott két versenyző - Tresh, egy elegáns, ázsiai származású srác, és Merlock, egy floridai szőrfős - minden idegszálukkal a játékra koncentráltak, ahogy megküzdöttek egymással. Óriási tömeg gyűlt össze körülöttük, a nézők kórusban biztatták a virtuális harcosokat. Tresh megnyerte a csatát, és azonnal riporterek és ünneplő rajongók gyűrűjében találta magát. „Uramatyám - nyögte ki Jay Wilbur, aki nem akart hinni a szemének -, ez valóságos sport!”

A Sátánnak maszkírozott Alex St. John Mike Wilsont kereste a füstben úszó, kísérteties vörös fényekkel megvilágított teremben. Végül megtalálta egy sarokban, ahol békésen sörözgetett egy Jézusnak, és egy pápának beöltözött játékos; Mike és felesége a Született gyilkosok című film vérgőzös hőseinek öltöztek. Alex elmondta, hogy látta az id meglepetését, amivel a kísértetkastélyban a saját szobájukat berendezték. Alexnek ugyan tetszett a dolog, de félt attól, hogy mit fognak szólni a sajtó képviselői, és a microsoftos fejesek...

Ahogy az újságírók, és a Microsoftos fejesek elkezdtek beszivárogni az elátkozott kastélyba, eleinte minden rendben levőnek tűnt. Az Activision a Pitfall Harry című játéku népszerűsítésére egy igazi kis dzsungelt rendezett be a szobájában, a látogatók liánokon kapaszkodva és lengedezve kerülhettek beljebb a gépekhez, hogy kipróbálják a játékot. Egy másik szobában a Zombie nevű játékfejlesztő cég egy elektrosztatikusán feltöltött, méteres kék elektromos kisüléseket eregető fémgömbbel riogatta a látogatókat. Az id produkciója kicsit más volt: egy két és fél méter magas női nemi szerv. Az id a Gwar nevű death metál bandát bérelte fel a show levezénylésére, akik mindent meg is tettek, hogy alátámasszák botrányos hírnevüket. A hatalmas vaginába több tucat vibrátor volt beletűzve, mintha csak fogak lennének - az egész tetejéről pedig O.J. Simpson feje lógott kötélén. Ahogy a látogatók átsétáltak ezen a kapun, a sötétben a Gwar két, véres húscsapatokba és állati szőrmékbe öltözött tagja rohanta le őket, kezükben méteres gumipéniszeket lóbálva vészjóslóan. A Microsoft vezetői meg voltak döbbenne. Aztán - mindenki őszinte megkönnyebbülésére - hangos nevetésben törtek ki.

Nem mindenki vette ennyire lazán az id-sek morbid tréfáit. Amikor a nagyszínpadon a Mike barátaiból verbuválódott Society of the Damned (Kárhozottak

¹Népszerű amerikai tévés showman, az „amerikai Fábry”.

társasága) nevű metálegyüttes irtóztató hangerővel belecsapott a Rettegés istenei című számába, a Microsoft marketingeseinél betelt a pohár. Biztonsági őrök rohantak a színpadra, és kirángatták az erősítőkből a vezetékeket. Alex azonnal odarohant, arca vörösebb volt, mint a Sátán-jelmeze. „Ezek a fickók az id Software vendégei! - ordította - Az id barátai, akik a Doomot csinálták! Mindenki, aki az id barátja, a Microsoft barátja is!”

A fények kihunytak, és egy óriási kivetítő ereszkedett le a színpad fölé. Itt volt az idő, hogy elkezdődjön a nagy attrakció. A tömeg felmorajlott, ahogy a vásznon a Doom ismerős folyosói tűntek fel. Csakhogy most nem a játék tengerészgyalogos főhőse üldözte a démonokat, hanem... hanem személyesen Bili Gates! A Microsoft rettenthetetlen vezére hosszú fekete kabátban, kezében puskával kóborolt a játék pályáin, aztán megállt, a közönséghez fordult, és a Windows 95-ről kezdett beszélni, a jövő játékpatformjáról, arról a rendszerről, ami a Doomhoz hasonló, fantasztikus multimédiás élményeket fog közvetíteni az embereknek. Gates éppen belemelegedett a beszédbe, amikor egy imp szakította félbe; Gates elé ugrott, és egy autogramot kért. Gates válaszként felemelte a puskát, és véres cafatokra robbantotta vele a szörnyet. „Senki sem szakíthat félbe, ha beszédet tartok!” vetette oda, majd befejezte a szónoklatot. Végül a képernyő elsötétedett, csak a vérrel írt Microsoft-embléma virított rajta, és az alkalomhoz igazított Windows-szlogen: „Who do you Want to Execute Today? - Kit szeremél ma kivégezni?”

„Ennyi volt - gondolta Alex -, tuti, hogy ezek után kirúgnak.” Gyorsan a vetítőterembe sietett, hogy legalább a botrányos filmet megkaparinthassa, de elkésett; a kazetta eltűnt. Megtarthatja az állását, magyarázták neki a főnökei, de a film a Microsoft páncélszekrényében marad örökre.

A hírek gyorsan terjedtek.

Tárgy: Romero halott!

> Azt olvastam egy levelezőlistán, hogy John Romero

> autóbalesetet szenvedett. Tud valaki róla valamit?

> Életben van?

Lehetséges? John Romero, a 28 éves Programozó Ász, a Gazdag Ember, a Sebész - halott? Az interneten futótűzként terjedő pletyka szerint sárga Ferrari-jával Dallas közelében sodródott le az autópályáról esztelen száguldozás közben. Nem ez lett volna az első alkalom, hogy az id-seknek nincs szerencsájük a mérgegrága sportautókkal. Néhány héttel ezelőtt egy 500 000 dolláros, speciális Doom-festésű, felturbózott tűzvörös Porsche (Bob Norwood tuningolta fel, Carmack fizette) tűnt el rejtélyes módon az őrzött parkolóból. Úgy tűnt, az id-t valamiféle átok sújtja...

A valóságban Romero nagyon is életben volt. Éppen az építkezéséről tért haza; szemügyre vette Tudor stílusú kastélyát, amit a saját tervei alapján építettek neki. 1,3 millió dollárjába került, de megérte: 850 négyzetméternyi luxus, hat férőhelyes garázs saját játéktérrel. .. A bejárati kaput két hatalmas, mészkőből faragott vízköpő őrizte. Amikor a 666-os lakosztályban elolvasta a netes híreket a saját haláláról, meg volt döbbenve. Ez a híresztelés, a Beatles-féle „Paul McCartney halott!” pletyka² pontos játékvilág-béli megfelelője volt, ami

²A popzene történetének leghírhedtebb reklámfogása. 1969-ben, amikor kezdett a közönség érdeklődése lanyhulni a Beatles iránt a zenekar menedzsere elterjesztene a pletykát, hogy a banda egyik frontembere meghalt az új album, az Abbey Road felvételei közben (még utalásokat is elrejtettek a lemez borítóján). Ezzel (majd később a cáfolattal) a Beatles újra a figyelem középpontjába került, a rajongók valósággal megrohmozták a boltokat, hogy megvegyék az

véglegesen istenné avatta őt a játékosok szemében. Romero úgy döntött, megkönyörül az érte aggódó rajongókon. „Nem, nem vagyok halott - írta válaszként egy online fórumra -, nem szokásom autókat összetörni, magamat meg főleg nem.”

Bizonyos értelemben ezzel az id-nél is sokan egyetértettek. 1995 novemberére, amikor a Quake még nagyon-nagyon messze volt az elkészüléstől, elkezdtek a cégben megerősödni azok a hangok, amik azt mondták, a játék azért nem áll sehogy, mert Romero a munkában sem töri össze magát különösebben. Míg Carmack még mindig az új motor elkészítésével töltötte az idejét, a többiek kezdték úgy érezni, nincs előttük igazi cél, útmutatás, ami alapján dolgozhatnak. Kevin és Adrian kezdett belefáradni abba, hogy fantasy hangulatú textúrákat rajzoltak egész álló nap, minden konkrét terv, és elképzelés nélkül. A pályatervezők, American és Sandy nemigen tudtak mit kezdeni magukkal. A „fantasy játék egy hatalmas kalapács-szerű fegyverrel” alapelképzelésen felül nem tudtak semmit a játékról. Amikor Romeróhoz fordultak útmutatásért, csak üres általánosságokat kaptak a kérdéseikre válasz helyett. Hát milyen projektvezető az ilyen?!

Romero viszont úgy gondolta, a Quake fejlesztése körül minden rendben megy. Carmack keményen dolgozott az új, 3D-s grafikus motoron, amiről nyilvánvaló volt, hogy ismét forradalmi lesz. Semmi szükség nem volt arra, hogy Motor Johnt süssék.

A csapat többi tagjának csak türelmesen ki kell várni, hogy elkészüljön a motor, és felkészülni arra, hogy a technológiára a létező legjobb játékot építsék majd rá. Romero úgy gondolta, úgy tudja a leghasznosabban tölteni ezt az időt, ha mellékes, külsős projektekkel kezd foglalkozni, amik a cég számára válhatnak. Természetesen érezte, hogy a cégben sokan őt hibáztatják a Quake fejlesztésének lassúságáért, sőt néhányan egyenesen kijelentették azt is, hogy Romero nem dolgozik eleget. Látták rockszár-életvitelét, a külsős projektekkel való foglalkozást, a „bitváltozását”, és mindezt úgy értelmezték, hogy Romero egyszerűen elkényelmesedett. Ez a viselkedés egy idő után elkezdte idegesíteni Romerót. Na és akkor mi van, ha este hétkor befejezi a munkát, és hazamegy?! Felesége van, családja van, éppen most építi fel az új házát, az új életét! Megérdemel egy kis lazítást most, hogy a cég megengedheti magának, hogy új alkalmazottakat vegyen fel, akik kicsit húzzák az ígát helyette is... Ha a cégnek rosszul menne, természetesen nem lazítana. De a szekér igencsak jól futott, nem kis mértékben az általa felügyelt külsős projekteknek hála - és ki más lett volna alkalmas ezeknek a projekteknek a vezetésére, mint Romero?

Az egyik este Sandy Petersen úgy döntött, betelt a pohár. Beviharzott Carmack szobájába, és becsapta maga mögött az ajtót. „Nagyon jó játéktervezőnek tartom Johnt -kezdte -, de úgy gondolom, nagyon rosszul szervezi a Quake munkálatait. Dolgoztam már nagy cégeknél, ahol a fejlesztést rendesen megszervezték, irányították. Tudom, hogyan kell ezt csinálni, és látom, hogy Romero nem jól csinálja. Ő egyszerűen nem egy rossz projektvezető, azt sem tudja, mit kellene csinálnia egy projektvezetőnek! Ha nem változtatunk sürgősen a dolgokon, a játék sosem fog elkészülni!” Carmacknak megvolt az automatikus válasza az ilyesfajta kifakadásokra. „Romero úgy fog dolgozni, mint egy démon, ha eljön az ideje - mondta -, a játék pedig el fog készülni.” Azzal elkészülés nélkül visszafordult a monitorához. Jellemző, gondolta Sandy. Carmack már

régóta így viselkedett, fittyet hányt az alapvető udvariasságra, ami szabályozza, hogy hogyan illene egy beszélgetést megkezdeni, folytatni és befejezni. A dolgok kezdtek egyre rosszabbra fordulni. Az egyik délután Michael Abrash boldogan újságolta Carmacknak, hogy végre sikerült a lányát bejuttatni egy jó nevű iskolába. Ez nagyon sokat jelentett Michaelnek, de Carmack reakciója csak egy „zzz” volt, majd azonnal visszafordult a számítógépéhez, és dolgozott tovább...

Carmack úgy érezte, légüres térben zuhan, egyre messzebb és messzebb kerül minden olyan dologtól, amiről a normális emberekkel beszélgethetne. Lassan elszigetelődött mindentől, ami körülötte zajlott: a többiek beszélgetéseitől, a bulizástól, a munkahelyi pletykáktól. A Quake volt számára a világ. A Quake uralta az életét, a nappalait, az éjszakáit. Heti 80 órát dolgozott, és lassan teljesen átállt éjszakai életmódra. A többiek csak annyit láttak Carmackból, hogy bejön az irodába, kivesz pár diétás kólát a hűtőből, aztán bevonul a szobájába - ahol kizárólag a pizzafutár zavarhatta meg a nyugalomát. Minden erőfeszítése ellenére Carmack, életében először, kezdte úgy érezni, hogy összeroppan a feladat súlya alatt. A Quake-hez gyakorlatilag mindent újra fel kellett találnia, a Doomtól szinte semmit nem tudott felhasználni az új motorhoz. A Doom négy játékost engedett együtt játszani, és az egész hálózati kód össze volt trükközve - a Quake-nek viszont 16 játékost kellett kiszolgálnia az interneten keresztül. A Doom korlátozott háromdimenziós látképet nyújtott - a Quake-ben viszont nem volt mese, mindennek teljes 3D-ben kellett pompáznia, a játékos számára bármilyen nézőpontból egy virtuális világ illúzióját kellett nyújtani. Carmack 3D-s motorja azonban egyelőre képtelen volt a teljes 3D teret megjeleníteni. A Quake világát lyukak, rések, és feneketlen szakadékok tarkították, amin keresztül a játékos kizuhant a végtelen űrbe. Kéken izzó lyukak voltak a padlókon, a falakon, a plafonon. Carmack virtuális világa olyan volt, akár az ementáli sajt.

Gondolatai egyre absztraktabbá, elvontabbá váltak. Az agya tele volt geometriai formákkal, amik a parancsára mozogtak, forogtak, szétváltak és egyesültek. Tavasszal nem bikinis lányokról álmodott, ahogy a korabeli srácok, hanem két poligon kapcsolatáról a végtelen űrben... Általában hajnali négy körül ért haza, de a Quake az otthonában sem hagyta magára. Az egyik éjszaka az ágya szélén ült, és a karját figyelte. Láttá, ahogy kódolt üzenetek kúsznak le az idegein, amik utasításokat hordoznak az izmai számára. Nem, ez nem lehet a való élet, biztos csak valami rémálom! Hideg verítékben úszva ébredt. A Quake elől még az álmaiban sem menekülhetett. Érezte, hogy a Quake kihívása lassan felőrli minden erejét, egyre ingerlékenyebb és arrogánsabb lett. Az egyik nap Jay felvetette az ötletet, hogy szabadalmaztatniuk kellene a Quake technológiáját. Carmack minden átmenet nélkül orítani kezdett. „Ha valaki még egyszer megemlíti a „szabadalmaztatni” kifejezést, felmondok! Ennyi, beszélgetés vége!” Minden idegesítette őt: az üzletmenet, a többiek pletykázkodása, a lustaságuk. „Mindig túl korán mész haza!” vetette oda egyszer Sandynek, aki éppen hazafelé készülődött. Sandy megdöbbsent. Napi 11 órát dolgozott - csak hogy az ő munkaideje reggel kilenckor kezdődött, Carmack pedig délután négy előtt ritkán tűnt fel az irodában. „Nem megyek haza korán - vágott vissza szárazon -, te nem vagy itt, amikor én dolgozom.”

Carmack könnyörtelen volt. Parancsolgató hangnemű e-maileket küldözgett a többieknek. Ellentmondást nem tűrve betiltotta a deathmatch-elést az id irodájában. Osztályzatokat kezdett osztogatni a többiek munkájára. Sandy kettést kapott, Romero hármast. Carmacknak azonban még ez sem volt elég. Az egyik éjjel kivonszolta asztalát a szobájából a nagy közös terembe, hogy

jobban szemmel tartsa a többieket. Az id-sek életét elkezdte a félelem uralni, egyre tovább maradtak benn este, hogy lépést tudjanak tartani a Carmack által diktált kegyetlen tempóval. A játék, a jókedv, a szórakozás eltűnt a 666-os lakosztályból. A feszültség egyre nőtt, és hamarosan Carmackot is elkezdték a háta mögött keresetlen szavakkal illetni a többiek. A cégben nemcsak Romerónak volt túlfejlett egója... Carmack a saját világában élt, és nem érdekelte, hogy senki más nem érti meg ezt a világot. Egy idő után eljutottak addig, hogy már semmi nem volt képes csillapítani a csapatban felgyülemlett feszültséget. Az egyik nap Carmack a monitort bámulta, amikor női hangot hallott a háta mögül: „Ki rendelt pizzát?” Romero hangja válaszolt először „Ööö, izé, nem én rendeltem.”, majd egy másik hang: „Nem, nem az enyém”. A nő egyre közeledett, majd közvetlenül Carmack háta mögött szólalt meg: „Bocs, te rendeltél pizzát?”. Carmack megpördült. Egy gyönyörű, félmeztelen nő állt előtte, kihívó, kacér mosollyal, kezében pizzásdobozzal. Profi sztriptíztáncosnő volt, akit Mike Wilson rendelt, hogy enyhítse a feszültséget - hasztalan. „Srácok - csattant fel a csaj -, a legunalmasabb f***kalapok vagytok, akikkel valaha találkoztam!” Azzal kísértelt az id irodájából.

Carmack csak azt akarta, hagyják békében, nyugodtan dolgozni. Olyan volt, mint egy remete. Az egyeden ember, aki együtt érzett vele, éppen Romero volt. Az egyik éjjel félrevonta Carmackot. „Figyelj öreg, belepusztulsz ebbe a munkatempóba. Túl kemény vagy magadhoz. Nem vagy szuperhős...” Carmack tudta, hogy Romerónak igaza van. Keményen kellett dolgozniuk, de nem voltak rákényszerítve a régi idők halálos iramára. Azonban Romero szavai mögött jóval több volt ennél. Sokévnyi közös munka, és átdolgozott éjszakák után Romero egyre inkább kihúzta magát a programozás alól. Hol volt Romero, amikor Carmacknak társra volt szüksége a Quake motor kódolása közben? A kastélyát építette és a hírességek életét élte! Carmack tudta, mit kell tennie: be kell bizonyítani, hogy Romero ellógja a munkát. Hamarosan ki is találta, hogyan. Írt egy programot, amit titokban feltelepített Romero PC-jére; a program naplót vezetett arról, Romero mikor, milyen programokat, mennyi ideig futtat a gépén. Az eredmények feketén-fehéren megmutatták: Romero valóban nem dolgozik túl sokat. Amikor Carmack szembesítette a tényekkel, Romero majd felrobbant. „Csak azért csinálod ezt, hogy kirúghass!” - kiabálta.

Igen, gondolta Carmack, pontosan azért!

Carmacknak végre bizonyítéka - megcáfolhatatlan, tudományos bizonyítéka - volt arra, hogy Romero nemcsak hogy nem dolgozik, de amit tesz, az káros a cég számára. Romerót figyelmeztetni kell, először és utoljára, szigorúan, és hivatalosan. Túl sokat beszél a sajtóval, túl sok időt tölt a rajongókkal, túl sok időt töltött játékokkal - és mindennek a cég többi alkalmazottja itta meg a levét. Carmack megkereste Adriant és Kevint, és közölte velük a tervét: Romerót meg kell fenyegetni, hogy ha nem változtat a hozzáállásán, ki lesz rúgva.

„Nem, nem, nem, kizárt dolog - hebegte Adrian -, ezt én nem akarom, Romero a barátom, a társunk! Magához fog térni.” De Carmack hajthatatlan volt, és ahogy az lenni szokott, Adrian és Kevin most is azt tette, amit Carmack akart. Nem volt kérdéses számukra - és a cégben senki más számára sem - hogy a csapatban Motor John a kulcsembert. Ahogy Mike Wilson mondta: „Ha ő elteszi a labdát és hazamegy, mindenki számára vége a játéknak.” 1995 novemberében végül összehívták a cégtulajdonosok gyűlését. A srácok komoly képpel gyűltek össze a nagy asztal körül, a lefüggönyözött szobában. Carmack ült az asztal-főn, szokás szerint. „Nem végzed jól a munkádat - mondta Romero szemébe.

- Változtatnod kell ezen, különben rövid úton ki leszel rúgva". Romero felháborodottan vágott vissza: „Annyit dolgozom, mint bárki más a cégben. Egész álló nap itt vagyok!” Carmack Adrianre és Kevinre nézett segítségért. Adrian a padlót bámulta. Nagy sokára Kevin szólalt meg bátortalanul. „Hát, John tényleg itt van mindig, és elvégzi a munkáját” - vette védelmébe Romerót.

Carmack teljesen megdöbben. Azt hitte, Kevin és Adrian támogatni fogja mindenben. Mindenki számára világos volt, hogy egyedül nem tudja kirúgni Romerót, ehhez szüksége volt a többiek szavára is. Végül abban egyeztek meg, hogy Romero figyelmeztetésképpen a szokásosnál alacsonyabb jutalmat kap a fizetése mellé. Na bumm, gondolta Romero, arra a pénzre amúgy sincs most elegendő szüksége, és ha a játék elkészül, úgymint belátják majd, hogy igazságtalanok voltak vele, szemben...

Elérkezett a Hálaadás ünnepe, de semmi nem változott. A játék továbbra sem akart összeállni. Carmack újabb gyűlést hívott össze, ezúttal a cég összes alkalmazottja számára. „Továbbra sincs a játékról semmilyen konkrét elképzelésünk, tervünk. A Quake-nek nincs desingja!” - jelentette ki. Mindenki egyetértett: ha így megy tovább, sosem fog elkészülni a játék. American McGee végül kibökte, ami már régóta motoszkált mindenkinek a fejében: el kellene vetni Romero nagyra törő tervét a közelharcra alapuló játékmenetről valami egyszerűbb, bevált megoldás kedvéért. „Azt hiszem, akkor járnánk a legjobban, ha a játékban rakétavető és egyéb szokásos cuccok lennének” - javasolta. „Ez az!” - értett egyet Sandy. „Most csináljuk meg a Doom 3-at az új motorral, aztán a következő játék lehetne igazán forradalmi!”

Romero szóhoz sem jutott. Először a fizetésének a megnyirbálása, aztán ez? Ki a f***nak képzeli magukat ezek a fickók?! Mit tudnak ezek? Soha nem dolgoztak még az elejétől a végéig egy játékon! Nem érthetik, hogyan működik az id! „Minden játék, amit eddig csináltunk, így működött!” - magyarázta. - Először Carmack elkészíti a forradalmi, zseniális grafikus motort, és ezután építjük mi fel erre a forradalmi, zseniális játékot! Meg kell várnunk, hogy elkészüljön a motor, addig nem tudunk mit tenni. A Quake jobb lesz, mint a Doom volt! Ha csak simán átültetnénk a Doomot az új motorra, az is nagy siker lenne - de az id ennél többre hivatott! Tovább kell mennünk az úton, amit a Doommal megkezdtünk, és olyan eredeti játékot kell alkottunk, amelyet még soha senki nem látott, ami még nagyobb fog szólni, mint a Doom, amikor megjelent!” De a kocka ekkor már el volt vetve. American és az új fiúk szenvedélyesen vitakoztak, és sorra hozták az érveket Romero terve ellen. Úgy érezték, azért nem tudnak kreatívak lenni, mert egyszerűen nincs min dolgozniuk. Két út látszott a csapat előtt. Készíthetnek belátható időn belül Carmack új motorjára egy Doom-szerű játékot a régi, bevált recept alapján - vagy felvállalhatják Romero ötleteit, de akkor az Isten tudja, mikor lesznek kész a játékkal.

Adrian és Kevin úgy tűnt, Romero oldalán van. „Szent sz*r, srácok! - mondta Adrian. - Rengeteg melót fektettünk a fantasy játékba.” Közel egy évet töltöttek azzal, hogy grafikai elemeket gyártottak fantasy stílusban, amik egy futurisztikus akciójátékban, egy újabb Doomban teljesen használhatatlanok lennének. Éppen most érték el a munka legélvezetesebb részéhez: az apró részletek kidolgozásához, a vér megjelenítéséhez, a speciális, titkos szobák kialakításához. „Csak azért, mert ti eddig nem csináltatok az égvilágon semmit - folytatta Adrian -, még nem kéne az egész projektet lelőni! Ha most átállunk egy másik játékra, egy újabb teljes évet kellene dolgoznunk, hogy elérjünk oda, ahol most állunk! Nem valami könnyű váltásról beszélünk...” De a többieket, úgy

tűnt, nem érdeklik a kifogások. Miközben folytatták a támadásokat Romero ambiciózus terve ellen, Romero hitetlenkedve figyelte Carmackot. Uramisten - döbbszent rá -, Carmack egyetért velük! Egyetért azzal, hogy futamodjanak meg a forradalmi játékötlet megvalósítása elől! „Mi ebben a cégben mindig is a technológia rabszolgái voltunk! - robbant ki belőle. - Eddig legalább megvolt a lehetőségünk, hogy király játékokat építsünk a technológiára. Megtettük a Wolfensteinnel, a Doomal; most pedig azt akarjátok, hogy a régi elemeket, a Doomos cuccokat erőltessük újra? Még mindig megvan a lehetőségünk, hogy forradalmi játékot készítsünk, csak idő kell hozzá...”

Carmack látta az igazságot mindkét oldal véleményében - csak hogy Romero semmit nem tudott felmutatni, ami alátámasztotta volna a terveinek megvalósíthatóságát. A Quake működőképes teszt pályái egytől egyig Doom-stílusú high-tech pályák voltak - American készítette őket. Ha Romero elő tudott volna állni valami működő, fantasy stílusú pályával, más lett volna a helyzet. De így Carmack számára bizonyossá vált: Romero az égvilágon nem tett eddig semmit, ami a Quake-et előremozdította volna. A saerveporti tóparti házból származó régi, nagyszabású ötletek a Quake-kel kapcsolatban sosem fejlődtek túl az ötlet szintjén.

„Az embernek meg kell adni a lehetőséget, hogy ha hibázik, azt elismerje és tanuljon belőle. - mondta végül Carmack. - Nem tehetünk úgy, mintha tévedhetetlenek lennénk, nem mehetünk a figyelmeztető jelek ellenére tovább azon az úton, amit helyesnek vélünk. Mindig újra meg kell vizsgálnunk a dolgokat, újraértékelni, amit eddig tettünk, és ha tévedtünk, hát azt mondjuk: oké, jó ötletnek tűnt, de bebizonyosodott, hogy nem működik - próbálkozzunk valami mással.” Romerot ez ütötte igazán szíven. Nem voltak többé Carmackkal egy hullámhosszon. Nem voltak többé közös tudat, együtt gondolkodó szuperlénnyel. Egyszerűen nem hitte el, hogy Carmack nem azt mondja: „Ugyan már srácok, nem kell parázni, meglátjátok, a Quake király játék lesz!” Amennyire Carmack szemében Romero megszűnt programozónak lenni, annyira szűnt most meg Romero szemében Carmack játékosnak lenni. Az, hogy Carmack a többiekre hallgatott, azt támasztotta alá, hogy félt - nem bízott Romero nagyszabású játéktervében, nem hitt magában Romeróban.

Több óras vita után Romero végül bedobta a törülközőt. „Oké - mondta beletörődötten - újratervezem az egész játékot Doom-stílusú fegyverekkel.” De mélyen magában egész másképp hangzottak ezek a szavak - tökéletesen visszhangoztak azokat, amiket Carmacknak mondott a Softdiskben évekkel ezelőtt, amikor meglátta a jövőjüket, a sorsukat. „Ennyi volt - gondolta -, kilépek.”

A Quake irányváltása, és az 1996-ra átcsúszott megjelenési dátum ellenére az id kiadója, a GTI hatalmasat kaszált 1995 decemberében. A Doom 2 amerikai eladásából származó bevétel túllépte a 80 millió dollárt. A tengerentúlon is jól fogyott a játék, Európában újabb húszmilliót hozott be: ennek 30 százaléka Németországból származott - egy olyan országból, ahol a játék be volt tiltva! Emellett az id régi játéka is jól mentek, és a mellékes projektekből is dőlt a pénz. Az Ultimate Doom (ami valójában a shareware Doom kereskedelmi forgalomba került változata volt) több mint húszmilliót hozott csak az Egyesült Államokban. A Raven játéka - a Heretic és a Hexen - is jól teljesítettek, együtt összehoztak majdnem még húszmilliót. A sikertől lendületet kapott GTI más cégek felé is elkezdett terjeszkedni. Szerződést kötött többek között a Midway-jel (a hírhedt Mortal Kombat készítőivel), a Williams Entertainmenttel (játéktermi automatákra specializálódott fejlesztők), és a WizardWorksszel

(alacsony árkategóriás játékok kiadói voltak). A Doom segítségével a GTI éves bevétele tízmillióról két év alatt 340 millióra növekedett! Amikor a cég belépett a tőzsdére 1995 decemberében, az év egyik legjelentősebb tőzsdei eseményének számított - még az internetes óriáscég Netscape tőzsdére lépésénél is nagyobb-nak! „A GTI a semmiből jelent meg, és mindenkit meghódított. Jelenleg az ország harmadik legnagyobb vállalata az interaktív szórakoztatás területén!” - írta a New York Business. A cég értékét 638 millió dollárra becsülték.

A GTI százmillió dollárt ajánlott az id-seknek a cégükért, de Carmackék visszautasították az ajánlatot. Ez csak egy sz*ros cég, gondolták, és nem akarták eladni magukat olyasvalakiknek, akikben nem hisznek. Egyébként is úgy érezték, túlságosan elfoglaltak ahhoz, hogy racionális üzleti döntéseket hozzanak. Ráadásul a pénz sem jelentett különösebb motivációt. 1995-ben az id megduplázta az előző év bevételeit, és elérte a 15,6 millió dollárt - és minden jel arra mutatott, hogy ez továbbra is csak növekedni fog. Mivel a cég üzemeletése aránylag alacsony költségekkel járt, a tulajdonosok mind milliókat tehettek zsebre. Az id-s srácoknak nem tetszett, ahogy a GTI a rajtuk megkeresett pénzzel dobálózik, és mindenféle cégeket vásárol fel. Mike Wilson, az egyre bátrabb és szemtelenebbé váló id-s pénzügyi menedzser javaslatára úgy döntöttek, másra tanídják a GTI-t, és a Quake-et fogják ehhez felhasználni.

A csodafegyver a shareware volt. A shareware, ami ekkorra a nagy kiadók szemében már elavult, idejétmúlt üzleti modellnek számított, és elveszítette a jelentőségét, mióta a játékok igazán nagy üzletté nőttek ki magukat. Amikor az id a GTI-vel kötött szerződésben ragaszkodott hozzá, hogy magának tartsa meg a shareware terjesztés jogait, Ron Chaimowitz nem gyanakodott, teljesítette a fiúk kérését. Mike erre alapozva új tervvel állt elő. Ahelyett, hogy a Quake shareware verzióját ingyenesen terjesztenék az interneten keresztül, áruljanak inkább 9.95 dollárért egy olyan CD lemezt, amin rajta van a shareware változat, és a teljes játék is egy kóddal titkosítva. A játékos megveszi tíz dollárért a shareware változatot, aztán ha tetszik neki a játék, felhívja az id-t, és 50 dollárért megkapja tőlük a kódot, amivel hozzáfér a lemezen levő teljes játékhoz! Mindezzel az id, anélkül, hogy a játék terjesztési jogait elvenné a GTI-től, egy csapásra kiüti a kiadót a nyeregből!

Bár Carmacknak voltak fenntartásai az ügylettel kapcsolatban, a társaság többi tagja lelkesedett a radikálisan új terjesztési szisztéma kipróbálásáért. Az üzlet megkötetett. Ron Chaimowitz a sajtóból értesült arról, mit tett vele az id. „Wilson! - gondolta. - Az a f*sz! Egy szemtelen kölyök, akinek fogalma sincs az üzletről!” - tájékozott. De az id-nek minden joga megvolt ehhez az üzleti lépéshez, még akkor is, ha korábban senki sem mert ilyesmivel próbálkozni. A GTI képtelen volt bármit is tenni ellenük.

Amikor eljött 1996, az id nem csak a GTI-vel állt háborúban, de saját magával is. A döntés, melynek értelmében feladták Romero játéktervét Carmack technológiájáért, tovább fokozta a csapatra nehezedő nyomást. A csapat éjjelnappal dolgozott, hogy elkészítsék a Doom-stílusú, új technológiájú játékot márciusra. Carmack, aki úgy érezte, tokáig egyedül tolt a csapat szekerét, most úgy döntött, ideje még egy lapáttal rátenni. Hetekig a nagy hallban dolgozott, hogy szemmel tudja tartani a többieket, de most ennél is tovább ment: azt indítványozta, hogy bontsák le a falakat. A többiek beleegyeztek a javaslatba. Már régóta szó volt róla, hogy kicsi a hely a cégnek, és meg kéne duplázniuk az irodáik területét. Megvették a 666-os lakosztály melletti helyiségeket, és összeolvasztották a két irodát. Carmack jó lehetőséget látott ebben az átszervezésben

arra, hogy mindenkit kihúzzon elszigetelt kis kuckójából, és egy nagy közös szobába terelje be az egész csapatot. A szobának saját nevet adtak: „háborús övezet”.

Korábban el sem tudták képzelni, mekkora káosz fog eluralkodni a háborús övezetben. Pár napon belül az átépítés részeként a falak leomlottak körülöttük, és az egész szobát por lepte be. Az asztalokat az ablakok elé húzták, rátornyozták a számítógépeket, és Összezsúfolódtak előttük. Csak annyi helyük volt, hogy éppen nem könyökölték oldalba egymást, ha kinyúltak a hűtőhöz egy doboz üdítőért. Carmack és Romero egymás mellett ültek. A gépek hálózatba kötését csak úgy tudták megoldani, hogy a kábelkötegek a plafonon futottak, és minden gépnél vezetékek lógtak le az asztalok szintjéig. Redőnyök lehúzva, világítás kikapcsolva, kábelek vad káosza... Az egész szoba úgy nézett ki, mintha a srácok egy számítógép belsejében ülnének, a vezetékek sötét pókhálójának rabságában. Nem volt menekvés.

A saját munkakörnyezet intimitásának hiányában a feszültség tovább fokozódott a csapaton belül. Napi 18 órát dolgoztak, heti hét napon át A munka érdekében bevezették, hogy mindenki fejhallgatóval köteles hallgatni a zenéjét, hogy ne legyen hangzavar. Ha egy látogató bekukkantott az id-hez, egy halálos csendben a vibráló monitorok előtt -ernyedő, és vadul gépelő fickókkal teli szobát láthatott. Romero - aki beleszeretett a Japánból származó instrumentális játékműzene-albumokba - keserűen belökött egy lemezt a lejátszóba, és megadóan felvette a fejhallgatót A régi „érezzük jól magunkat, és közben készítsünk király játékokat!” mottójú id-nek vége - gondolta - az új id jelmondata pedig: „fogd be a pofád, és dolgozz!”

Versengés ütötte fel a fejét a csapaton beülvén. A fiatal, lendületes és nagyra-vágyó American McGee megérezte Romero sebezhetőségét, és uralomra tört a designerek között. Azonban még neki is váratlan vetélytársa akadt Tim Willits személyében. Tim volt az első id-alkalmazott, akit az egyre gyarapodó internetes Doom mod-közösségből halásztak ki. Akkor fedezte fel magának a játékot, amikor egyetemre járt, a University of Minnesotára. 23 éves volt akkor, és keményen dolgozott informatikus diplomájáért - miközben még a családjával élt: apja csőszerező, anyja rádiótechnikus volt, nővére pedig képzőművészeti főiskolára járt. Tim alacsony volt és idegi okokból kifolyólag korán kopaszodott, de mindent bátran bevállalt: jelentkezett a hadsereg ROTC programjába³, de azt is vállalta, hogy magára ölti az iskola kabalaállatának, Goldie Gophemnek jelmezét, hogy ebben biztassa a közönséget minél hangosabb drukkolásra az egyetemi futballmeccseken. Egy végzetes napon Tim letöltötte az internetről azt a játékot, amiről az évfolyamtársai annyit áradoztak: a Doomot. Bár már a Doom előtt is sokat foglalkozott számítógépes játékokkal, még sohasem érezte azt, hogy egy új világba lépne be a játékkal. Itt minden olyan valóságosnak tűnt! Lenyűgözte a világ valóságghűsége, a méretei, a benne rejlő lehetőségek. Kísérletezgetni kezdett hackerek által készített, és a neten keringő pályaszerkesztő programokkal. Egyre nagyobb elismertségre tett szert saját készítésű pályáival, mígnem megkapta a lehető legnagyobb megtiszteltetést: egy e-mailt az id-től.

Timet American vette fel a céghez, hogy a Strife című mellékes id-projekten dolgozzon - de ahogy a határidők egyre szorongatóbbá váltak, átcsoportosították a Quake csapatba. Tim azonnal összebarátkozott Romeróval, és mindent

³ROTC: Reverse Officers Training Corps: önkéntes program az amerikai haderőnél kizárólag egyetemisták részére. Akik elvégzik a kiképzést, azokat később tisztként sorozzák be a hadseregbe, ha megkapják a behívójukat.

megtanult tőle, amit csak tudott a pályaépítés, a játéktervezés művészetéről. A háborús övezetben Romero oldalán ült. Hamarosan bebizonyosodott, hogy Tim nemcsak minőségben, de sebességben is felveszi a versenyt bárkivel a cégben - rekordidő alatt épített fel remek pályákat. Romero hamarosan azon vette észre magát, hogy igyekeznie kell, ha tartani akarja a lépést Timmel. Carmacknak szimpatikus volt az új srác munkája és teherbírása. Bár American még mindig közeli barátjának tartotta, American kezdte egyedül érezni magát.

American lenyűgözte Romero rocksztár-szerű életvitele, és elkezdte ő is élni a maga életét. Amikor az id leszerződött Trent Reznort, a Nine Inch Nails rockbanda Doom-rajongó frontemberét a Quake zenéinek és hangeffektjeinek megalkotására, American vállalta, hogy felügyeli a játék hanganyagának elkészülését. Úgy érezte, itt az ideje, hogy megváltoztassa a külsejét. Megborotválkozott, új frizurát csináltatott magának, menő fekete ruhákat kezdett viselni. Úgy érezte, egyre jobban eltávolodik Carmacktól, aki - annak ellenére, hogy annak idején bátorította, hogy vállalja el a hangfelvételek vezetését - mostanában állandóan azért korholta, mert nem tölt elég időt a pályák készítésével. American számára ez volt a vég kezdete. Még a legjobb id-s cimborája, Dave Taylor is lelépett, hogy saját játékfejlesztő céget hozzon létre. American még sosem érezte magát ennyire magányosnak. Napjai, mint az id új csodagyereke, meg voltak számolva.

Nem kellett sok idő, hogy kiderüljön, ki lesz a nyerő Romero és American mellett. Carmack egy nap kijelentette, hogy Tim pályái kapják a megtiszteltetést, hogy a Quake shareware változatának nyitó szintjei legyenek - az első lehetőség a játékosok számára, hogy meglássák, mit is tud a játék. Mindenkinek a torkán akadt a meglepetéstől. Ez leplezetlen támadás volt Romero ellen, akit mindenki véleménye szerint inkább megilletett volna ez a kitüntetés. Most jött el a válaszcsepés ideje. Úgy tűnt, az ominózus megbeszélés óta, amikor a Romero Quake-terveinek elvetése mellett döntött a csapat. Romero csak még távolabb került a projekttől. „Micsoda?! - nyögte ki Romero végre. - De hát én vagyok a vezető designer!” „Így döntöttem - válaszolt hidegen Carmack. - Tim pályái sokkal egységesebbek.” Romero, mint mindig, most is hamar túltette magát a dolgon, és sietett gratulálni Timnek. Azonban mindenki számára világosan látszott: Carmack éppen most vette ki a karmesteri pálcát Romero kezéből...

Késő éjszaka volt, valamikor januárban, amikor Romero felkapta a telefont a kastélyában, és volt id-s partnere, Tom Hall számát tárcsázta. Néhány hónapja elevenítették fel régi barátságukat, minden harag nélkül. Romero tudta, hogy Tom nem boldog az Apogee-nél, ahol ugyanazokba a régi falakba ütközik folyton, mint az id-nél: nem kap teret kreativitása kibontakoztatására, az ötletei megvalósítására. Az Apogee akkoriban változtatta a nevét 3D Realmsre, és FPS játékokat kezdtek gyártani, amivel az id lepipálása volt a céljuk. Az első kiadott játékok, a Duke Nukem 3D pontosan ezt tette. A játék olyan volt, mintha a Doom képregény-stílusú változata lenne, ahol realiztikus, modern környezetben kell űrlényekre vadászni. A játékosnak elhagyatott pornómozikon és éjszakai klubokon kellett átküzdenie magát - még sztriptíztáncosnők is szerepeltek a programban! Carmack gyűlölte a Duke Nukemet, úgy tartotta, hogy „az engine rágógumival van összefoltozva” - de a játék ettől függetlenül hatalmas sikernek örvendett, a játékosok „Quake-gyilkos” névvel kezdték illetni. Tom egy másik Apogee-játékon dolgozott, ami nagyon nehezen akart beindulni: a címe Prey volt. Romero időzítése a telefonhívásra tökéletes volt.

„Haver - kezdte Romero a telefonban -, ugyanabba a dologba futottam bele az id-nél, amibe te annak idején.” Elmesélte Tómnak, hogyan próbálta Carmackot és a csapatot arra ösztökélni, hogy valami forradalmi, valami újat alkossanak, hogyan visszakozott Carmack, és választotta inkább a biztonsági játékot. Romero még azt az ötletet is felvetette, hogy osszák kétfelé a céget: Carmack vezetné a technológiai fejlesztéssel foglalkozó felet, míg Romero a játékokért felelős csapatot. A javaslatot a többiek leszavazták. „Amint befejeztük a Quake-et, kilépek” - foglalta össze végül a mondókáját. „Lenne kedved velem tartani, és új céget alapítani? Olyan csapat lenne, ahol olyan játékot készítünk, amelyet csak megálmodunk. A technológia idomulna a játéköletünkhöz, nem pedig fordítva... Mit szólnál egy olyan céghez, ahol a design a törvény?” „Hát - Tom csak ennyit tudott kinyögni -, ez maga lenne az álom!”

[idsoftware.com]

Bejelentkező név: johnc

Valódi név: John Carmack

Saját könyvtár: /raid/nardo/johnc

Shell: /bin/sch

Legutóbbi frissítés: még soha

Hát a napi munkám...

Ha felmerül bennem egy gondolat, egy új programhiba, hiányzó programrész, vagy új feladat bukkan elő, amit aznap már nem oldok meg, emlékeztető jegyzetet írok róla. Pár dolog valószínűleg elég sokszor fel lesz ide írva, mire megcsinálom őket.

Néha átfésülöm a régi jegyzeteket, és egy + jelet teszek azon sorok elé, amiket már kijavítottam.

- John Carmack

= feb 18 =====

- memórialapozási fagyás
- konzol kirajzolása
- úszás sebességének megnövelése
- sérülés irányát kezelő protokoll
- páncél színének felvillanása
- egylövéses halál
- gránát finomhangolása
- alias modellek kivilágosítása
- tűvetős belassulás

- a szerver kilépése a játék végén
- + eredménylista
- + teljes képernyős futtatás
- + nézőpont alapállapotba hozására külön billentyű
- + 15-ös videomód fagyás
- + muníció-kijelző megváltoztatása a kezelőfelületen
- + újakezdés engedélyezése programhiba után
- + újjászűletés leprogramozása
- + rakéták értékének csökkentése
- + karakterekre több fényt adni

Ahogy a háborús zónában beindult a munka, Carmack magára vállalta, hogy tudatja a játékosokkal: igen, az id már igazán jól áll a Quake fejlesztésében. Úgy döntött, munkanaplóját, ami plan fájl néven volt ismert, feltölti az internetre. A .plan fájlokat rendszeresen használták programozók, hogy tudassák egymással, hogy állnak a munkával, de még senki nem használta ezt a tömegekkel való kommunikációra. Az id rajongói azonban hónapok, sőt évek óta csak Romero fantazmagóriáival voltak etetve korrekt információk helyett - Carmack pedig úgy gondolta, itt az ideje tiszta vizet önteni a pohárba.

Több héten át tartó éjjel-nappali folyamatos munka árán Carmack és Michael Abrash végre rátalált a Quake világot szétszabdoló kék szakadékok problémájának megoldására. A 3D-s világ összeállt, stabil volt. Carmack hosszú percekig töltött el azzal, hogy fel-alá sétált és nézelődött a Quake virtuális világában. 1996. február 24-én a Quake elért a fejlesztésnek arra a fokára, hogy az id fellőjön az internetre egy tesztelhető deathmatch pályát, azzal a céllal, hogy kiderüljön, hogyan fut a program a különféle játékosok gépein. A rajongók már hónapok óta zúgolódtak, hogy az id végre mutasson nekik valamit a Quake-ből. A várakozás olyan felfokozott volt, hogy direkt Quake-hírekre és -spekulációkra szakosodott weboldalak jelentek meg az interneten.

A teszt fogadtatása nem volt különösen ünnepi hangulatú. Az online játék lehetősége ugyan kivétel nélkül mindenkit felvillanyozott, de sokan nehezményezték, hogy a játék sötét, lassú folyású volt, nyoma sem volt benne a Doom pergő akcióorgiájának. A kritika nem is volt alaptalan, a Doomra oly jellemző vonásokat fel kellett áldozni a Quake 3D-s motorja érdekében. Ez nem minden játékosnak tetszett. „Bár korai tesztverziónak nem rossz - írta egy játékos a neten -, még nagyon sok csiszolni való van a játékon... rengeteg dolog hiányzik belőle, ami igazi királlyá avathatná.”

A fogadtatás hangnemétől kissé lehangolva, a csapat nekiállt a nagy munkának: egységes játékká összefércelni azt a sok-sok, eltérő jellegű és hangulatú pályát, amit eddig megalkottak. A fejlesztés kezdete óta eltelt 16 hónapban úgy tűnt, mintha a grafikusok, és a pályatervezők mind a maguk kis elszigetelt világában éltek volna - és ennek most meg is látszott az eredménye. Romero pályái középkori jellegűek voltak, Americanéi sci-fi stílusúak, míg Sandy szintjei kifacsart gótikus stílust tükröztek. Bár mindenhol felütötte a fejét az id játékeinak

védjegyévé váló fekete humor (az ellenfelek közt voltak például zombik, akik a saját testükből kitépett húscscafatokkal dobálták a játékost) - de a játéknak sürgős egységesítésre volt szüksége.

Kénytelen-kelletlen végül a játék kerettörténetével magyarázták meg az összefüggéstelen pályákat, amit gyorsan bele is tettek a játék kézikönyvébe. „Hajnali négykor riaszt a telefonhívás. Öt harminckor már a titkos katonai létesítményben állsz. A kapitány tömören összefoglalja a tudnivalókat: A teleportáló be rendezésekkel van a gond. Ha sikerül tökéletesíteni a technológiát, tárgyak és emberek gyakorlatilag azonnali szállítására tudjuk majd használni a teleportkapukat. A Quake kódnevet kapott ellenséges szándékú lény a miénkhez hasonló teleportkapukat nyitott a bázisunkra, amin keresztül gyilkoló-tomboló halálosztagokat juttat a világunkba. Fogalmunk sincs, honnan kerülnek ide. A tudósaink szerint Quake egy másik dimenzióból származik. Attól tartanak, most készül ránk szabadítani a valódi seregét. Meg kell állítani, bármi is legyen az!”

Bármi, valóban - mindannyian érezték, hogy ez a kulcs. Kis szürke kapukkal jelzett teleportokkal szórták tele a játékot, amelyek különféle világokon vezetnek majd át a játékost. A Quake fejlesztésének utolsó hónapjai egyetlen csendes, szürke, homályos nappá olvadtak össze, éjjel-nappali szakadatlan munkával, éppen csak annyi zajjal, amit a falhoz vágástól ripityára törő billentyűzetek adnak ki magukból. A törés-zúzás mindennapos cselekedetté vált. A srácon azzal vezették le a bennük felgyülemlett feszültséget, hogy számítógépeket törtek porrá, és különféle alkatrészekkel tűzdelték tele a gipszkarton falakat. Még a jó sajtó sem villanyozta fel őket. A Wired magazin a legnagyobb megtiszteltetésben részesítette a csapatot: címlapsztorit írtak az id Software-ről. A srácon nem nagyon lelkesedtek, három órát késtek a megbeszélte fotózásról... A magazin címlapján Carmack díszelgett, mögötte Romero és Adrian. Mind fura színes fényekbe bámultak, alattuk a szalagcím: „Az id egyéniségei”. A cikk a Quake-et minden idők legnagyobb várákozással övezett számítógépes játékának titulálta.

Júniusra a vég nélkülinek tűnő éjszakák és nappalok végre meghozták az eredményt: a Quake végleges változatát. Azonban a shareware verzió feltöltése az internetre távolról sem idézte a Wolfenstein és a Doom dicsőséges napjait. Amikor 1996. június 22-én, egy szombati napon a játék készen állt, hogy bemutatkozzon a világ számára, Romero egyedül volt az irodában. Végigsétált a folyosón, elhaladt a csapat különféle trófeái mellett, elhagyta a Freddy Krueger maszkot, a műanyag Doom-vadászpuskát. Hát eddig jutottunk. Carmack sehol, Adrian sehol, Kevin sehol.

Romero a rajongók között keresett menedéket, egy online beszélgetőcsatornára menekült, ami tele volt az id rajongóival. Felhívta Mark Fletchert, egy fanatikus Doom-rajongót, aki Romero egyik legközelebbi barátjává vált az idők folyamán. Úgy érezte, szüksége van valakire, aki ott van mellette, aki megérti a játékok lényegét, aki értékelni tudja ezt a történelmi pillanatot. Pontban délután ötkor rácsapott az Enter billentyűre, és a világ elé tárta a Quake-et. Örültség, gondolta, hogy egyetlen id-s társa sincs vele ebben a pillanatban. Megszűntek játékosnak lenni. Már egyáltalán nem is játszottak. Valami összetört bennük.

„Oké - kezdte Carmack -, most már nem húzhatjuk tovább a dolgot.” Nem sokkal a Quake megjelenése után a Tia's nevű mexikói étteremben ültek vacsorájuk mellett Adriannel és Kevinnel. Romero ideje lejárt. Itt volt az ideje, hogy útjára engedjék. Adriant már maga a gondolat is beteggé tette. Hiszen Romeróról beszélnek! Tudta, hogy útelágazáshoz érkeztek. Vagy Romerót dobják ki

a csapatból, vagy Carmack az egész céget elpusztítja. Nem volt középút. Kevin végül beleegyezett a döntésbe. Nehéz dolog valakit elküldeni, főleg hogy Romero ott volt a csapatban a kezdetektől, és velük volt annyi sikeres éven keresztül - de most nem volt más választás.

A Carmack és Romero között tátongó szakadék már túl széles volt. Mindkettejüknek megvolt a nagyon határozott elképzelése arról, mit jelent játékokat készíteni, és hogyan is kellene ezt tenni. Carmack úgy gondolta, Romero elvesztette a kapcsolatot a programozás világával - Romero úgy gondolta Carmack vesztette el a kapcsolatot a játékok világával. Carmack továbbra is kisméretű cégekben gondolkodott - Romero birodalmat akart építeni. A két látomás, ami annak idején összeforrt, és megalkotta az id-t, most úgy tűnt, menthetetlenül szilánkokra töri a céget. Adrian és Kevin, mint már annyiszor, rokonszenvezett Romero terveivel, gondolataival, de most sem volt kérdés számukra, ha választani kell, melyik Johnt kövessék.

Bár a többieknek nem volt tudomása róla, Romero már a saját terveit szövögette. Éppen a mexikói vacsora napjának reggelén hívte fel Ron Chaimowitzot a GTI-nál, hogy Tom Hall-lal közös leendő fejlesztőcége számára készítsen elő kiadó szerződést. Ez nem közönséges cég lesz, magyarázta Ronnak, ez lesz a Nagy Cég. ahol a technológia csak kiszolgál, és a design a törvény.

Másnap Romerót behívták a tárgyalóterembe. Carmack, Adrian és Kevin ülték körül az asztalt gyászos hangulatban. Adrian a padlót bámulta. Kevin hallgatott. Nagy sokára Carmack törte meg a csendet. „Izé, szóval továbbra sem vagyunk elégedettek azzal, ahogy a dolgaid mennek” - kezdett neki. Előkapart egy papírlapot, és átnyújtotta Romerónak. „Itt a lemondóleveled, alá is írhatod.” Romeróra, minden előjel, figyelmeztetés és a saját tervei dacára, sokkolóan hatottak a szavak. „Várj! - vágott közbe - Ugye azt akarod mondani, hogy egy évvel ezelőtt nem volt megfelelő a munkám? Mert az elmúlt hét hónapban, majd beledöglöttem, annyit dolgoztam! Majd beledöglöttem, hogy elkészüljön a Quake!”

„Nem - mondta csendesen Carmack. - Nem végzed rendesen a feladataidat. Nem teljesítetd a kötelességeidet. Nem nősz fel a felvállalt felelősséghez. Káros vagy a projekt számára, káros vagy a cég számára. Mérgező vagy a cég számára! Az elmúlt években minden, amit tettél, csak a cég kárára vált. Figyelmeztettünk, hogy össze kellene szedned magad, de nem tetted. Most már nincs visszaút, menned kell. Itt a lemondóleveled, írd alá!” Nem akarok itt lenni, hajtogatta magában Adrian, nem akarok itt lenni, nem akarok itt lenni! De tudta, hogy ebből a helyzetből nincs kiút. Aztán egyszer csak minden elcsendesedett. Romero agyában bebillent az a bizonyos bit, ahogy már oly sokszor életében. Nem hagyhatta, hogy bármi a világon padlóra küldje: sem az apja, sem a mostohaapja, sem a tönkrement házassága, a tönkrement családja - és most a tönkrement cége sem. „Már egyébként is a Tommal közös új céget terveztem” - emlékeztette magát. Nem ütötték ki, nem győzték le; hiszen amúgy is éppen új életet akart kezdeni. Romero aláírta a papírt, visszaadta Carmacknak, és kiment a szobából.

Mire Romero elért az ajtóig Carmack már tudta: volt partnere meggyőzte magát arról, hogy valójában ő maga akarta ezt így, az id-nél elnyomták a kreativitását, és ez a döntés csak segíteni fogja, hogy egy új helyen jobb, és nagyobb dolgokat alkosson. „Tíz méter séta alatt - gondolta - Romero újraírta az egész id-történelmet.” Ahogy Carmack nézte kivonuló ex-partnerét, nem szomorúságot vagy nosztalgiát érzett, hanem megkönnyebbülést.

Két nap múlva Romero fellőtte az internetre első és egyben utolsó id-s .plan fájlját. „Oké, beleugrok ebbe a .plan mókába most az egyszer” - írta a világnak. „Úgy döntöttem, elhagyom az id Software-t, és új, saját játékfejlesztő céget alapítok, más, nagyobb célok elérésére. Senkit nem viszek magammal az id-ből.”

Másnap Carmack is frissítette a saját .plan-jét „Romero elhagyta az id-t. Többé nem lesznek hatalmas bejelentések az új játékaink részleteiről. Megpróbáljuk a legtöbbet kihozni magunkból, ez minden, amit ígérhetek.”

A régi deathmatch-eknek végérvényesen vége volt - új menet kezdődött.

13. fejezet

Deathmatch

A sötét, vörösben vibráló szobában Stevie „Killcreek” Case úgy vonaglott számítógépe előtt, mintha a konnektorba nyúlt volna. „A fenébe!” - kiáltott fel, amikor karakterével beugrott a teleportkapuba, és az érkezési helyen rögtön heves golyózápor fogadta. A „teleport” és a „frag”¹ kifejezések összetételéből „telefrag”² lett ennek az új taktikának a neve.

A naptár 1997 januárját mutatott. Csak pár perc volt hátra a nem hivatalos, Szuper Küzdelem elnevezésű internetes megmérettetésből. Stevie-n, a forrófejű, rövid hajú, húszéves lányon kívül még több tucat játékos pörgött adrenalinlázban a monitorok előtt a Kansas Egyetem kollégiumában. Immár két álmatlan éjszaka óta mindenki a nagy összecsapásra készült a két legerősebb csapat, Stevie Impluse 9-e, és a Michiganból a meccs kedvéért nyolc órát utazó Ruthless Bastards brigádja között. Küzdelmük a nemzetközi klánok egyre népesebbé váló kultúrájának része volt. Ezeknek a jól szervezett csoportoknak, klánoknak tagjai egytől egyig a Quake-vel játszottak, a Quake-ben éltek. Mint a többszázézer többi Quake-függő játékos, ők is rendszerint az interneten küzdöttek egymással, de ezen a szürke napon a játékosok, itt, Lawrence városában rendezték elintéznivalóikat - élőben. A fejlesztés belső problémái ellenére a Quake-et mindenki imádta úttörő grafikája és a legősibb ösztönökre építő játékmenete miatt. Az USA Today című lap a lehetséges négyből négy csillaggal értékelte, és „vére-sen elbűvölőnek” titulálta. A Computer Gaming World magazinnál tízből tíz ponttal jutalmazták, és így jellemezték: „A Quake egy messze a többi játék fölé tornyosuló program, mely nem csak elbűvöl, de világa egyszerűen magával ragad, és magába húz.” Az Entertainment Weekly így írt: „A Quake a lehető legtöbb véres élménnyel ajándékoz meg, amit még anélkül kaphatunk, hogy a börtöntől kéne tartanunk. Irodai dolgozók tömege fogja imádni!” Még a színész Robin Williams is dicsőítette a játékot Dávid Letterman tévéshow-jában. Bár a játékosok élvezték az egyszemélyes játékot is, a szörnyek levadászását a beteges útvesztőkben, a deathmatch teljesen más kategória volt. Az első játék, amit csapatok kifejezetten interneten keresztüli küzdelmére is terveztek, és ahol virtuális arénákban akár tízenhat ember is küzdhetett egyszerre! „Foci fegyverekkel!” - ahogy Rigormortis nevű játékos fogalmazott. A rajongók nem csak az

¹ A „frag” kifejezés a vietnami háborúból származik, jelentése a katonai szlengben: kinyírni, „megskalpolni” valakit. Az FPS-ekben ez az ölésért kapott pont szinonimája.

² A telefrag manapság igazából azt jelenti, ha valakit úgy ölünk meg, hogy pontosan arra helyre teleportálunk, ahol ő éppen tartózkodik.

interneten csatároztak, de gyakran átcipelték gépeiket egymás otthonába, hogy azokat összekötve helyi hálózaton, azaz LAN-on keresztül, személyes közelségből irtsák egymást. Ezek az úgynevezett LAN-partik (melyeknek a kultúrája még a Doommal kezdett fejlődni) az internetes játékvilág szociális eseményeivé váltak.

Már a Quake megjelenését követő napokban elkezdtek a netes beszélgető-csatornák és fórumok rajongói klánokat alapítani. Ezek közt volt a Breakfast Club (Reggeli Klub), Revolting Cocks (Lázadó P*csők), Impulse 9, és a Ruthless Bastards (Kegyetlen Semmirekellők) is. Augusztusra már mintegy húsz klán létezett, nagyjából húsz fő körüli létszámokkal. Két hónappal később már közel ezren voltak. A kizárólag a gyengébb nem tagjaiból álló Clan Widows (özegek Klánja) saját weboldalt is alapított. Ez volt a cybersport hajnala. Nem tartott sokáig, hogy az üzleti élet nagykutya is meglássák a jelenségben rejlő lehetőségeket. „A videojátékok az elme extrém játéka. Vigyük arénákba a cyberatlétákat, és tegyük látványos sporttá a játékokat!” - javasolta egy New York-i és egy chicagói játéktér üzemeltetője. Elképzelése szerint az, hogy a sztárjátékosok egy ismert márka, például a Nike lógóját tetováltassák magukra, így élő reklámhordozóvá váljanak, egyáltalán nem volt lehetetlen. A Dark Requiem klán honlapja már ekkor egy joystickmárkát reklámozott, Thresh-t, a Judgement Day bajnokság győztesét pedig a Microsoft támogatta. A kölykök, akik a tornasorban mindig az utolsók voltak, lehettek Quake-ben a jövő Micheal Jordanjei! Olyan sztárok, akik talán épp úgy néznek ki, mint a Ruthless Bastards csapatát vezető „foOk” nevű játékos.

A huszonhét éves, apró körszakállat viselő fiatalember a ClanRing bajnokságon a csúcsra juttatta csapatát, egyedül az Impulse 9 csapata vetélkedhetett velük. FoOk a Quake megjelenése óta szülei michigani pincéjében töltötte esteit, egy ablak nélküli szobában, ahol tömértelen mennyiségű joystick és billentyűzet hevert a földön, a hangulatot pedig szétszórt alkatrészek és hatalmas hangszórók tették teljessé. Az egyetlen művészi elem a szobában a falon lévő, bársonyból készült Jézus-portré volt, amit foOk viccesnek talált, mert orra a Quake duplacsövű sörétes puskájára emlékeztette... A videojátékok képei szinte beleégtek foOk tudatába, mióta a Space Invaders megfertőzte az elméjét. Kezdetben foOk csak Clint Richards volt, egy versengő szellemű fiú a szomszéd háztömbből, aki sci-fi regényekben, fantasy világokban, és Atari 2600-as gépéhez menekült a külvilág elől. Miután megnézte a Csillagok háborúját pár tucatszor, kitalálta, mi lesz az életcélja: „Más bolygókra repülni és megküzdeni az idegenekkel.” A többi kölyökkel ellentétben ő sosem adta fel. A diszkó-punk Shampoop bandát elhagyva Clint új, hatásosabb helyet talált gyermekkori álmának megvalósítására: a Quake világát. A foOk nevet felvéve, nagysebességű modemje segítségével egy csoport Doom-őrültből megalapította a Rustless Bastards nevű csapatot. Bár foOk saját bevallása szerint a való életben nem szívesen szórakozott volna a nála jóval fiatalabb csapattagokkal, társaival való barátságát igen mélynek érezte. Amikor utoljára vetett aggodalmaskodó pillantást az órára, már több mint hat órája játszott velük. Bajtársiasságuk ellenére foOk a többi játékoskal ritkán beszélt élőben, vagy akár csak telefonon keresztül. Inkább az internet anonimitását kedvelte, a beszélgető csatornákat, a Quake-játékosok „öltözőjét”. A nap vagy az éjszaka bármely részében beléphetett ide, hogy némi fecsegés után rögtönzött meccsbe kezdjenek. „Az internet az én igazi otthonom! Munkában érzékeny vagyok, néha csak kábultan mászkálok fel-alá, annyira untat a sok mindennapos dolog. Egész nap csak unalmas emberekkel találkozom. Amikor hazatérek, és végre lövöldözésbe kezdek a haverokkal: ez az én kikapcsolódásom.” Bár az

internetes közösségben híres volt eszéről és jó képességeiről, azonnal felismerte az abszurditást, hogy mennyire ismeretlen minden más helyen. „A tömegmédia jelentéktelen apróságnak tekinti ezeket a programokat. Bár néha úgy érzem, csak az időmet pocskékolom, de hát ez az én lehetőségem, hogy ha csak pár percig is, de rockistenné váljak. Mindenki szereti ha emlékeznek rá. Én videojátékokban vagyok igazán jó, számomra ez a módja, hogy nyomot hagyjak az emberekben... Talán a jövőbeli olimpiákon a súlyemelő csapat mellett ott áll majd egy csoport fura kinézetű, dagadó homlokú számítógépes játékos is” - viccelődött.

Nem foOk volt az egyetlen nagyra törő álmokkal rendelkező id-rajongó. Egyik legfőbb riválisa az Impulse 9-ből, a legendás Stevie Case élete is a Quake miatt kezdett gyökeresen megváltozni. Stevie annak az új női generációnak vezéregyenységei közé tartozott, akik meghazudtolták a játékosokról - és a lányokról — kialakított sztereotípiákat. A kansasi Olathe városában nőtt fel egy szociális munkás és egy tanár lányaként. Már korán sportolni kezdett: ő volt a T-labda³ csapat egyetlen lánytagja - és a helyi apák nagy aggodalmára gyakran elpáholta a fiaikat. Mire középiskolás lett, elnyerte az év atlétája címet, ismertségét pedig ki is használta, és az iskolai diákönkormányzat elnöke lett. Azon kivételezettek között volt, akik a Fehér Házban találkozhattak Clinton elnökkel. Politikus szeretett volna lenni. Miután felvették a Kansas Egyetemre, még többre vágyott, így jogot is tanulni kezdett. Könnyedén szerzett jeles osztályzatokat, itt is tagja lett az iskolai önkormányzatnak, valamint később a kiemelkedő intelligenciájú embereket tömörítő Mensa szövetségnek is. Végül a Quake-nél kötött ki. Egy Tom Kizmey nevű fiúval randevúztatott, aki igen komolyan benne volt a játék körüli felhajtságban. Stevie viszont a folyton panaszkodó lányokkal ellentétben, akik fiújuk új szenvedélye miatt siránkoztak, alig várta, hogy ő is kipróbálhassa tudását - annak ellenére, hogy a Quake hangzavarával, erőszakosságával és agresszivitásával ellentmondott minden nőiességnek. Emellett a Quake még a Doomnál is több kreativitást is igényelt, nem csak a játékban, de módok készítésénél is. Stevie-nek mindez nagyon tetszett. Nemsokára barátja lánja, az Impulse 9 élén találta magát, akiknek a mindent eldöntő nagy csatában a Ruthless Bastardsszal kellett megmérkőznie.

Ahogy a visszaszámlálás megjelent Stevie képernyőjén, felkapta a fejhallgatót, egerével idegesen kattogtatni kezdett, majd átszolt a mögötte lévő gépnél ülő barátjához, aki monitorában visszatükröződve Emilio Estevezre emlékeztette. „Jól vagy, édes?” „Minden rendben, drágám” - válaszolt Tom hüvelykujját felmutatva. A lenti nagy teremben, a Ruthless Bastards grundján foOk eloltotta utolsó cigarettáját, és a billentyűzete után nyúlt „Oké testvéreim, mutassuk meg nekik!” - kiáltott. Virtuskodása ellenére a küzdelem befejeztével Stevie bandájának volt több skalpja, így ők lettek a bajnokság győztesei. Stevie hátradőlt, lecsúsztatva a fejhallgatóját és végigsimította rövid haját. Jó érzés volt győzni. Erős volt, jobb, mint a többiek, és kapcsolatban állt a világ minden feléről való játékosokkal, még - mind közül a legmegátalkodottabbal - hősével, John Romeróval is. A verseny után elhatározta magában: „Nem leszek se jogász, se politikus. Játékos vagyok, és Dallasba megyek!”

Úgy tűnt, a világon az egyetlen hely, amit nem érintett meg a Quake-deathmatch láza, egy kis texasi cég - az id Software. Náluk már senki sem ordítózott, átkozódott, vagy csapkodott billentyűzeteket a földhöz. A felújítások után a háborús szobát kis privát irodákra osztották fel. A biliárdasztalt

³A baseballhoz hasonló, Amerikán kívül teljesen ismeretlen sport.

eladták, a videojátékokat elszállították. A hely immár nem látványos, hanem látványosan csendes volt, és mindenki tudta miért. John Romero a Programozó Ász, a Jelenlegi Gazdag Ember, Deatchmatch Sebész már nem volt köztük. American McGee attól a pillanattól kezdve érezte a hiányát, hogy elsétált Romero volt irodája mellett, ő pedig nem ült ott a székében. Romero a marhaságai ellenére mindig segített áthidalni a tulajdonosok és a dolgozók közötti nézeteltéréseket. Senki sem volt, aki egyáltalán hasonlítható lett volna hozzá. „Carmack nem gondolta át, hogy nem csak John Romerót küldi el a cégtől, hanem minden videojáték-gyártó cég lelkét, a szórakozást” - gondolta American. Nem csak ő látta sötéten a dolgokat. A Quake shareware verziójának értékesítési mutatói siralmasan gyenge képet festettek. A terv az volt, hogy az id a kiskereskedőket kihagyva az üzletből a shareware verzión keresztül juttatja el a teljes programot a játékosoknak. A vásárlók egyszerűen egy telefonszámot felhívva kaphatták meg a játék többi részét feloldó kódot. A játékosoknak viszont nem telt szinte semmi időbe a shareware verzió titkosításának feltörése, így ingyen juthattak hozzá a teljes játékhoz. Úgy tűnt, a bolti terjesztés is teljesen kicsúszik az id ellenőrzése alól: bár próbálták visszahívni a boltoknak kiküldött shareware verziós szállítmányokat, már túl késő volt. Közel százötvenezer CD maradt a nyakukon a raktárban. Mike Wilson a GTI-ra próbálta hárítani a terhet, és több szabadalmi díjat is követelt, még mielőtt a Quake teljes verziója a boltok polcaira került volna. Ron Chaimowitz számára ez már túlment a szemtelen-ség határán. Az id még a bolti verzió kiadását is késleltette, hogy előbb minél többet kaszálhasson a shareware módszerrel értékesített példányokon. Ron nem kapta meg a játékot a karácsonyi szezonra, és bár az eladások szépen alakultak - több mint negyedmillió példány kelt el a boltokban - a játék nem volt akkora átütő siker, mint a Doom 2. Az id úgy döntött, véget vet GTI-os együttműködésének. Ron csalódott volt, de cége immár az id nélkül is jól megvolt, így pozitívan fogta fel a szakítást.

Mike és Jay Wilbur új tervet eszelt ki. Az id Software ezután játékiadással is foglalkozni fog, első ilyen, maguk terjesztette program pedig a Quake 2 lesz. „Nincs szükségünk a GTI-ra, sem az Activisionre. Magunk is meg tudunk csinálni mindent, és ezt ki is használjuk. Részletesen meg kell szervezni az egészet, ehhez viszont több emberre van szükségünk. A cégen belül teljesen különálló csapat lenne felelős a terjesztéssel kapcsolatos dolgokért, és így mindenhol magunk terjeszthetnénk termékeinket” - fejtette ki Jay a tulajdonosoknak. Kevinnek és Adriannek nagyon tetszett az ötlet, de tudták, hogy Carmackon múlik minden. Bár tulajdonosok voltak, nem volt kérdéses, ki az igazi főnök. Már régóta Carmack technológiája, illetve motorjai képezték a cég szívéét, most pedig, Romero távozása után a Csodagyereket már senki sem tartotta vissza. A legutolsó dolog, amire Carmack vágyott, az volt, hogy a céget egy játékiadással is foglalkozó birodalommal változtassák - ez Romero álma volt, nem az övé. Carmack az idők során konzervatív üzletemberré vált. Amíg ő a cégnél van, addig az id-ből nem lesz birodalom, és új, dinamikus kiadókra, mint például az Activision, bízzák játékaik terjesztését - jelentette ki Adriannek és Kevinnek.

Romero távozásával Carmackot jó ideje nem érzett boldogság töltötte el. Nem lesz több grandiózus terv, nyilatkozat a játékaikkal kapcsolatban. Nincs több egész éjjeles deatchmatch, se másfajta, munkát hátráltató tényezők. Most pedig, hogy a többiek az általa elkészített új grafikus motorral a Quake 2-n dolgozhattak, szabadon kísérletezhetett mindenféle határidők vagy nyomás nélkül,

csak a maga kedvére. Carmack első dolga a frissen megjelent 3D-s grafikus kártyák képességeinek feltérképezése volt. Korábban csak a játéktérmi gépekben voltak speciálisan a 3D grafika gyorsabb, látványosabb megjelenítésére hivatott eszközök - viszont az olyan nagyszabású játékok, mint a Doom vagy a Quake sikere nyomán a hardveres cégek meglátták a lehetőséget az igazán látványos 3D-s grafika PC-re vitelében. Mindezt egy erős grafikus chip külön kártyára való építésével képzelték el. Az egyik gyártó, a 3Dfx meggyőzte Carmackot, hogy készítse el a Quake OpenGL-t támogató verzióját, mely kihasználná a debütáló Voodoo 3D-s kártyák képességeit. Carmack alig egy hét alatt végzett a feladattal, és szabadon elérhetővé tette a patch-et az interneten. A fanatikus játékosok el voltak ájulva az eredménytől: a Quake legalább húsz százalékkal gyorsabbá, a megjelenítés pedig sokkal szebbé vált. Miután meglátták a játékot egy 3D-s kártyával futni, senki sem akart visszatérni az eredeti verzióhoz, így egymást taposva rohantak párszáz dollárt költeni az új kártyára. Szokás szerint más programozók is követték Carmack példáját, és elkezdtek kihasználni készülő, és már kiadott játékaikban a 3Dfx kártyák lehetőségeit. Hamarosan újabb gyártók jelentek meg a piacon: új iparág született, és új korszak vette kezdetét. Ez a siker vezette el Carmackot egy másik játékelőrelőzéshez, a Quake-world megalkotásához, mely a Quake többjátékos lehetőségeit bővítette tovább. Az OpenGL-t támogató grafikus motornak, valamint a Quakeworld hálózati kiépítésítőnek köszönhetően a Quake még látványosabb és még élvezetesebbé vált.

Carmack kemény munkája sem tudta elfeledtetni a problémákkal teli fejlesztési időszakot. Már a játék megjelenése előtt megindult az alkalmazottak elszállingózása a cégtől. Jay Wilburral kezdődött a folyamat, aki azután távozott, hogy négyéves kislánya nekilátozott a kérdést: „Hogy lehet az, hogy a többi papa baseballmeccsekre jár a gyerekeivel, te viszont soha nem viszel engem ilyen helyekre?” Nemsokára Micheal Abrash követte Jay példáját: ő a Microsoft sérthetetlen, szentséges falai közé tért vissza. Sandy Peterson, a mormon pályatervező, aki már a Quake alapkoncepcióját sem helyezte, szintén elhagyta a céget. Mike Wilson valamint - Shawn Green kijelentették: Romeróval szeretnének dolgozni. A játéktársadalomban, ahol már jó ideje gyakori szóbeszéd tárgyát képezte a két John szakítása, a legvadabb spekulációk kaptak lángot, mígnem Carmack tőle szokatlanul hosszú és személyes hangvételű nyilatkozatban fejtette ki álláspontját. „Sokan a maguk szája íze szerint értelmezik az id-től való távozásokat, de fejlesztőcsapatunk most is legalább olyan erős, mint korábban volt. Romero azért volt kénytelen távozni, mert nem dolgozott elég keményen... Úgy gondolom, három programozó, három grafikus, és három pályatervező is megalkothatja a világ legjobb játékait. Visszatérünk a bevált, konzervatív fejlesztési technikához, és csak játékok készítésével fogunk foglalkozni. Ez mindig is fontos ütközéspontunk volt Romeróval: ő birodalmat akar, én viszont csak jó játékokat készíteni. Most legalább mindenki elégedett...”

Romero megnyomta a dallasi belvárosban található Commerce Building épület aranyozott liftjének legmagasabban lévő gombját, és már száguldott is felfelé - ötvenöt emeletnyi bankárt, jogászt és olajmogult maga alatt hagyva. A huszonkilenc éves játékos a csúcs felé tartott. Romerót illetlenül későn hívta ide ingatlan-tanácsadója, aki közölte vele telefonon, hogy ezt az éppen felszabaduló fantasztikus helyet azonnal látnia kell. Romero szkeptikus volt. Az id-től való távozása óta tucatnyi irodát nézett meg, de egyikkel sem volt elégedett. Mindent újra kellett kezdenie. Bár nem hozták nyilvánosságra annak a több millió dolláros összegnek a pontos értékét, mellyel a többiek megvásárolták id-beli része-

sedését, az köztudott volt, hogy a távozáskor kikötötték: minden szerzői jogról és jogdíjról le kellett mondania, így soha nem láthatott egy további fillért sem a Doom és a Quake sikereiből. Romero most viszont küldetésen volt. Miután annyi évig hátráltatta Carmack, most végre saját elképzelését valósíthatta meg arról, milyen is az igazán jó játék, cég, és élet. Elképzelései nemcsak nagyra törők voltak, de a lehető legteljesebben ellenkeztek az id koncepcióival. „Az id-nél annak ellenére, hogy milliókat kaszáltunk, egyszerű falakból állt az egész irodaház. Carmack hozzáállása volt hogy: "Nekem nincs szükségem semmire, se a falaimon, se máshol. Nekem csak egy asztal, egy szék és egy számítógép kell." Én inkább azt mondanám: "Oké, van egy csomó pénzünk, mért nem csinálunk egy igazán király irodát?" Az én új irodámban öröm lesz dolgozni, megmutathatjuk a sajtónak, családjainknak, barátainknak, hogy a játékok immár birodalomná nőttek ki magukat, és ennek a birodalomnak a legjobb helyén dolgozunk” - fejtette ki Romero. Amikor a lift végre felért az épület tetőterébe, és kinyílt az ajtó, Romero úgy érezte, a Holdra érkezett. A kétszintes, 22 500 négyzetméteres tetőtér szinte a csillagok között terpeszkedett. Bár semmilyen berendezés nem volt, a forgóablakról rá lehetett látni az egész városra, nem is beszélve a húsz méter magas boltozatos mennyezetről. Bármerre is nézett, villódzó fényeket látott: vagy az alatta elterülő esti városi életet, vagy a felette lévő csillagokét. Egyszerű, nyers hely volt, berendezésre, tervezésre várt. Romero elképzelte a nagy teret egy párnákkal teli szobával, egy nyeregű gépes, Las Vegas-i hangulatú helyiséggel, valamint egy „gumiszobával”, ahol mindenféle tárgyakat lehetne összezúzni.

Volt viszont egy kis probléma - magyarázta az ingatlan-tanácsadó. Mivel a helyiség túl nagy és üvegezett, valamint a Napot sem takarja semmi, nagyon nehéz megoldani a légkondicionálást. Ennek következtében négyzetméterenként tizenöt dollárt, azaz mintegy háromszázötvenezer dollárt kértek havonta csak a megfelelő hőmérséklet biztosításáért. Főleg ennek volt köszönhető, no meg a hely furcsaságának, hogy a nagy, komoly céges bérlőjelölteknek nem kellett a drága tetőtér. Romero viszont sugárzó szemmel egyből igent mondott. „Ez fantasztikus, ehhez hasonló sincs máshol! Itt lesz a játékcégünk!” Csapatát Dream Designnak nevezte el. A kiadók alig várták hogy üzletet köthessenek vele és Tom Hall-lal. Ezúttal senki sem lesz útjukban: sem Carmack, sem a technológia. Licencelik a Quake-motort, és építenek egy játékot köré. Tervei szerint három vezető játékkervezője lesz, akik három különböző stílusú játékon dolgoznak egyszerre. Mindegyik designért megfelelően nagy programozó személyzet látná el, hogy gyorsan folyhassanak a munkálatok. Csapata nemcsak játékcég, hanem szórakoztató cég lesz, ahol a követendő alapelv egyszerű és jól érthető. „A design a törvény. Amit kitalálunk, olyan lesz a játék. Nincs olyan, hogy megtervezünk valamit, aztán kidobjuk, mert a technológia nem képes megvalósítani, vagy mert pár programozó azt mondja, hogy ezt nem lehet megcsinálni. Megtervezzük a játékot, és az olyan is lesz, ez a dolgunk! Ez itt a törvény! Erről szól a kib***ott játékfejlesztés!”

A kiadóknak támasztott feltételei igen rámenősek és egyértelműek voltak. Hárommillió dollárt kért játékonként, negyven százalékos részesedés mellett, plusz hogy megtarthassa szellemi tulajdonát és jogát cége játékeinak más platformokon való feldolgozására. A kiadóknak nem tetszettek a feltételek, de nem hátráltak meg. Végül is a fejlesztők arcátlanságba fajuló önállóságának korát éltek. A legendás Civilization tervezőjének, Sid Meiemek is megvolt a saját cége, a Firaxis, csak úgy, mint Will Wrightnak, a Sim City megalkotójának a

Maxis. Richárd Garrioté volt az Origin, egyik korábbi alkalmazottjának, a Wing Commander készítőjének, Chris Robertsnek pedig ott volt a Digital Anvil. A Wolfenstein, a Doom és a Quake sikerei bebizonyították, hogy Romero nem csak híres, de jelentős nyereséget hozó programozó is. A nagy kiadók emberei csak úgy özönlöttek Romeróhoz és Tomhoz. Ezerdolláros Öltönyökbe bújtatva vitték őket limuzinjaikon a város legelőkelőbb éttermeibe. A két jó barát szinte megszádlult szabadságuk és lehetőségeik határtalanságától. Miután Romero elhatározta, hogy akciójátékon, Tom pedig, hogy szerepjátékon fog dolgozni, a megfelelő egyensúlyhoz a Dream Designnak szüksége volt még egy játéktervezőre. Todd Porter, a Dallasba tartó 7th Level csapat volt vezetője pont meg is felelt. Todd, akivel Romero egy régi Softdiskes barát segítségével ismerkedett meg, energiával teli, jókedvű programozó képét festette, de ami legfontosabb, igazi játékos is volt, veterán Apple D-és fickó. A harminchat éves Todd eredetileg lelkésznek készült, de dőbbenettel fedezte fel, hogy már a prédikálás is az üzletről szól, és nem a lelki megtisztulásról. Az elképzelés is elrettentette, hogy egy hatalmas templomban élje le életét, így inkább otthagyta iskoláját, és a spórolt pénzéből vett egy Apple számítógépet. Szülei válása miatt Toddnek nagyban hozzá kellett járulnia családjá boldogulásához. Iowába ment üzleti ismereteket tanulni, ahol anyagi nehézségei miatt rövid időre még egzotikus táncosi állást is elvállalt. Lelkész Srác néven lépett fel esténként... A megtakarított pénzből Todd tovább csiszolta programozói képességeit, és végül a Richard Garriot-féle Originnél kötött ki Austinban. A cégtől egy tervező barátjával, Jerry O'Flahertyvel hamarosan Dallasba távozott, hogy megalapítsa saját csapatát. Végül viszont el kellett adnia a céget, és úgy tűnt, ezzel az álmai is odavesznek. Ekkor viszont feltűnt a színen Romero! Todd arról kezdte győzködni, hogy programozó tudása mellett jó üzleti érzéke is van, és mennyire kikerekítené Romero meglévő csapatát. A Programozó Ász érezte, hogy a srác valóban jól megállná a helyét vezető pozícióban is, ráadásul magával hozná Jerryt, aki vezethetné cége grafikai részlegét. Egy McDonalds ebéd során - a szalvétákat jegyzetelő papírként használva - a négy játékos megegyezett erőik egyesítéséről.

Már csak nevet kellett találniuk. Romero úgy döntött, a Dream Design nem elég frappáns. Valami sokkal eredetibbet, rövidebbet, feltűnőbbet, tudományosabban hangzóbbat szeretett volna. Tom az Ion nevet javasolta. „A vetélytársak jobban teszik, ha vigyáznak, mert elviszi őket az Ion vihara (ion storm)” - szellemeskedett egyikük. A fiúknak ez megtetszett, így lett a cég neve Ion Storm. Karácsony estéjén az Ion Storm megegyezést kötött az Eidos Interactive kiadóval. A brit cég, melyet dél-afrikai aranybányákból származó bevételekből alapítottak, éppen ekkoriban tarolt nagyot Indiana Jones szexi női alteregója, Lara Croft kalandjait feldolgozó játékaival. További új, nagy nevek voltak szükségük, Romero munkássága pedig pont megfelelőnek tűnt számukra. Beleegyeztek csaknem minden feltételébe: a hárommilliós játékonkénti fizetésbe, sőt további négymilliót fizettek a konzolos jogokért. Ezen felül az Ion következő három játékára is ajánlatot tettek, így hat programban váltak egy csapásra érdekeltté. Az Ion Storm értékét százmillió dollárra becsülték. Most, hogy megvolt a megfelelő anyagi háttérük, Tom, Romero és Todd hozzáláttak álomjátékaik megtervezéséhez. Tom szerteágazó, humoros, inter-galaktikus kaland-RPG játékot kezdett tervezni Anachronox néven, Todd pedig egy Doppelganger című stratégiai játékot alakítgatott, mely alakváltó testről lényekről szólt. Romero élete játékát, kezdte el megformálni: egy epikus FPS-t, a Daikatanát. A

játék a nevét arról a kardról kapta, ami miatt a Carmack vezette szerepjátékaland olyan csúfos véget ért jó pár évvel korábban. Ez volt a fegyver, amelyért Romero kockára tett mindent: társai álmait, Carmack játékának sorsát. Akkor a Daikatana a világvégéhez vezetett - most talán a világ meghódítását fogja jelenteni.

A Daikatanában a játékos Hiro Miyamotót, a japán biomechanika-tudóst alakíthatja a huszonötödik századi Kyotóban. A fiúnak meg kell mentenie a világot a gonosz tudóstól, Kage Mishimától, aki elrabolta a Daikatanát⁴, a mágikus pengét, amit Miyamoto ősei kovácsoltak. A kard időutazó képességeit használva Mishima visszautazik az időben, hogy saját érdekeinek megfelelően formálja át a történelmet, egy AIDS-szerű járványt elszabadítva. A Hiro által jelentett fenyegetéssel szembenézve Mishima időutazó, vad és kalandos üldözésbe kezd a fiatal harccsal, akinek be kell járnia Japánt, az ókori Görögországot, Norvégiát, és a posztapokaliptikus San Franciscót. Az izgalmak fokozására Hirohoz csatlakozik a Shaft-szerű⁵ színes bőrű karakter, Superfly Johnson, és a gyönyörű okos leányzó, Mikiko. A Daikatana magába foglalta Romero legnagyobb ambícióit. A semmiből kellett megalkotnia mindent: hatalmas világainak minden egyes poligonját és a játékosokkal kapcsolatba lépő karaktereket. Mindehhez járult az összetett mesterséges intelligencia létrehozása, valamint a több mint száz pálya és szörny megalkotása. Olyan volt, mintha négy játékot készített volna egyszerre, amely így négyszer akkora is volt, mint a Quake. Bár Romero éveken át készítette egymaga a játékait, mostani programját - melyet hivatalosan John Romero's Daikatana névre kereszteltek - nem alkothatta meg egymaga, mint ahogy ő szerette volna. Így hát Romero elhatározta, hogy a legkirályabb játékévet a legkirályabb játékosokkal tölti fel. Mike Wilson remélte, hogy végre bevetheti szokatlan marketinges ötleteit, amiket sohasem használhatott fel az id-nél. Shawn Green, Romero régi deatchmatch-ellenfele szintén Carmackék cégtől, készen állt a kódolásban való segítésre. Miután Romero munkatársakat kereső e-mailek, önéletrajzok és módok özönlöttek el az Ion Stormot. Romero személyesen válogatott közülük. Ígéretéhez híven bárkinek, aki le tudta nyűgözni egy látványos pályával, jó karakter- vagy szörnyrajzzal, esélye volt a csapatába való bekerülésre. Végül is Romero is csak olyan volt, mint bármelyikük: hamburgerfaló, iskolakerülő játékorült. „Na, és akkor mi van, ha ezek a haverok sose dolgoztak korábban a szakmában? Ha szenvedélyesek, és tudnak keményen dolgozni, az elég képzettséget jelent?” - jelentette ki.

1997 elején néhány megszállott rajongó, akik évek óta Romero programjaival játszottak, és szinte azokban éltek, az Ion Storm irodái fele tartott, hogy végre mentorukkal dolgozhassanak és játszassanak. Brian Eiserloh (aki pucér Doom-partijairól vált hírhedtté az egyetemen) is bekerült a csapatba, miután egy középkori stílusban írt, programozásról szóló esszével elbűvölte Romerót. Wili Loconto feladta az Information Society rockbandában megkezdett karrierjét, hogy az Ion Storm hangmérnökévé válhasson, Sverre Kvemmo, veterán Doom-pályatervező pedig egyenesen Norvégiából repült Romeróékhoz. A játékosoknak saját bevallásuk szerint nem jelentett nagy áldozatot otthagyni előző életüket. „Valamennyiünket lenyűgözött Romero zsenialitása!” - mondta Sverre.

⁴A szó japán jelenlése: „nagy kard”.

⁵Shaft: a híres színes bőrű, törvényen kívüli zsaru karaktere a hetvenes években vált híressé mozifilmben és tévésorozatokban egyaránt. A 2000-es újrafeldolgozásban Samuel L. Jackson játszotta Shaftot.

Kevesek voltak annyira lenyűgözve, mint Stevie Case. Stevie, a Kansas Egyetem, és a világ egyik legjobb női Quake-játékosa Dallasba történő zárandoklása során sort kerített egy Romeróval lefolytatott deathmatch partira. Veszített, bár kevésen múlt. Visszavágót kért. A következő menetben Stevie diadalmaszkodott, Romero pedig vezeklésképpen weboldalt nyitott az interneten a lány számára, később pedig munkát ajánlott neki.

Nem csak Stevie-éknek és a játékosoknak tetszett Romero munkája: a sajtó is élte az Ion Storm elképzeléseit. Bárkít, aki meglátogatta az ideiglenes irodát, lenyűgözte az igazi játékcég hangulata. Az egymás elleni játék nemcsak hogy megengedett, de majdhogynem kötelező volt. Bármikor is sétált be hozzájuk valaki, jó esély volt rá, hogy Romerót tucatnyi játékostól körbevéve, trágár szavakat harsogva találja az irodában Quake-et játszva. Mike, a sajtófelelős arról áradozott a lapoknak, hogy ha teljesen készen lesznek az irodájukkal, lesz benne egy külön vetítőterem és játékszoba is, ahol kizárólag deathmatch-re való gépek lesznek elhelyezve. A Time magazin összeállításában az ország ötven legbefolyásosabb cyberhíressége között Romero is helyet kapott, a Fortune magazin pedig az Ion Stormot az ország huszonöt „legkirályabb cége” között említette. Az Eidos hatalmas üveg pezsgőt küldött az Ion Stormnak, valamint befizette a tulajdonosokat egy limuzinos sajtótúrára. Mike a kocsiban helyet foglalókat a játékvilág Fantasztikus Négyese néven illette, ami határtalanul tetszett Romeró-éknek. Todd azt javasolta, készítsenek fényképet magukról a Beatles-albumról elhíresült Abbey Roadon. A kulisszák mögött viszont mindenki tudta, kiről is szól az Ion Storm: ez pedig nem volt más, mint John Romero.

Míg az Ion a szabadság és álmok hazájának képét festette magáról, az id gyakorlatilag mindenben más volt, mint ők. Nem csak két külön cég volt, de két különböző elképzelés is. Tervezés a technológia ellen, művészet a tudomány ellen, Dionüszosz Apolló ellen. „Az id technológia-orientált cég, ahol fő célunk művészi érzékeink kényeztetése volt. Az id-nél a technológia, a 3D-s motor megalkotása után nem volt elég idő a játék részleteinek aprólékos kidolgozására. Úgy gondoljuk, nem ez a megfelelő megközelítés” - nyilatkozta Mike Willson. Romero egyetértett. „Kilépésem után nagyon megromlott az id hangulata. Nem voltak tervek a cég bővítésére, se aki szembeszállna Carmackkal a fontos témákban. Én sokfajta játékot szeretnék készíteni, melyek nem szabnak határt a kreativitásnak, ehhez pedig sok erőforrásra és emberre van szükségem. Ezért hagytam ott az id-t.” Romero a londoni Timesnak adott nyilatkozatában kijelentette, az Ion Storm két éven belül elhódítja az id-től a piacvezető pozíciót.

Carmack az id éjfékete irodájának parkolójába próbált beállni, mikor meghallotta az ütközés zaját. Borzalmas hang volt: az ő lángvörös F40-es Ferrarijának hozzácsapódása egy teherkocsihoz. Szinte még fel sem foghatta az ütközést, a teherautó máris kihajtott a parkolóból, és eltűnt a forgalomban. Carmack megvizsgálta a csúnya sérülést, majd felrobogott az irodájába és internetes .plan fájljának frissítésébe fojtotta dühét. „Szavak nem fejezhetik ki azt, amit most érzek! Ha lát valaki egy magas fehér férfit Dallas környékén, akinek barna teherkocsiján piros festéknyom látható, hozza csak be hozzánk a gazfickót!” Az üzenetre reagálók között volt John Romero is. „Az F40-est elkapták. Rossz előjel” - viccelődött. Nem ez volt az első élcelődés Romero részéről. Szinte minden nap érkezett újabb hír irodájukba Romero kisebb-nagyobb szurkálódásairól nyilatkozataiban. Már e nélkül is elég volt nekik, hogy mindig olyan cégnek állította be őket, amely nem tud kilépni a technológia árnyékából. Még jobban zavarta őket, hogy Romero olyan színben tüntette fel magát, mintha

egyedül ő lett volna felelős régebbi sikereikért Romero hivatalos önéletrajzában is úgy írta le magát, mint „az id játékaiknak programozásért, tervezéséért és a projektek vezetéséért felelős személy”. A sajtó készségesen nevezte Romerót „a kreatív tehetségnek, aki a nagysikerű Doomért és Quake-ért felelős”. Az ilyen szöbeszéd gyakran volt beszélgetések tárgya az id-nél. Bár tudták, hogy a sajtó önmagában is elég félrevezető tud lenni, Romero nem úgy tűnt, mint aki ki szeretné javítani esetleges súlyos tévedéseiket. Az id-nél divattá vált Romero és cégének fikázása. American még egyik .plan frissítésében is kigúnyolta Romerót, amiért magát állította az id sikereinek központjába. Adrian és Kevin arról morgogtak, hogyan fogják Romero hajóját elsüllyeszteni, de senki se kezdett olyan háborúba, mint az új tervező, Carmack barátja, Paul Steed. Paul a lehető legtávolabb esett a számítógépőrültek sztereotip típusától. Eszes volt, izmos, teste tetoválásokkal díszített. Miután apja magára hagyta, fiatalkorát Seabord környékén vándorolva töltötte. Már korán érdekelni kezdték a számítógépek, de ezt a kedvtelését hamarosan másra cserélte. „Választanod kell: azért maradsz fent éjjel, hogy király programokat írj, vagy hogy lányokat hajkurássz. Nálam a nők a nyerők!” - öntötte szavakba véleményét. Bár tehetséges volt, köztözködő, hirtelen haragú személyiség vált belőle, akit egy verekedés miatt a katonai iskolából is kirúgtak. Végül a számítógépek világába vonult vissza, és grafikus lett az Originnél. Amikor felajánlották neki az id-s állást, azt hitte, álmai munkahelyét találta meg. Nem gondolta, hogy egy háborúba fog belecsöppenni.

Paul nem tudott sokkal többet Romeróról, mint hogy ő volt az id eltávozott társalapítója, aki néha váratlanul meglátogatta irodájukat, mintha még mindig barátokozni akart volna. Romero látogatásai feldühítették a dolgozókat, főleg Kevint és Adriant, akiket nagyon zavart, hogy úgy viselkedik, mintha nem is szapulná folyamatosan az id-t a sajtóban. „Miért jön folyton ide ez a sz*rházi?” - hallotta őket panaszkodni. Paul hamarosan előállt javaslatával. „B****a meg Romero és a cége! Látogassuk meg mi őt, majd meglátjuk, mit szól hozzá.” A következő napon Paul, Adrian és Kevin beállítottak az Ion Storm dallasi irodájába. Romerót ugyan meglepte a dolog, de körbevezette őket a tetőtérben. Paulnak feltűnt, hogy Romero egyik grafíkusa egy szinte már antiknak számító programmal próbált animációt létrehozni, így hazaérve nyilvános kérdést intézett az Ion Stormhoz, merre is szeremének tovább haladni. Ezzel kezdődött el a nyilatkozatháború a két cég között. Az id és az Ion dolgozók között egymás ócsárolása mindennaposá vált. Végül Romero is beszállt a buliba, és szemtelen e-mailben megkérdezte Paultól, lehetne-e új játéku dobozában hátoldalán a Daikatana hirdetése. Paul megmutatta az e-mailt Adriannek, aki visszavágásra biztatta. „Haver, ne szórakozz velem, mert elkaplak a röhejes hosszú hajadnál fogva, és visszarugdosom a s*gged a Doom idejébe, ahol a mai napig megrekedtél!” Carmack egészen eddig a pontig tartózkodóan viselkedett, de az egyre növekvő virtuskodás és harciasság őt sem hagyta hidegen. Így, mint ő fogalmazott, „hangulatmanipulálási kísérletbe kezdett”. Publikus fórumnak a Time magazint választva kezdte meg visszavágási hadjáratát. Egy kétoldalas, Romeróról szóló cikk mellékes interjújában nyíltan kijelentette, hogy volt partnere kijelentéseivel ellentétben Romero nem kilépett a cégtől, hanem kirúgták. „Miután gazdag és híres lett, már nem dolgozott keményen. Magának köszönheti, hogy elküldtük.” Ezután kigúnyolta Romero ambícióit és kijelentette: lehetetlen, hogy Romero ígéretéhez híven befejezze a Daikatana karácsonyra.

Romero a szokásos szövegével vágott vissza, mely szerint az id korlátolt, kicsi, és beszűkült gondolkodású. Egyikük megnyilvánulása sem szolgálta a két cég

közötti deathmatch lecsendesítését. Csatájuk még nyíltabbá vált az évenkénti hatalmas játékkiállítás, az Electronic Entertainment Expo, vagyis az E3 közleledtével. Az id-nél biztosak voltak benne, hogy a Quake 2 nem csak jobb lesz Romero Daikatanájánál, de egyszerűen lemossa azt a színről. Az 1996 szeptemberében megkezdett fejlesztés óta világos volt, hogy ez lesz az id eddigi legösszetettebb és leglátványosabb programja. Az alapötlet az 1961-es Navarrone ágyúí című háborús filmből származott, melyben a főhősöknek két hatalmas ágyút kell kiiktatnia, melyek egy távoli sziget mélyén rejtőznek. Tökéletes téma volt: olyan, amely katonás környezetet biztosíthatott a játéknak, amivel történetet mesélhettek el, valamint „élőbb” főszereplőjük lehetett - ezek a tulajdonságok egyik eddigi id-játékban sem igazán voltak meg. A Quake 2-ben a játékosnak a Stroggok bolygójaára ledobott tengerészgyalogosként kellett harcolnia, egy olyan helyen, ahol a mutáns idegenek az emberi testeket szuperharcos cyborgok kifejlesztésére használják fel. A küldetés: megölni a Stroggokat, mielőtt ők irtják ki az emberiséget, ehhez pedig a játékosnak az őket védő védelmi rendszer hatalmas ágyúját kell először semlegesítenie. A technológia fogja ezt a világot is igazán életre kelteni. Bár a mostani grafikus motort Carmack nem tartotta akkora előrelépésnek, mint annak idején a Quake-et a Doomhoz képest, így is lenyűgöző grafikájú játék lesz. Figyelemreméltó módon, a Quake 2 szoftveres és hardveres grafikus gyorsítást is képes volt használni, utóbbi több speciális effektet, színes fények használatát, egyenletesebb felületeket, stabilabb képfrissítést, ezáltal filmesebb érzést biztosított.

Kevin Cloud vezetésével az id sajátos, katonás hangulatot teremtett a játéknak. A deathmatch-partiknak vége szakadt, a hosszú munkanapok intenzív kódolással teltek. A shreveporti tóparti bandát - Tomot, Romerót, Jayt és Mikeot - új csapat váltotta fel, akik elfogadták Carmack ötleteit. Köztük volt az új pénzügyi vezető, Todd Hollenshead (egykori adótanácsadó), és Tim Willits, a cég új fődesignere. Carmack tőle meglepő módon áradozott online naplójában. „Nem tudom eléggé érzékeltetni, milyen irtó jól mennek a dolgok az id-nél!” - írta. 1997. június 17-i bejegyzésében, közvetlenül az E3 előtt. „Külső szemlélőként talán kicsit furcsának tűnik minden, de munkánk önmagáért fog beszélni. Talán csak az alváshiánytól, de mostanában akaratlanul is elmosolyodom, ha arra gondolok, milyen király dolgokat is alkotunk éppen. Nagyon jó csapat jött össze, és nem viccelek, tartjuk magunkat tervezett időbeosztásunkhoz! Fantasztikus játék lesz, készüljete!”

Az 1997-es atlantai E3 nem csak a videojátékoknak volt szentelve, de maga is egy hatalmas videojáték volt, Belépve a gigantikus épületbe olyan volt, mintha egy gép belsejében sétáltunk volna. Mindenhol fények villóztak, dübörgő rockzene üvöltött, gördeszkások és mindenhol jelenlévő cicababák - színésznők, modellek és táncosnők - kószáltak, többnyire játékfiguráknak öltözve vagy igen lenge ruházatban, a játékosok legnagyobb örömére. A kiállítás legnépszerűbb lánykája Lara Croft, a Tomb Raider főszereplője volt. A mindenféle ajándék cucokkal telezsúfolt műanyagzacskókat szorongató, játékok standjai előtt sorban álló játékosok között Lara-babák kószáltak. A show igazi sztárjával, a hosszú hajjú Romeróval, akinek minden lépését hajladozó játékosok kísérték. „Nem vagyunk méltók, nem vagyunk méltók” - hajtogatták a rajongók Romerónak, vagy ahogy mostanában hivatkozott magára: az Istennek... Romero természetesen csak viccelődésként nevezte magát Istennek interneten közzétett .plan fájljaiban, bár a dolog némileg több volt poénból. A rajongók és a sajtó szemében Romero valóban rockisten volt Ott trónolt minden címlapon: a Computer Gaming

Worldén, a Wall Street Journalén és a Fortune-én is. Egy joystick reklámozása gyanánt fején koronával és bő paláستtal fényképezték le, hogy megfelelően ilusztrálja a hirdetés "Királyilag szavatolt minőség" szlogenjét „Ha a nagyokhoz hasonlóan akarsz koponyákat bezúzni, a Panther XL a te fegyvered!” - volt olvasható Romero szövegbuborékjában. A közfelfogás még mindig úgy képzelte el őt, mint aki kilencezer dolláros középkori trónuson ül lakosztályában.

A kiállításon Romero még fenségesebbnek tűnt, mint valaha. Szűk, testhez álló ruhát vett fel, és különféle ékszerekkel díszítette magát. Haja immár háta közepéig ért. A Programozó Ász sörénye annyira híressé vált, hogy egy interjúja során még saját hajápolási technikáját is kegyeskedett megosztani az érdeklődőkkel... „Mindig előre vetett hajjal, a földet nézve szoktam lassú szárítás közben kifésülni a hajamat. Sörényemet lefelé fésülése segíti, hogy a szálak egyenesek maradjanak, ne bogozódjanak össze, és ne göndörödjének.” Az E3 villózó hang- és fénykavalkádjában Romero maga is úgy ragyogott, mint a körülötte lévő játékok, ő viszont nem csak tetszelegni volt jelen, hanem ahogy mindenki elvárta tőle, a Daikatánát bemutatni. Az 1997. márciusi munkakezddéskor Romero a játék megjelenését 1997 karácsonyára ígérte, ami azt jelentette, hogy ekkorra már nagyjából félig késznek kellett volna lennie a programnak. Romero szerint ez ekkora csapattal - például nyolc grafikus dolgozott nála az id kettőjével szemben - megvalósítható volt. Bár Carmack nyilvánosan szkeptikus volt, a játékosok és a sajtó bízott benne, amire meg is volt az okuk. Mike Wilson kiváló vezetői képességeivel, Romero határtalan önbizalmával, és a sokmillió Eidos-támogatással az Ion Storm igazán nem volt híján a reklámnak. Egyik hirdetésükkel viszont sokak szerint túl messzire mentek... Romero beleegyezett Mike Wilson javaslatába, hogy egyik reklámjukban próbálják meg visszaadni deathmatch-eik virtuskodásának hangulatát, aminek szókincse megalkotásában oly nagy szerepe volt a Programozó Ásznak. Amikor viszont meglátta a szlogent nyomtatva, kicsit elbizonytalanodott. „Biztos vagy ebben?” - kérdezte Mike-ot. „Persze, ne légy már besz*rí” - jött a válasz. Romero rábólintott, a hirdetést pedig leközlötték minden nagyobb magazin áprilisi számában. „John Romero a szukájává fog tenni!” - volt olvasható piros háttéren fekete betűkkel. Alatta a „Sz**d le!” felirat volt látható, mely kifejezést Mike le is védette. A terv bevált: a játékosok felfigyeltek a reklámra, viszont nem csak furcsának találták azt, de fel is idegesítette őket. Mégis mit képzelt Romero, kicsoda ő?! Ennyire fejébe szállt a hírnév? A játékosok viszont még így is adtak neki egy esélyt, és kíváncsian várták, a Daikatana valóban a legjobb játék lesz-e, amit a Föld valaha látott. Mivel a kijelentés végül is az id egyik volt génuszától származott, a Wolfenstein, a Doom és a Quake Sebészétől, a játékosok okkal bizakodtak. Az E3-on pedig végre megláthatták a játékot.

A Daikatana demója az Eidos stand közepén volt kiállítva. Mellette a szintén nagy várakozással övezett Tomb Raider folytatása futott a bemutatógépeken. A demó norvég pályáját külön erre az eseményre készítették Vége volt a Doom és Quake sötét útvesztőinek. Ezúttal a helyszínek külső tereken voltak elhelyezve. A norvég viskókat fehér hó borította, egy másik pályán pedig ókori görög templomok voltak láthatók. A játékosoknak tetszett a dolog, de nem voltak elragadtatva. Amikor Romero az id standjához ólalkodott, egyből rájött, miért... Keresztülverekedte magát a tömegben, hogy szemügyre vehesse a Quake 2 demóját. Arcát a monitorból áradó sárga fény világította meg, Romerónak pedig egyből leesett az álla. „Színes fények!” - ámuldozott. Nem hitte el, amit látott, A földalatti katonai bázison a játékos minden egyes lövésénél sárga ener-

gialfény cikázott végig a folyosón. Már ez sem volt semmi, de amikor Romero meglátta a dinamikus világítást, az olyan sokkoló pillanat volt számára, mint mikor megpillantotta az Dangerous Dave-et annak idején a Softdisknél. „Szent sz*r! Carmack már megint megcsinálta a tutit!” - morogta. A Quake 2 volt a legjobb dolog, amit Romero valaha monitoron látott. A 3D-s grafikus kártyák képességeit kihasználva Carmack gyönyörű, látványos világot teremtett, a színes világítás pedig még jobban életre keltette azt. Ez a következő lépcsőfok, gondolta Romero. Ez a játék viszont egyben az ő ellenfele is volt. A Daikatana és a Quake 2 közötti különbség akkora volt, mint egy darab papír és egy színes televízió között. Nincs az az isten, hogy a Daikatana versenyezhesen ezzel - legalábbis nem úgy, ahogy jelenleg kinéz...

Romeróék licencszerződésében az állt, hogy használhatják az id következő generációs grafikus motorját. Romero nem gondolta, hogy ez ekkora ugrást fog jelenteni. Az összes eddigi grafikát ki kell dobni, és újra elkészíteni a Quake 2 motorjával. Volt még egy probléma: a szerződés kikötötte, hogy addig nem használhatják az új motort, amíg az id azzal készült első játéka a boltok polcaira nem kerül. Ez pedig azt jelentette, hogy Romerónak várnia kell, várhatóan egészen karácsonyig. Addig befejezi magát a játékot a meglévő technológiával, majd egy hónap alatt átírják az egészet a Quake 2 motorra - tervezgette. Carmack technológiája újra a tervei megváltoztatására készítette...

Valamivel később sor került a kiállítás másik nagy eseményére, az id által szponzorált Red Annihilation deathmatch kupára. A megmérettetés helyszínének közepén ott trónolt a főnyeremény, Carmack tűzvörös 328-as Ferrarija. „A Wolfenstein sikerei után vettem első Ferrarimat, majd a Doomot és a Quake-et követően még három ilyen kocsival ajándékoztam meg magam. Négy Ferrari viszont már sok, így hát ahelyett, hogy eladnám az egyiket, vagy hagynám egy raktárban porosodni, inkább visszaadom a játékosoknak, akiknek mindezt köszönhetem. A Quake deathmatch verseny győztese igazán szép ajándékban részesül!” - nyilatkozta a sajtónak. Több mint kétezren vettek részt az interneten lefolyt selejtezőkön, ahol eldől, ki lehet az a tizenhat játékos, akik élőben mérkőzhetnek meg egymással az E3-on. A döntőre, amely Tom „Entropy” Kizmey (Stevie Impulse 9 csapatának tagja), és Dennis „Thresh” Fong, a Judgement Day verseny győztese között zajlott, hatalmas tömeg gyűlt össze. A két játékos Carmack „IDTEK1” rendszámú Ferrarijával szemben foglalt helyet, majd a tömeg biztatásától kísérve vágott bele a mindent eldöntő csatába, melyet és egy hatalmas kivetítő közvetített. Thresh látta halványan tükröződni a Ferrarit a monitorán, és meg is nyerte a végső mérkőzést 13-1 arányban. Carmack felsétált a pódiumra, és átadta Thresh-nek a kulcsokat. „Na és hogyan viszed haza az autót?” - kérdezte. „Nem tudom. Talán hajóval...” - hebegett Thresh. Carmack fél óra múlva visszament Thresh-hez, és átadott neki ötezer dollár készpénzt a szállítási költségek fedezésére.

Ahogy a tömeg lassan eloszlott, Romero körbenézett, ki van még ott az id-től. Végül is csak azért, mert vetélytársak voltak, még barátkozhattak... Egy számítógép köré csoportosulva talált rá Carmackra és pár id-s fickóra. A nagy Quake-bajnokságról beszélgettek, majd lassan arra terelődött a szó, hogy kicsit nekik is játszani kellene egymás ellen. Romero is beszállt a deathmatch-be, és mindenkit elkalapált, mígnem a Carmackkal való mérkőzésre került a sor. A két John most számítógépeiknél ülve mérkőzött meg egymással. Eddig mindig legfeljebb egymással vállvetve játszottak, de sohasem küzdöttek meg egymással. Most eljött ennek az ideje is, méghozzá a Quake segítségével: a játékkal, mely el-

szakította őket egymástól. A szokásos jelre megkezdődött a harc, és a játékosok egyből rakétavetőkké kezdtek lövöldözni egymásra. Romero, a Sebész hamar ízekre szedte Motor Johnt. Ennek a meccsnek vége volt, a következő viszont sokkal komolyabb kihívást jelent: az ugyanis a Quake 2 és Daikatana között fog lezajlani. Ebben pedig sokkal nagyobb küzdelem és meglepetések várhatók

14. fejezet

Silicon Alamo

Jake, a Horny Toad Cartina (Kanos Béka Ivó) nevű hely csaposa a bárpult mögött állt, és egy újabb Kib***ott Nagy Fegyver koktélt kevert. Ez egy adag Rumplemintzet, egy adag Midorit és némi Blue Curacaot tartalmazott. A BFG rövidítésű italt a Doom-béli kedvenc fegyverének való tiszteletadás végett kotyvasztotta ki. Ez volt a legkevesebb, amit tehetett, főleg, hogy a bár az id irodái mellett elhaladó autópálya túloldalán volt. Ez a gyanúsán zöld koktél vált a videojátékok fővárosának, Dallasnak nem hivatalos kedvenc italává.

1997-re Dallas olyanná vált a játékosok számára, amilyen Seattle volt a zenekedvelőknek az 1990-es években. Az id volt a játékszakma Nirvánája. Az öt év eltelté óta, mikor is Pac-Man géppel a csomagtérben a két John megérkezett Dallasba, az itteni játék-fejlesztő társadalom megháromszorozódott. Austinra is hasonló növekedés volt jellemző, ahol Richárd Garriot Originje volt a zászlóshajó, és körülötte alakultak meg az újabb fejlesztőcsapatok. A Time magazin „Új cowboyoknak”, a Wired pedig „Doom-bébiknek” nevezte az új játékosokat és programozókat, a Boston Globe pedig „Az új Hollywood” néven illette a texasi videojáték-reneszánst. A silicon alamo-i örület középpontjában egyértelműen az FPS-ek álltak: a Doom, a Quake, és Scott Miller Duke Nukem 3D-je sokmillió dolláros iparrá tették az addig szűk keretek közt lavírozó szakmát, és ezek a játékok uralták a videojáték-eladási listák életét is. Ezen programok által vált valóra az id régen megfogalmazott álma, hogy a PC-t egy mindenki számára elérhető játéklatformmá tegye. Az 1996-ban produkált 3,7 milliárd dolláros szórakoztatászoftver-eladásoknak közel a fele, 1,7 milliárd származott PC-s játékok értékesítéséből. „A PC-s játékpiacon hatalmas üzletté vált, és nagyban segítette a személyi számítógépek elterjedését.” - írta az USA Today.

Az id és az Ion hírnevére és szerencséjére támaszkodva cégek egész generációja jött létre Dallasban és környékén. Volt id- és 3D Realms-tagokból alapult a Rogue and Ritual, mely a Quake-hez gyártott küldetéslemezek készítésére specializálódott. A volt id-s pályatervező, Sandy Petersen által erősített Ensemble Stúdiós minden idők egyik legsikeresebb stratégiai játékát alkotta meg Age of Empires néven. Az egykori Apogee-tagokból megalakult Terminal Reality készítette az elképesztő Flight Simulator motort, mely később megannyi játék alapjául szolgált. A Cyberatleták Professzinális Ligája azon munkálkodott, hogy az FPS-es megmérettetések más sportokhoz hasonló népszerűségnek és elismerésnek örvendjenek.

Azáltal, hogy id motorjait licenclhetővé tette, újabb lépést tett a játékok

elterjedéséért. Az Ion Stormhoz hasonlóan más cégek is boldogan fizettek ki mintegy kétszázötvenezer dollárt a Quake engine használatáért. Bár az id-nek nem ártott némi konkurencia, immár nagyon komoly programok voltak készülőben a Quake ellen, melyek jó eséllyel indultak azért, hogy letaszítsák a céget a trónjáról. A sajtó szerette ezeket a játékokat a hangzatos Quake-gyilkos névvel illetni. Már a Duke Nukem 3D is nagy elismerésnek örvendett, a Seattle-i, a néhány volt Microsoft-alkalmazott által alapított Valve játéka, a Quake 2 motort továbbfejlesztő Half-Life pedig egyenesen megdöbbenetett a '98-as E3 látogatóit. A dél-karolinai Epic - akiket Scott Miller fedezett fel néhány évvel korábban - hatalmas felzúdulást keltett ultralátványos, Unreal című FPS-ével. No és természetesen ott volt a Daikatana, amely még e játékok, és a Quake 2 mellett is talán a legjobb FPS-sé válhat - már ha a készítésében részt vevő cégek túlélnek a közöttük dúló háborút...

A verseny elkezdődött. Carmack F40-es Ferrarija kormányra mögött ülve, betonszagató sebességgel száguldott a vékony úton. Mögötte egy 911-es Porsche dübörgött hasonló örült iramban. Mindez egy napsütéses, felhőtlen napon történt a texasi Ennisben. Carmack elhatározta, kibérel a város versenypályáját egy kis cégen belüli csatározás végett. Mindenki élvezte, hogy végre kipróbálhatta, mire is képes valójában sportkocsija, amit az id sikereiből származó fizetéséből vásárolt. Nem csak az ennisi pályán tesztelték le a maguk és autójuk tudását - Carmack egy alkalommal megkérte a mesquite-i polgármestert, hogy egy kis id-s gyorsulási verseny erejéig zárják le számukra a helyi repülőteret. A polgármester örömmel tett eleget kérésüknek, főleg hogy Carmack több tízezer dollárnyi felszerelést (köztük golyóálló mellényeket, melyeket később Doom-matricákkal díszítettek a helyi játékkrajongó rendfenntartó erők) ajándékozott a helyi rendőrségnek.

Nem a gyorsulási verseny volt az egyetlen megmérettetésük ekkoriban. Bár a Quake 2 volt a '97-es E3 kedvenc FPS-e, a cégre nehezedő feszültség egyre növekedett. Carmack ugyan ki tudta rekeszteni tudatából az elvárásokkal teli játékosoktól jövő nyomást, a többiek erre nem voltak képesek. A többi cég hasonló játékaik gyakran váltak metsző, és néha igazságtalan, egymás közt megosztott kritikák célpontjaivá. Amikor megérkezett hozzájuk a Half-Life első demója, sokan csak azt hajtogatták, a játék biztosan meg fog bukni¹.

Az id bázisa a készülő Quake 2-höz hasonlóan komor, katonás hangulatúvá vált. Egyesek szerint a cég olyan volt, mintha minden jókedvet kiszivattyúztak volna belőle, nem csak átvitt, de Romero és társai kidobása után szó szerinti értelemben is. A móka helyébe a versengés került, mely kezdetben csak Romeroval és az Ionnal szemben állt fent, majd kiterjedt a többi játékcégre, végül az id saját munkatársaira is. American és a többiek mindenért Carmackot okolták, aki irodájába való elzárkózásával csak még tovább szította a konfliktusokat.

Az id-n belüli bizalmatlanság legfőbb oka a honorárium-rendszer volt. A tulajdonosok minden negyedéven összegyűltek annak eldöntésére, ki mekkora jutalomban részesüljön a teljesítménye alapján. Volt hogy valaki egyszer száz-ezer dollárt, következő alkalommal viszont csak húszezret kapott. Ez a jutalmazási módszer még a tulajdonosok szerint is túlságosan önkényes és kidolgozatlan volt, de nem tudtak jobbat kitalálni. Ennek köszönhetően a dolgozók egymás kijátszásával és átverésével próbáltak meg minél nagyobb bónuszokat elérni, ami

¹A Half-Life fejlesztését, többek között az id kritikáinak hatására, '97 végén a nulláról kezdték előlről, egy év munkáját kidobva. Meg is lett az önfeláldozó húzás eredménye: a játék több mint 50 Év Játéka címet gyűjtött be, és közel 9 millió példányban adták el világszerte.

valóságos cégen belüli politikai deathmatch-partivá vált.

Romero távozásával a csatározás még jobban elfajult. Először American vált Carmack legközelebbi barátjává a Quake fejlesztésének korai szakaszában, de ez hamar megváltozott. American szerint Carmack fagyossá vált vele szemben, mintha soha sem lettek volna igazi barátok - a Csodagyerek pedig úgy gondolta, American Romeróhoz hasonlóan elvesztette elhivatottságát és koncentrálóképességét. Ennek eredményként American régi ellenfele, Tim Willits lépett elő Carmack új barátjává, ami újabb heves csatározásokhoz vezetett.

Carmack egyre jobban vágyott arra, hogy felkapja laptopját és eltűnjön valahol egy elhagyatott hotelszobában. Csak programozni akart. Ez volt minden, amire vágyott. Az id problémái, véleménye szerint, pontosan a cég túlzott növekedése miatt jöttek létre. „Minden projekt esetén van egy bizonyos csapatlétszám, amit tovább bővítve csak meghosszabbodik a fejlesztési idő. Mert a problémák túlzott feldarabolásával a cég elveszti hatékonyságát, nem is beszélve az általános zűrzavarról. Hiszem, hogy az id programozói részlegének kicsinek kell lennie.” - írta egyik .plan bejegyzésében. Romero távozásával Carmack élete programkódjához kezdett hasonlítani: egyszerű volt, hatékony, és puritán. Ilyen módon irányította a céget is. Nem vált a nagy elvárásokból származó nyomás áldozatává, mely halasztásokhoz vezethetett volna. Csak dolgozott a maga módján, és 1997. december 9-én meg is jelent a játéka.

„Istenem...! A Quake 2 a leglenyűgözőbb számítógépes program, amivel valaha játszottam. Melyik, mostanában megjelent játék lenne jobb nála? A válasz azt hiszem az, hogy egyik sem.” A számos áradozó Quake 2-értékelés közül ez éppen Romero véleményéből származott. December 11-én írta internetes naplójában, alig két nappal a Quake 2 megjelenése után. Romero negyvennyolc óra nonstop küzdelem árán játszotta végig a programot szinte egy ültő helyében. Nem volt véletlen, hogy teljesen lenyűgözte.

A Quake 2 motor licencelésével Romero beépíthette a Daikatanába az összes Quake 2-es trükköt, a színes fények alkalmazásával az élen. Immár nem csak a legambiciózusabb játékot készítette, de a legambiciózusabb technológiát is használhatta hozzá! Nagyszabású együttműködés volt ez, a technológia és a design olyan összeolvadása, amit Romero az id-nél sohasem valósíthatott volna meg. Most viszont igen, és se Carmack, se senki más nem állhatott az útjába! Legalábbis Romero így gondolta. Az Eidos vezetői viszont folyamatos elégedetlenkedésüknek adtak hangot. Minden az áprilisi „k**vás reklámmal” kezdődön, majd a júniusi E3-mal folytatódott, ahol a bemutatott demó sokak szerint nem volt túlságosan meggyőző. Úgy látszott, Romerót sokkal jobban érdeklik a játékok és a sajtó lenyűgözése, mint a Daikatana munkálatai - ami ennek következtében úgy tűnt, még igen sokára fog révbe érni.

Romeróval ellentétben az Ion Storm csapata nem volt elbűvölve a Quake 2-es motorra való átállás ötletétől - sőt, egyenesen gyűlölték. Úgy tűnt, Romerónak fogalma sincs, mennyi időbe telik újra beilleszteni a négyszáz oldalas design dokumentumának akár csak a lényeges elemeit is az új motor alá... Romero hatvannégy szörnyfajtát akart, négy külön zónában, a játéktér pedig a Quake méretének négyszeresének felelt meg. Még az új technológiára való átállás nélkül is nehezen ment volna a már ekkor is többször elhalasztott, 1998 márciusi határidőre befejezni a játékot - nemhogy a Quake 2 motorra való átállással!

Az Eidosnak nagyon nem tetszett, hogy zászlóshajójuk lekési a karácsonyi szezon, a tulajdonosok viszont kétségek nélkül továbbra is megadtak minden támogatást. Romero biztosította őket, hogy közölte beosztottjaival: a játék

csak néhány hónapot fog késni az eredeti tervekhez képest. Emberélet nem számít! - adta ki a siker érdekében követendő formulát. A cégnél már így is nyolcvan ember dolgozott, a létszám pedig folyamatosan nőtt. „Ennyi embert munkára fogva biztosan kész leszünk a játékkal. Az id-nél tizenhárom emberrel tettünk csodákat!” - nyugtatgatta az Eidost, ahol nem tehettek mást, elfogadták Romero érvelését. Végül is ők egyáltalán nem láttak és nem avatkoztak bele a fejlesztés egyik részébe se. Annyit tudtak mindössze, hogy a játék pár hónapon belül a boltok polcaira kerül, ők pedig segíteni szerettek volna, hogy ez valóban megvalósuljon. Ehhez viszont pénzre volt szükség. Kevesebb mint egy év alatt az Eidos 13 milliója, melyet három játék támogatására költöttek, lassan elpárolgott. A nyolcvan ember nyolcvan fizetést jelentett, nem is beszélve a huszonegy colos monitorokkal támogatott high-tech számítógépekről, melyekből mindenkinék kettőre volt szüksége. Csak az iroda felújítása közel kétfélmillió dollárba került, a projektek vége pedig még mindig nem látszott. Valamit tenni kellett: a marketinggel foglalkozó Mike Wilsonnak volt is egy ötlete...

Mike már az id-nél is arról álmodozott, hogy saját kiadójuk lesz. Ezt a vágyát nem rejtette véka alá sem Romero, sem a többi Ion Storm-tulajdonos előtt. A tervet Ion Strike-nak nevezték el, mely a cég kiadással foglalkozó része lett volna, miután teljesítették az Eidos felé fennálló kötelezettségeiket. Mike alig akarta elhinni, hogy Romero a háta mögött nem három, hanem hat játékról szóló szerződést írt alá az Eidosnál. Ennek értelmében az Ion 13 millió dollárt kapott az első három játékára, a következő hárommal kapcsolatban pedig elővásárlási joga volt az Eidosnak, azaz maguk dönthettek el, szeretnék-e azokat is ők finanszírozni, illetve kiadni. Így hát minél gyorsabban befejezték programjaikat, annál gyorsabban kaphatták meg további pénzüket, és annál hamarabb vághattak bele Ion Strike-os tervükbe.

Elképzeléseik minél gyorsabb megvalósítása érdekében elhatározták, hogy megveszik a Dominion című játékot, amit a 7th Levéltől az Ionhoz csapódott Todd Porter fejlesztett még az előző cégénél. Bár a játék és jogai a 7th Levélnél maradtak, Todd megfűzte az Ionosokat, hogy vásárolják meg a félkész játékot 1,8 millió dollárért, ő pedig hat hét alatt teljesen befejezi a programot. Ezután visszatért volna Ionnál elkezdett Doppelganger projektjéhez. Romeróék nyélbe ütötték az üzletet de ez csak a kezdet volt.

1997 szeptemberében eljutott Romeróhoz a szóbeszéd, hogy a már akkor legendás designernek számító Warren Spector éppen új munkahely után nézelődik. Az ekkor negyvenegy éves Warren köztisztviselőnek örvendő veterán volt a szakmában. Egy fogorvos és egy irodalomtanár gyermekeként értelmiségi környezetben nőtt fel New York városában. Miközben doktori címét próbálta megszerezni a Texasi Egyetem média szakán az 1970-es évek végén, Warren tagja lett az ekkor éledező helyi sci-fi- és játékrajongó közösségeknek, végül munkát vállalt Richárd Garriot cégénél, az Originnél. Számára a játékok nem egyszerű szórakozást jelentettek. Úgy tekintett rájuk, mint a virtuális valósághoz legközelebb álló dolgokra. „Az emberiség történelmében egészen mostanáig nem létezett olyan médium, mely átvitt értelemben egy másik világba helyezett. A történet és a technológia megfelelő egyensúlyával viszont most egy jó játék ezt megteheti. Ez az egyetlen médium, amely lehetőséget nyújt a mindennapok emberének, hogy más világokba utazhasson. Sosem leszek világháborús pilóta, sosem járhatok úrrálmánson, és sosem lehetek szuperkém. A játékok által viszont bármelyikük bőrébe belebújhatok!” Míg az id az általa „agyatlan FPS”-nek nevezett stílust népszerűsítette, Warren maga is saját szemszögű, de szimulációnak nevezett

játékokon dolgozott. A Warren nevéhez fűződő UltimaUnderworld, Thief és System Shock játékok inkább a gondolkodásra és lopakodásra építettek, mint a reflexekre, és az esztelen lövöldözésre. Romero szerint a fickó éppen emiatt lett volna ideális csapattag. Warren el is fogadta az ajánlatot, és saját fejlesztőcsapatot kapott, melyet Ion Storm Austinnak neveztek el. Itt saját álomjátékának fejlesztésébe kezdhetett bele: egy sci-fi környezetű FPS-szimulátor képében, ami mély RPG elemeket is tartalmazott. A programot Deus Exnek nevezte el. Amikor Romeróék be akarták vonni őket is csatározásaikba, Warren hamar tisztázta hozzáállását a dolgokhoz. „Én sosem fogok olyanokat mondani hogy sz**d le, vagy hogy légy a szukám. Az Ion Storm tradicionális fejlesztőcsapata leszünk, készülj fel rá.” - mondta Romerónak.

Mike Wilsont nem érdekelték Warren feltételei. A szeptemberi ECTS videojáték-kiállításon megbeszélést hívott össze az Eidos vezetőivel, és bemutatta nekik az Ion három játékát. Az Ion három következő játékát „Itt vannak. Kell, vagy nem kell?!” - rohanta le az angolokat Mike-ből már korábban is elege volt néhány kiadónak, amikor a Quake kiadása körül bűvészkedett. Az Eidos-vezetők meg se beszéltek egymás között az ajánlatát. Mégis ki a fenének képzele magát Mike?! Az Ion elmaradásban volt mind a három jelenlegi játékával, most pedig a következő háromról akarnak velük tárgyalni? Szó sem lehetett megegyezésről!

Todd Porter pár nappal később közölte a tulajdonosokkal, hogy a londoni találkozó után többen a cégnél Mike felakasztásával fenyegetőznek. Todd, akinek már régóta elege volt Mike-ből, bepanaszolta őt Tomnál és Romerónál, de ők túl elfoglaltak voltak, és rá se hederítettek. Elhatározta, hogy maga veszi kézbe a dolgokat. Nagyon nem tetszett neki a felállás, melyben úgy tűnt, Mike és társa, Bob Wright ész nélkül költi a cég pénzét. Míg Todd ellenük áskálódott, Mike se hagyta nyugton Toddot. A laza, humoros Mike hamar az Ion Storm fiatal fejlesztőinek mentorává vált, akik felfedték előtte kétségeiket. Toddot és a Dominion-csapatot, valamint Jerryt és grafikusait idegesítőnek, feleslegesnek találták. Újabb csata volt kialakulóban. Míg Romero csapata fiatal, Doomon felnőtt játékosokból állt, Todd és Jerry társasága idősebb és megfontoltabb volt. Míg Todd többdiplomás programozókat vett fel, Romero fejlesztői között alig akadt egyetemet végzett Todd emberei között voltak olyanok, akik még csak nem is ismerték az id játékait, amik végül az Ion Storm megalakulásához vezettek. Romero bandája döbbenettel vette, hogy Todd csapatának egyik tagja nem ismerte fel a monitoron futó Doomot...

A mindennapossá váló panaszkodást hallva Mike elhatározta, hogy valamit tenni kell. Egy októberi napon elhívta Romerót és Tomot egy bárba és elmondta nekik, ami már mindenki nyelvén ott volt, de senki sem merte kimondani: Toddot mindenki utálja. A Dominiont - minden ígérete ellenére - egyáltalán nem hat hétig tartott befejezni, és még csak nem is tűnt ígéretesnek. Todd egyszerűen nem illett a cégbe. „Az Isten szerelmére, öltönyben jár dolgozni!” - fakadt ki Mike. Végül megegyeztek Todd elbocsátásában. A következő héten Romero megpróbálta közölni a hírt Todd-dal, de egyszerűen nem tudta rávenni magát. „Nem tudom ezt megtenni. Úgy érzem, esélyt sem adtunk neki, és csak azért rúgjuk ki, mert mindenki utálja. Előbb beszélünk kéne vele, szigorú feltételeket szabunk neki, és segítenünk rajta.” - mondta végül Romero a döbbsent Mike-nak. Ez is csak újabb példa volt Romero bitváltakozására. Mike nem érthette meg a döntés következményeit. A következő hónapban megbeszélésre hívták, ahol a tulajdonosok - Toddal az élen - közölték, hogy belőle van elégük. Az Eidos naponta hívogatta őket azzal, hogy mennyire nem tudnak Mike-kal

dolgozni. Azt is felfedezték, hogy a tulajdonosok tudta nélkül Wilson a cég pénzét kölcsönvéve vásárolta meg új BMW-jét. A saját játékkiadó elképzelését is elvetették végül. Az Ion Stormnak nem játékkiadással, hanem játékkészítéssel kell foglalkoznia - magyarázta magával is némiképp ellentmondva Romero. Ha Mike ragaszkodik a saját kiadós ötletéhez, mennie kell. Mike ragaszkodott.

„Van egy aszpirined?” - kérdezte Carmack barátjától, ahogy besétáltak Las Vegas egyik kaszinójába. „Mi az, fáj a fejed?” „Nem, még nem. De hamarosan fájni fog.” - válaszolt Carmack. 1998. február 8-a volt, amikor Carmack elhatározta, hogy a legnagyobb kihívásnak veti alá az agyát: számolni fogja a blackjack játéokban a kártyákat. Az ötlet már jó ideje teljesen elbűvölte. „Mivel megfelelő ismeretekkel rendelkezem a statisztika és a valószínűség-számítás tudományában, és nem hiszek sem szerencsében, sem sorsban, sem a hindu karmában, sem semmiféle istenben, az egyetlen játék, ami érdekkelhet engem egy kaszinóban, az a blackjack. Blackjacket játszani az önfegyelem tökéletes próbája. Az nem igényel kimagasló képességeket, hogy valaki a megfelelő szabályok szerint játsszon és figyelje a kártyákat. Az igazi kihívás az, hogy folyamatosan robotként tudj viselkedni, ne a pusztá ösztöneidre hagyatkozz.” - írta egyik .plan bejegyzésében.

Carmack a szokásos módszerét alkalmazta erre a játékra való felkészülésére is. Elolvasott pár könyvet a témában, és írt egy blackjack-leosztásokat statisztikailag elemző programot. Felkészülése nem bizonyult hiábavalónak: húszezer dollárt nyert, amit a Free Software Foundation csoportnak ajánlott fel, akik a Hacker Biblia híű követő voltak. „Nem blackjackból próbálok megélni, ilyenről szó sincs - így nem zavar, hogy ezért akár ki is dobhatnak a kaszinóból.” - írta vegasi útja utáni internetes naplóbejegyzésében. Végül nem tartott sokáig megtapasztalni, milyen érzés, amikor kirúgják egy szórakozóhelyről. A következő hasonló estében három feketeöltönyös fickó lépett oda hozzá, „örülnénk, ha bármelyik más játékot választaná blackjack helyett.” - jött a finom figyelmeztetés Carmacknak. A táblánál játékosok hitetlenkedve bámulták a jelenetet. „Miért mondták ezt önnek?” - kérdezte a mellette ülő hölgy. „Úgy gondolják, számolom a lapokat.” - válaszolt Carmack. „Azt hiszik, meg tudja jegyezni azt a rengeteg különböző kártyát?” „Valami olyasmi.” „Egyébként mivel foglalkozik?” „Programozó vagyok.” - válaszolt utoljára, miközben az öltönyösök kikísérték a helységből.

Nem a kaszinó volt az egyetlen hely, ahova Carmack elmenekült 1998 februárjában. Vágy a szerzetesi magányra oda vezette egy napon, hogy hirtelen jött ötlettől vezérelve összecsomagoljon, és félrevonuljon egy kis névtelen hotelbe valahol Floridában. A Quake 2 kitűnő értékelései és eladásai ellenére az irodai feszültséget már túl nagynak érezte. A cégen belüli harcok, a szitkozódások és üvöltözések, az immár nem játékokban, hanem a való életben zajló deatchmatch az egyre elégedetlenebb dolgozók között lassan felőrölte őt is. Az ellenségeskedések még a játékokban is nyomot hagytak. Egy Tim Willits által készített titkos pályán az id alkalmazottainak arcképei voltak elhelyezve a falon. Bárki képéhez közelítve rövid animáció jelent meg az adott személyről, mely Tim szerint visszatükrözte az illető személyiségét. Carmack figurája egyszerűen eltűnt a földben, amikor közelebb léptek hozzá.

Most Carmack valóban eltűnt - igaz, csak egy távoli hotel sötét szobájába zárkózott el a külvilág elől. Itt nem zavarhatja senki, sem telefonon, sem személyesen. A földet pizzásdobozok borították, és az egyetlen figyelemelterelő dolog az volt számára, amikor kiszáradt a torka, és kénytelen volt kimenni egy újabb diétás kóláért. A különleges alkalomra különleges laptopot vásárolt magának:

egy Pentium II-es gépet PCI bővítőhelyekkel, hogy behelyezhesse új Evans and Sutherland OpenGL-es gyorsítókártyáját. Elvileg azért jött a csendes hotelbe, hogy az új lépcsőfokot jelentő Trinity motoron kísérletezzon, amíg a csapat többi része a Quake 2 küldetéslemezén dolgozott. Amikor egy hét múlva visszatért Mesquite-be, szokatlanul nagy örömmel és részletességgel osztotta meg gondolatait, elképzeléseit rajongóival.

Név: John Carmack

Beosztás: Programozó

Projekt: Quake 2

Utolsó frissítés: 1998/02 03:06:55

Oké, azt hiszem itt az ideje az újabb frissítésnek.

Kutatási célú félrevonulásom jól sikerült. Az egy hét során kizárólag diétás kólát venni hagytam el a hotelt. Úgy tűnik, kicsit túlságosan is hozzászoktam a jó munkakörülményekhez, a kiruccanás óta ugyanis még a legkisebb neszek is zavaróan hatnak rám az irodában. Azt hiszem, gyakoribbá fogom tenni az ilyen világtól való elvonulásokat, amikor nem vagyunk éppen valami miatt nagy sietségben. Talán a negyedévenkénti alkalom pont megfelelő lesz. Egyelőre nem szeretnék arról beszélni, pontosan min is dolgozom a Trinity motoron belül. A Quake is több, vakvágánynak bizonyuló fejlesztési elemet tartalmazott, mielőtt véglegesítettük a felépítését. Tudom, hogy mostani fejlesztéseim nagyon jók, de azokat nem ilyen formában fogja tartalmazni a végleges játék. Amíg pedig valami nem biztos, addig nem szeretnék nyilatkozni róla, nehogy később ígéretként kérjék számon rajtam egyesek.

Mindezek ellenére nagyon bizakodó vagyok a kilátásokkal kapcsolatban! Sok játékfejlesztőt csak a végső eredmény érdekli, az ahhoz vezető folyamatot szükséges rossznak tekintik. El tudom fogadni ezt is, de az én hozzáállásom teljesen más. Büszkeséggel tölt el, amikor végre a boltok polcaira kerül a végső játék, de számomra sokkal emlékezetesebb maga az ehhez vezető út. Nem igazán emlékszem a régebbi játékaimra, annál inkább az azok programozásakor felszedett többlettudásra, mint például amire a Keen gördítéssel technológiájának, vagy akár korábbi Apple II-es játékaim megvalósításához szükség volt. A tudásra épül, én pedig programozásbeli fejlődésem alapján húzom meg életem fontos határait.

Alapképességeimet még az iskolai Apple II gépeken fejlesztettem ki. Ekkoriban még nagyban hátráltatott a szükséges eszközök hiánya. A programozók mai helyzete sokkal jobb, mint a '80-as években felnövőké volt. Ma már elég egy olcsó, használt számítógép, egy linux CD, valamint internet-kapcsolat, és máris mindened megvan a munkához, és ahhoz, hogy magas szintre fejleszd programozói tudásodat. Annak idején első hat hónapom alatt rengeteget tanultam a PC-ről a Softdisknél. Ekkor kerültem először olyan programozókkal kapcsolatba, akik többet tudtak és tapasztaltabbak voltak nálam. Emellett rengeteg, a témáról szóló könyv állt rendelkezésemre, így minden figyelmemet a programozásra fordíthattam. Nagyon jó idők voltak! Két év múlva már a Doomon és különböző konzolos átiratokon dolgoztam, ami tudásomat tekintve szintén nagy előrelépést jelentett több programozási területen is - grafikában, hálózatkészítésben, optimalizálásban, stb.

A Quake 1 fejlesztésének első éve fantasztikus volt! Rengeteg új dolgot próbáltam ki, és ott volt számomra Micheal Abrash is, mentor és társ a kísérletezésben. Valószínűleg nagyon meglepte volna a többi programozót, ha tudták volna, hogy a Doom idején milyen keveset is tudtam a hagyományos 3D-s megjelení-

tésről. Még a poligonok megfelelő vágására sem voltam képes, amiből nem kis kavarodás származott. A Quake tanított meg ezeknek a dolgoknak a megfelelő használatára, nem is beszélve a játékban alkalmazott technikai újításokról. A Quake fejlesztésének utolsó hat hónapja viszont valóságos rémálom volt. Végül persze megérte a sok szenvedés, de erre a korszakra nem nézek vissza örömmel. A Quake 2 fejlesztése során már kevesebbet tanultam, de ekkor kóstitoltam bele sok programozási dologba, és ez segített felkészülni az igazi előrelépésemhez.

Azt hiszem, a következő technikai ugrás legalább akkora lesz, mint a Quake-é volt. Pár kérdéskörbe nagyon erősen belemélyedtem, emellett néhány, számomra teljesen új,

nem grafikus területre is elkalandoztam, amit szintén fel tudok használni munkámban. Mindezek eredménye újabb fantasztikus játék lesz!

Carmack jó hangulata nem tartott sokáig. Romeróhoz hasonlóan a Csodagyerek is rádöbbsent hogy a csapat dicsőséges, könnyed fejlesztéssel eltelt napjainak vége, ennek helyébe szigorúság és működésképtelenség lépett az id-nél. A Tim, American és a többi pályatervező közötti viszony robbanásig feszültté vált, Adrian és Kevin pedig Paul Steeddel csatázott folyamatosan. Túlságosan utálták egymást ahhoz, hogy közösen dolgozhassanak a kiegészítő lemezen, így Carmack a cégen belüli gyűlölködést figyelembe véve tervezte meg következő játékukat, illetve annak munkálatait. A Quake 3 kizárólag többjátékos módra koncentráló játék lesz, amely a Trinity motor újításait használja. Ezáltal a pályatervezők egymástól teljesen különállóan dolgozhatnak... Az ötletet nem könnyen nyelték le a cégnél. Adriant idegesítette az újabb tengerészgyalogosos, agyatlan gyilkolós játék. Úgy érezte, ugyanazt a programot készítik évek óta. Valami újra vágyott, és így érzett American is. Paul egyetértett velük, és a kidolgozott történetért, több karakterért, és több újításért szállt síkra Carmacknál. Még egy hosszú design dokumentumot is összehozott a játék történetéről, de Carmack elfojtotta azzal, hogy az ilyesmi egyáltalán nem fontos. Még a csapat legnagyobb csapatjáték-fanatikus, Kevin is ellenszenvét fejezte ki az ötlettel szemben, és közölte Carmackkal, ha valóban ezt a játékot szeretné elkészítenie, akkor új projektvezetőre lesz szüksége. Az id Carmack cége volt, jobban, mint bármikor korábban, a Quake 3 pedig Carmack játéka lesz.

American számára ez volt a vég kezdete. Megbeszélésre hívták, ahol közölte vele: ki van rúgva, mert nem teljesít megfelelően. Carmack szerint American egy ideig jól dolgozott, de később Romero útját választotta. Amikor American bővebb magyarázatot kért kirúgásának oka felől, végül kifejtették neki, hogy senki sem szereti őt a cégnél. Jellemző - gondolta. Egyértelmű volt számára, mivé vált a cég, mióta Romero elhagyta azt. Immár nem volt benne semmi egyensúly. Nem csak American érzett lassan felszínre kerülő rokonszenvet Romero irányába. Paul Steed sosem dolgozott a Programozó Ásszal, de ő is úgy gondolta, hatalmas hiba volt kirúgni Romerót a cégtől. „Romero a Káosz, Carmack pedig a Rend. Együtt tökéletes elegyet alkottak, de most, hogy elhagyták egymást mivé váltak?”

1998 egyik februári napján a drága felhőkarcoló smaragd zöld liftajtaja kinyílt, a felvonóból pedig Romero lépett ki, hogy szemügyre vegye játékgyára felújítását. Minden úgy volt, ahogy elképzelte, A játékszobában régi játékkermi gépek trónoltak, ott volt egy biliárdasztal is. A deathmatch részlegnél huszonegy colos monitorok villóztak kis elválasztott tölgyfa boxokban. Az emeleten tizenkét tévéből szólt az MTV Az elszigetelt szobák és helységek valóságos labirintussá varázsolták a helyet, mely így egy játék egyik szintjére emlékeztetett.

A konyha színültig volt mindenféle gyorskajával és cukorkákkal. A huszonkét és félezer négyzetméteres szint összes ablakából a felhőket és az alattuk elterülő várost lehetett látni. Romero mindent alaposan megvizsgált, és csak egy gondolata volt utána. „Szent sz*r! Itt aztán kib***ott jó játékokat fogunk készíteni!” Szükségük is volt a jó játékokra, mert kiadásai egyre nagyobbra rúgtak. Az iroda felújítása végül több mint két és fél millió dollárba került, a Dominion pedig - aminek elvileg hat hét alatt kellett volna elkészülnie - több mint hárommillió dollárt emésztett fel. Az Eidostól kapott 13 milliót teljesen felélték, a cég most havonta küldözgette számukra a fennmaradásukhoz szükséges pénzt. A bérleti díj mellett folyamatosan fizetni kellett majdnem száz dolgozó bérét és a számlákat is, amik együttvéve mintegy havi 1,2 millió dollárt tettek ki.

Volt viszont egy ennél is nagyobb probléma: Carmack Quake 2 motorja. Ez a motor teljesen más volt, mint amire számítottak. Romero ügyelt rá, hogy programozói úgy formálják a Daikatana kódját, hogy azt később könnyű legyen átírni az általa elképzelt felépítésű Quake 2 motorra. Ezt a tervet azonban szétzúzta Carmack szokatlan megoldásokkal teli kódja, ami meglepetésként hatott Romeróra. Egyértelmű volt, hogy Carmack nem a Romeróval való kibabrálás végett írta ilyenre a programot, egyszerűen csak a maga szokatlan, intuitív módján oldotta meg a következő technikai előrelépést, melynek ezúttal ismét Romero nagyszabású terveit látták kárát. „Ez eltart egy ideig... Azzal a kóddal elég nehéz dolgozni.” - tájékoztatta Romero az Eidost és az Ion Storm alkalmazottait. Lehetetlen volt az ígért márciusi határidőre elkészíteni a Daikatana-t, de Romero úgy gondolta, pár hónap plusz idő árán azért csak befejezik. Mások nem voltak ilyen derűlátók, és amellett kardoskodtak, hogy felejtsek el a motorváltást, és adják ki a régi Quake motorral a játékot. „Grafikában úgysem versenyezhetesz Carmackkal, felesleges próbálkozni!” - mondta Romero vezető programozója, ő viszont hajthatatlan maradt, sőt, ambíciói egyre magasabbra szálltak.

Még ebben a hónapban közölte a játéksajtóval, hogy az Ion Storm hamarosan megkezdí a Daikatana 2 munkálatait. A másik két tulajdonosnak, Todd Portemek és Jerry O'Flahertynek is megvoltak a maguk terve: a már korábban is a képregény-szakmában dolgozó Jerry vezetésével egy képregény-részleget akartak létrehozni az Ion Stormon belül. A tulajdonosok megegyeztek a rajzolásért felelős csapat felbéréelésében, akik a cég mindegyik játékához ajándék képregényt alkottak volna. Amikor az Eidos fülébe jutott a terv, azonnal leállították. „Nektek játékokat kell csinálnotok! Mégis miért fizetnénk még a képregényekért is!” Mindezekon felül az épület üvegteteje is probléma forrásává vált a napsütés miatt. A vámpírok után a játékosok utálják legjobban a fényt: nincs rosszabb, mint amikor a monitoron nem látni semmit a tükröződésektől. Senki sem tudott rendesen dolgozni, így hamar felhívták a berendezőket, hogy szereljenek stílusos napellenzőket kuckóik tetejére. A megoldás nem felelt meg a fénnel szemben finnyás játékosoknak, így a megfelelő alapanyag beszerzése után maguk burkolták be egyenként az összes helyiséget. Ennek köszönhetően nem csak homály, de vaksötét is keletkezett a tetőtérben. Rögtönzött függönyeiket szét húzva léphettek be irodáikba, amik ezáltal úgy festettek, mint egy fényképész laborja. Az egész eredmény lenyűgöző és egyben ironikus látványt nyújtott: az üvegkupolában lévő játékosparadicsom egymás mögött sorakozó barlangokból állt.

Tavasza a cég hangulata is elsötétedett. Feszített munkatempójuk ellenére - napi tizenkét órát dolgoztak a hét hat napján - a Daikatana még mindig nagyon messze volt a megjelenéstől. Sokan úgy érezték, a program kicsúszott az

irányításuk alól. Az egyik designer teljes pályasorozata használhatatlannak bizonyult, és előfordult, hogy az egyik grafikus a szükségesnél ezerszer nagyobb ikonokat rajzolt. A Daikatana-csapat összetartása kezdett megbomlani. Romero legáhíthatosabb hívei, Will Loconto, Sverre Kvernmo, és még fél tucat játékos titokban hatalmas deathmatch-partikkal múlták idejüket munka helyett. Páran folyamatosan kritizáltak a céget, és akadt olyan is, aki bekattant és harsány sikoltozásba kezdett. Romero kirúgta. Még több aggodalomra adott okot Todd és Jerry üzletpolitikája, mely úgy tűnt, a cég állandó hátráltatásához vezet. Todd egyre gyakrabban tűnt fel a Daikatanáról szóló megbeszéléseken, és haszontalan, örült ötletek beépítése mellett kardoskodott. Mindemellett Toddék szerint a Dominion projektben teljes káosz uralkodott, és igen nagy szerencsétlenségnek tartották, hogy ez a szármalasan kinéző program lesz az Ion Storm bemutatkozó játéka.

Május 13-án Sverre, Will és hat másik programozó Romero csapatából ebédre invitálta Bob Wrightot, az Ion egyik pénzügyi vezetőjét. Ultimátum elé akarják állítani Romerót - fejtették ki neki. Vagy Todd és Jerry megy el a cégtől, vagy ők. Bob problémáik írásban való megfogalmazására biztatta őket. A megbeszélésről szóló szóbeszéd Tom Hall fülébe jutott, ahogy az is, hogy Bob felajánlotta segítségét a nyolcagnak, ha esetleg kilépnek, vagy kirúgják őket, és új céget szeretnének alapítani. Tom azonnal tárcsázta Romerót. Az időzítés nem volt túl megfelelő, a Programozó Ász ugyanis éppen a szülőszobában volt a feleségénél, Lillia lányuk születésénél. Úgy tűnt, mostanában jobban lefoglalja a családi élet. Még volt feleségét, Kellyt is meggyőzte, hogy költözzön fiaival Texasba, hogy gyakrabban láthassa Stevent és Michaelt. Lánya megszületésének napja felhőtlenül boldognak ígérkezett. A sors viszont mást tartogatott számára.

„Mi a f***?!” - üvöltötte Romero, amikor Tom elmondta neki Bob ármánykodását. „Ennyi volt. Bob a csapatommal b***akodik. Ennek a fickónak vége!” A következő héten Bobot kirúgták, de ezzel közel sem voltak megoldva az Ion problémái. Cégük újabb csalódást okozott a május utolsó hetében megtartott E3 kiállításon. Rivalisaik, mint az éppen ekkor megjelent Unreal, a karácsonyra várt Half-Life, és a lassan formát öltő Quake 3 kerültek a figyelem középpontjába. Erre jött még, hogy amikor végre a boltok polcaira került a Dominion, egy hasonló stílusú stratégiai játék, a Starcraft egyszerűen lemosta azt a színről. Ezáltal nem csak hogy nem könyvelhettek el anyagi sikert, de a már addig is gyanakvó játékosok számára egyértelművé vált, hogy nincs minden rendben Romero álmgyárában. A közösség, az emberek, akik Romero játékein nőttek fel, visszavágtak. A nagyobb játékportálokon, mint például a Blue's News, az Evil Avatar, vagy a Daily Radar, a fórumozók nem kímélték az Ion Stormot. „Csak duma, játék nélkül!” és „Miért nem fogom megvenni a Daikatanát?”, és hasonló hozzászólások árasztották el az oldalakat. Egy internetes képregényben a hosszú hajú Romero a következő szövegbuborékokkal volt ábrázolva. „Hello. Azért jöttem, hogy elmondjam, a Daikatana nagyszerű játék lesz. Jó programozó vagyok, nézd csak meg a Doomot. Emlékszel a Doomra? Azt én csináltam. Na és a Quake? Az is én voltam. A design a törvény!” Az utolsó képkockán kiderült, hogy Romero a meggyőző szövegével egy hot-dog árúst nyaggat ingyen kajáért. „Szép próbálkozás, John. De ha nincs játék, nincs virsli se.” -hangzott a felelet.

Egy másik „gyilkos” pletyka is szárnyra kapott, aminek oka egy Romerót lőtt sebbel a homlokán, a hullaházban fekvő ábrázoló fénykép volt, ami az interneten keringett, csakúgy, mint az autóbalesetes pletyka néhány éve. A játé-

kosok azon viccelődtek, hogy biztos az után lőtte főbe magát, hogy elvesztett egy meccset Carmack ellen. Amikor egy internetes magazin később visszavont közleményében arról számolt be, hogy Ion Stormra támaszkodó forrásai megerősítették Romero halálát, a játékosok felzúdultak. Romero elérhetetlen volt, így egy ideig tartotta magát a hamis hír, míg végül kiderült, hogy a Programozó Ásznak semmi baja, a kép csupán a Texas Monthly magazin következő számában megjelenő cikk illusztrációjául szolgált. A játékosok, akik még mindig nem felejtették el a sértő hirdetéseket, ismét felzúdultak a marketingfogásnak vélt beugratás ellen.

Hasonló nagy megrökönyödést keltett, amikor szeptember 30-án a Bitch X nevű játékmagazin nyilvánosságra hozta, hogy az Eidos fel kívánja vásárolni az Ion Stormot. Hónapok óta találgatások tárgyát képezte a cég sorsa, a hír pedig nem volt váratlan, hiszen az Eidos tizenkét és fél millió dollárért még májusban megvásárolta az Ion Storm 19

Hónapokkal később a kiszivárgott információk még mindig szóbeszéd tárgyai voltak. Senki se tudta, vajon honnan származtak Bitch X információi. A szerkesztő folyamatosan beszámolt a céges csatározásokról és elbocsátásokról. Az Ion Storm weboldalának üzemeltetője kijelentette: „A külsős emberek már lassan többet tudnak a cég ügyeiről, mint az itt dolgozók.” Senki sem vállalta magára az információk kiszivárogtatásának felelősségét, Romero még azzal is megpróbálkozott (kevés sikerrel), hogy megfigyelés alá vonja a céges belső e-mail levelezést, hogy rájöjjön, ki szolgáltatja ki az információkat a játékszármaztatóknak. A cégen gyanakvás és bizalmatlanság lett úrrá, a dolgozók gyakran kritizálták az Ion Storm pénzügyi döntéseit. Sokan kezdetől fogva úgy hitték, ők is részesedést fognak kapni az eladásokból, esetleg magából a cégből. Mindezek tetejébe Romero összekülönbözött vezető programozójával, Kee Kimbrell-lel is, ironikus módon azzal vádolva, hogy túl sokat játszik és nem dolgozik eleget. „Mi a f*sz van, haver? Már nem is dolgozol, pedig a játékot be kell fejezni. Ez komoly dolog, te is tudod!” Kee látta az Ion Storm pénzügyi papírjait, és elmondta aggályait az egész céggel kapcsolatban, valamint aggodalmát fejezte ki a pletykával kapcsolatban, hogy az Eidos be akarja zárítani az egész bagázst. Romero majd felrobbant. „Pletyka, pletyka, pletyka!!! Marhaság! Te nem értesz semmit az üzlethez, ne is üsd bele az orrod! Nem érted a megállapodásunk lényegét az Eidosszal. Rengeteg dolgot nem érthetsz, és hagyod, hogy ez befolyásoljon a munkában! A többieket is elhülyíted a marhaságaiddal!” Kee a kifakadás ellenére sem ismerte el tévedését, Romero pedig ott helyben kirúgta a cégtől.

Nem kellett hozzá sok idő, hogy még ennél is rosszabbra forduljanak a dolgok. Az alkalmazottak kezdtek elszállingózni a cégtől, az Eidosszal való újabb megállapodásukat pedig közvetlenül az aláírás előtt fújta le a kiadó, az Ionnál tapasztalható káosztól megrettenve. Todd a Dominion bukását követően, hogy segítse a céget kilábalni adósságaiból, a Doppelganger projektet otthagya, inkább a cég ügyeit kezdte intézni ügyvezető igazgatóként. Romero túlságosan konfliktuskerülő volt, így Todd elhatározta, hogy külső céget bíz meg az Ion Storm borzalmas pénzügyeinek karbantartására. Bár tudta hogy agresszív stílusával elidegenítheti magától a többieket, kötelességének érezte, hogy gatyába rázza a Daikatana projektet. Próbálkozása sikertelen maradt, Romero ugyanis elutasította játékának megnyirbálására tett javaslatait, a dolgozókat pedig felűhítette a szigorú fegyelmezés. Különösen felháborodtak, amikor egyik nap a közelben kigyulladt épület lángjait bámulták az ablakokból, Todd pedig azzal lépeti oda hozzájuk, hogy: „Nem azért fizetünk benneteket, hogy égő épületeket

bámuljatok!”.

Az év végére úgy tűnt, az Ion Storm rövidesen osztozni fog a leégett és összeomlott épület sorsában. Romero a november 18-i estén vacsorázni hívta Stevie Case-t és néhány megbízható munkatársát egy közeli helyre. Stevie, mióta csak felvették az Ion Stormhoz, hűséges maradt Romeróhoz, sőt ő jelentette számára a fő vigaszt az egyre rútabb időkben. „Azt beszélük, az egész Daikatanacsapat itt akar hagyni holnap” - mondta a lány. „B****ák meg, ha így tesznek!” - jött a válasz. A következő napon Romerót és Tomot a tárgyalóba hívták, ahol már várt rájuk a Daikatanán dolgozó csapat. „Nem vagyunk hajlandók ilyen körülmények között tovább dolgozni, és nem hisszük, hogy a játék valaha is elkészül. Kilépünk, és saját céget alapítunk” - ismertette véleményüket Will Loconto. Romero visszacammogott az irodájába és leült az asztalához. Egész nap ott is maradt, és elmélkedett. „Ezt a sz*rságot! Mért vettem fel ezeket a fickókat? Túl nagyok voltak a terveim. Túl sok ember, túl sok pénz. Csak Tom és én kellettem volna néhány emberrel, akikkel közös célunk van. Nem üzletemberként, hanem játékosként kellett volna viselkednem.”

15. fejezet

Egyenesen a pokolból

RebDoomer nem számított különlegesnek a játékosok között. Szerette az FPS-eket, különösképpen a Doomot és a Quake-et. Deathmatch partikat játszva a neten késő éjjelig fennmaradt, emellett amatőr módokat készített - például egy jégkorongpályához hasonló arénát, egy boxringet, melyben közelharcra adott lehetőséget - és online csereberélte azokat barátaival. „Mi a helyzet, doomosok? Itt van REB, aki újabb fasza Doom 2 módot hozott nektek! Átkozottul sokat melóztam rajta, szóval értékeljétek, srácok!”

Az interneten kívüli életben nem sok baráttra talált. Az iskolában súlyos gondjai voltak: cikizték, szívták, kirekesztették. Naplójában egyre dühösebben nyilvánult meg, így adva hangot bosszúvágyának. Végül egyik nap felállított egy videokamerát a pincében, leült a kempingszékbe, kezében egy üveg Jack Daniels-szel, ölében pedig egy lefűrészelt csövű sörétes puskával. Belenézett a kamerába, és elmesélte tervét, hogyan fog középiskolájában ámokfutást rendezni. „Kib****ttul doomos lesz! Tak, tak, tak, tak. Heh! Ez a kib***ott sörétes puskának a hangja, egyenesen a Doomból!”

1999. április 20-ának reggelén Eric „RebDoomer” Harris és a legjobb barátja, Dylan „Vodka” Klebold bombákkal és sörétes puskákkal felfegyverkezve ámokfutást rendeztek az iskolájukban, a Coloradóban található littletoni Columbine High gimnáziumban. Tizenöt ember maradt holtan a helyszínen - magukat is beleértve. Az esemény, melyet a televízió élőben közvetített, feltűzelte az egész országot. A szülők, tanárok, politikusok, és gyerekek meg akarták érteni a könyörtelen cselekedetek okát, és bűnbakot kerestek.

1999. április 21-én, 17:15-kor Steve Heaslip, a Blue's News online játék-magazin szerkesztője a következő hírt közölte le: „Néhány olvasónk azt írta, a televíziós hírekben látott, a lövöldözők tárgyait tartalmazó zsákok képein Doom emblémákat véltek felfedezni. Pillanatnyilag nincs információnk arról, hogy bármilyen kapcsolatot feltételeznének az ügy és az említett tárgyak között.” Ahogy a gyilkosok Doom-könyvei, játékaik és Doommal kapcsolatos fantáziáik napvilágot láttak, az emberek elég hamar levonták saját következtetésüket.

A tragédiát követő hetekben a Doom jelképévé vált annak, hogyan inspirálja az erőszakos média a való világbeli erőszakot. A Simon Wisenthal Központ jelentést tett közzé, melyben valószínűsítette, hogy Eric Harris párhuzamot vont a Doom és a való életbeli gyilkosságok között. Mások ugyanígy, mindenféle bizonyítékok nélkül azt állították, Harris egy módot is készített a Columbine High iskola alapján. A Washington Post „sötét, veszélyes helynek” titulálta a

Doom deathmatch játékaik világát. A Newsday arról írt, a Doommal való játék hogyan „torzítja el a lelkét bármely gyermeknek”. Egy volt katona, Dávid Grossman, a média kedvencévé vált, mivel a játékokra, mint „gyilkosságszimulátorokra” tekintett. Még maga Clinton elnök is megnyilvánult az ügyben egy rádióbeszédben, melyben Grossmant idézte, miszerint „a Doom, [...] ez a megannyi életet kioltó, két fiatalember által megszállottan játszott játék gyermekeinket a szimulált erőszak aktív résztvevőivé teszi”.

Az erőszakos játékok, és a hozzájuk társított hűtúra - fekete ruhák, heavy metál zene, véres filmek - ismét támadások célpontjaivá váltak. Denver polgármestere megkérte a szervezőket, mondjanak le egy Marilyn Manson koncertet - állítólag Harris és Klebold kedvenc zenéjét játszották. Az iskolák betiltották a ballonkabátokat, a Disney World és Disneyland pedig eltávolította játékkermeiből az erőszakos videojátékokat - de senki se kezdett olyan hadjáratba, mint Joseph Liebennan szenátor, aki az ország első hivatalos vizsgálatát kezdeményezte az erőszakos játékokkal kapcsolatban, hat évvel a sajnálatos eseményeket megelőzően.

Április 28-ai közleményében új, szigorú vizsgálatot sürgetett. „Reményeim szerint egy ilyen kezdeményezés arra ösztönzi majd nemzetünk legfőbb irányítóit, hogy beszüntessék a virtuális fegyverkezést, megállítsák a különösen erőszakos játékprogramok, filmek és CD-k kiadását, melyek kedvelté és elfogadottá teszik az erőszak extrém megnyilvánulásait, és azt tanítják gyermekeinknek, hogy az ölés jó dolog. A Doom is ezt vette alapul, az a két iskolai átokfutó pedig gyilkosan utánozta le a fegyvereket és használatukat” -jelentette ki.

Bármiféle értelmes ellenérv hiányában a sajtó, és a politikusok, akiknek legnagyobb része soha életében nem játszott ilyen játékokkal, levonhatták saját következtetéseiket. Ellen Goodman több lapban is közölt cikkében azt kérdezte. „Hányan fogadjuk el azt, hogy egy átlagos, normális fiú videojátékokkal játsszon, mióta azt mondják nekünk, hogy ezek nem mások, mint virtuális kiképzőeszközök katonák számára?” Úgy látszik, nem tudta, vagy talán nem is érdekelte, hogy a hadsereg nem a konkrét kiképzéshez, csupán a csapatépítő tréningek segédeszközeként használja a játékokat.

A Jó reggelt, Amerika című televíziós műsor meghívta a fiatal gyilkosok egyik barátját az adásba, hogy végigkalauzolja a nézőket a Doom játékon. „Többet megtudhatunk Eric Harristről a fiú számítógépes játékából.” Vezette fel a játékot sejtelmes hangon a riporter. „Jól figyeljék meg a titkos szobákat, melyekbe épp most lépünk be, és amilyeneket ő maga is készített.” A mennyezetről testek csüngtek alá, képek, melyeket a riporter szerint Harris készített; valójában, ezek Adrianék B kategóriás horrorfilmekből átvett grafikus elemei voltak. „Ez olyan, mintha végigmennénk valakinek a rémálmán!” -folytatta a riporter. „Belegondolatok egyszer is, hogy mennyire furcsa, hogy ez a srác valóban szereti a vért, lövöldözést és az erőszakot?” „Soha” válaszolt a fiú. Csak egy játékos volt.

Ezek pedig csak játékok voltak. Ez nyilvánvaló tény volt azok körében, akik a Doommal és a Quake-ke! játszottak. Egyikük sem nézett furcsán a többiekre: a játékok csak monitoron létező világok voltak. Videojátékokat játszva a valóságban senkinek sem esett bántódása, ahogy viszont szóba került az erőszakos játékok témája, az embereknek alkalmuk nyílt összekötni a fantáziát a valósággal. Ezt fejtette ki Gerard Jones is „Szörnyek gyilkolása: miért van szükségük a gyerekeknek fantáziálásra. szuperhősökre és félig valóságos erőszakra?” című könyvében. Ahogy Jones megjegyezte, egy 1963-as mértékadó tanulmány kiderítette, hogy a gyermekek, akik megnézték egy felfújható bohócot bántalmazó

embert bemutató rövidfilmet, később agresszívebben bántalmaztak efféle bohóc-játékokat, mint azok a gyerekek, akik nem látták a filmet. A következtetés: az erőszakos média okozza a való életbeli erőszakot! A valóságban a gyerekek természetesen csak a játékböhöccokat ütlegettek, és nem szaladtak a helyi cirkuszba elpüfölni a bohócnak öltözött embereket. A média hibáztatása helyett Jones inkább azt hangsúlyozta, hogy a felnőtteknek meg kell érteniük a nem valóságos erőszak szerepét az ember fejlődésében. „Biztonságos, irányított környezetben megismerkedni a valóságban lehetetlen, veszélyes, vagy tiltott dolgokkal alapvető és lényeges eszköz lehet a valóság határainak . elfogadásában. Dühünkkel játszani hasznos módja annak, hogy csökkentsük annak erejét. Gonosznak és pusztítósnak lenni a virtuális világban jól ellensúlyozza mindazt az alapvető vad-ságot, amit fel kell adnunk életünk során, hogy jó emberek legyünk.”

A kutatók már az 1980-as évek óta felfedezték a videojátékok pozitív hatásait: egy cikk a *Journal of American Academic Child Psychiatry* folyóiratban egyenesen azt bizonygatta, hogy a játékok nem csak hogy nem serkentik az agresszivitást, de még csökkentik is azt! Egy akadémiai kutatás Angliában úgy találta, hogy a játékosok „a többi emberhez képest jobban tudnak koncentrálni az éppen végzett cselekedetekre, és jobb általános koordinációs képességekkel is rendelkeznek. Összességében nagy hasonlóságot mutatnak a sportolókkal. Úgy tűnik, hogy az általuk számítógépen megtanult képességeket képesek átvinni a való világba”. Finnországban kutatók számítógépes játékokkal segítették a dyslexiás gyermekek kezelését. Annak dacára, hogy sok tanulmány megpróbálta összekötni az erőszakos médiát az agresszióval, a következtetések nem voltak meggyőzőek. „A filmekben, videojátékokban és zenék szövegeiben jelen lévő erőszak mindannyiunkat aggodalommal tölt el.” - állította Dr. Stuart Fischhoff, a Los Angelesben található Kaliforniai Állami Egyetem médiapszichológiai kutatóközpontjának alapítója, az, Amerikai Pszichológiai Társasághoz címzett közleményében. „Az azonban, hogy a két aggasztó jelenség időben egymáshoz közel áll egymáshoz, még nem feltétlenül köti össze őket.”

Mindenesetre a gyilkosok bebizonyították, hogy bármiben tudnak inspirációt találni brutális tetteik számára: a De Niro-féle *Taxisofőr* filmtől kezdve a legváltózatossabb, gyilkosságokról szóló könyvekig bezárólag akármiben. Mennyi erőszakos cselekményt ihletett a Biblia? A *Columbine*-ban történt események után keveseknek volt meg az eltökéltségük, vagy a megfelelő tudásuk, hogy a játékok védelmére keljenek. A híres publicista, Jon Katz több cikkében is támadta a média által kialakított sztereotípiákat a számítógép-mániakusokkal és a játékosokkal kapcsolatban. „Ez örültség és roppant nevetséges! A valódi vitának arról kéne folynia, hogyan tudnak a tinédzserek gépfegyverekhez és bombákhoz jutni, nem pedig arról, milyen weblapokról és videojátékokból szerzik be az ezek használatához szükséges információkat!” - írta a *San Francisco Chronicle*-ben. Mások közvetett módon keltek a játékok védelmére. „Az erőszak mindig is központi kérdés volt az Egyesült Államokban, és alkotmányos okai vannak annak, hogy miért is nem lehet törvényt hozni a szórakoztatóipari termékek ellen. A videojátékipar csak olyat készít, amit el is tud adni. Amíg az erőszak az, amit megveszünk - gyermekeink és magunk számára - az erőszak lesz az, amit vissza is kapunk.” - írta a *Time*.

Akárhogy is, a politikusok nem várták meg, míg az emberek maguk vonják le a következtetéseket. Sam Brownback, egy kansasi republikánus a Szenátusban tartott beszédében kijelentette. „A *Quake* videojáték, amely fejlesztőjének, [...] az id Software-nek, a *Doomot* is köszönhetjük - egy magányos fegyveres-

ről szól, aki szörnyek sokaságával száll szembe. Minden gyilkolásért pontokat kap. Ahogy halad a játékban, a fegyverek, melyeket használ, egyre erősebbek és brutálisabbak lesznek - sörétes puskáját géppisztolyra váltja, később láncfűrészre cseréli. A képzetebb játékos a brutálisabb fegyvert használja, és ezért még több vér a jutalma." 1999 júniusában a Fehér Ház is színre lépett. A Rose Gardenben tartott sajtótájékoztató keretében a keményen fellépő Clinton elnök felmutatott egy hirdetést az egyik játékmagazinból, mely: „Jobb szórakozás, mint a szomszédod macskájára lövöldözni!” szlogennel hirdette játékát. „Kétszer is át kellett volna gondolnunk a következményeit az ilyenfajta, úgynevezett first person shooter játék hirdetéseknek, melyek arra hívják fel a játékost, hogy, idézek: „Fedezd fel fegyverforgató, hidegvérű, gyilkos énedet!”. Az ügyre hivatkozva az elnök szövetségi vizsgálatot rendelt el, hogy megállapítsák, mely játékokkal, illetve más szórakoztatóipari termékekkel foglalkozó cégek vonhatók felelősségre az erőszakos árukat gyermekeknek kínáló hirdetések témájában. A szakma állítása, mely szerint a játékokat felnőttek készítik, részben felnőtteknek, nem hangzott meggyőzően. „Nehéz komolyan venni és vitatkozni azzal az érvel, miszerint a játékok elsősorban felnőtteknek készülnek” - mondta a hadjárat fő vezetője. Három nappal később Lieberman és John McCain szenátorok bejelentették saját megoldásjavaslatukat, a Huszonegyedik Századi Média-felelősségi Szabályzatot, egy ijesztő törvényjavaslatot, mely egységes értékelési rendszert vezetett volna be filmekre, zenékre és videojátékokra vonatkozóan. Amennyiben a javaslat megszavazásra kerül, a fiataloknak erőszakos játékokat eladó kereskedők tíztől húszezer dollárig terjedő bírsággal lennének sújthatóak.

A játékiparban senki sem ellenkezett magával a besorolási rendszer létjogosultságával; már korábban is létezett a nagy cégek által önkéntesen felvállalt Szórakoztatóipari Szoftvereket Értékelő Bizottság - az egységesítés és a kormányzati beavatkozás ellen viszont felzúdultak. A Washingtonból érkező üzenet egyértelmű volt: gondolják újra erőszakos játékokkal kapcsolatos hozzáállásukat.

Hajnali 1:34-et mutatott az óra a 666-os lakosztályban. Pár nappal a columbine-i lövöldözés után a szurokfekete éjszakát rejtő fekete ablakok mögött Carmack a dolgozóasztalánál ült. Monitorán kurzor villogott válaszra várva. Carmack alaposan megfontolt minden egyes leírt szót. A terveit, gondolatait tartalmazó online napló frissítése egyre inkább nyűggé vált számára, hisz tudta, mindenki az ő mondandóján csüng. „Néhányotok túlságosan is kikelt magából.” - írta végül. Carmack a játékosközösség reakciójáról beszélt, mely az id azon bejelentését követte, mely szerint következő játékuk, a Quake III Aréna első tesztje Machintosh gépeken lesz elérhető, nem pedig Windowson. A Csodagyerek részletesen leírta az érveket és ellenérveket, de ezzel nem tudta kikerülni a másik problémát. A frissítést befejezve felkelt asztaltól és lesétált a nappaliba némi diétás kóláért és rágcálnivalóért. „Hé srácok, nem kértek valamit enni?” -szólt oda az előtérben őrködő rendőrtiszteknek.

A columbine-i tragédia id-re gyakorolt hatásának a rendőrök voltak a legegyszerűbb jelei. Röviddel az irodát elborító gyűlölködő telefonhívások és levelek után hívták ki őket, hogy vigyázzanak a rendre. Donna, az id anyukája a csöngő telefont felvéve nem ritkán találta magát szembe a vonal túlvégéről üvöltöző tiltakozókkal, akik „Az Isten szerelmére, mit tett ez a cég?!”-szerű kirohanásokkal zaklatták. Hamarosan újságírók kezdtek megjelenni odakint, de próbálkozásaik nyilatkozat kihúzására a srácokból sikertelen maradt - ők sportautóikból kilépve egyből eltűntek a szurokfekete, kocka alakú épületben. Miután egy gyűlölködő tüntető elkezdett üvöltözni, néhány új alkalmazott biztonsági emberekért kö-

nyörgött a késői órákra. Carmack és a többiek engedtek a kérésnek, de úgy vélték, túlreagálják a helyzetet, „ó, ez mindig így szokott lenni...” - mondták.

Mindez valójában nyolc nappal a columbine-i lövöldözés előtt történt. 1999. április 12-én, az 1997-es, Kentucky állambeli Paducah-ban lezajlott lövöldözésben megölt három diák szülei százharmincmillió dollárra pereltek be különféle szórakoztatóipari cégeket (köztük az id-t), melyeknek erőszakos termékei, ahogy ők állították, inspirálták a tizennégy éves gyilkost, a Doom- és Quake-rajongó Michael Camealt. Régebben is voltak hasonló esetek: a Wolfeinstein-botrány 1992-ben, a Mortal Kombat-ügy 1993-ban, a Doom-betiltások, nem is beszélve a Death Race játékgép körüli botrányról az 1970-es években, vagy a Dungeons & Dragons hisztériáról a nyolcvanas években. A brutális játékok és az ellenük irányuló perek és szenzációhajhászás szinte egyidősek voltak, de ezek közül egyik sem volt annyira erős, mint a paducah-i és a columbine-i esetek. A Paducah-perrel kapcsolatban az id ügyvédei melegen ajánlották a tulajdonosoknak és az alkalmazottaknak, hogy fogják be szájukat. A csapat engedelmeskedett, de Carmack frusztrálva érezte magát, amiért nem fejthette ki gondolatait. Ennek eredményeképpen a médiavihar nőttön-nőtt, anélkül, hogy a játékok készítői akár csak egy szót is szóltak volna - pedig Carmack pontosan tudta, mit mondana. „A két eset megtörténte nem feltétlenül jelenti, hogy komoly jelenségről lenne szó, vagy hogy trend lenne kialakulóban. Ezek különleges, egyedi események. Az életbeli történések, mint minden más, lefordítható a matematika nyelvére. Van egy eseményed, melynek van egy bekövetkezési valószínűsége. Valamikor a jövőben, egy idő után biztosan lesz két egymás utáni ilyen történet, közvetlenül egymás után.” Carmack nem aggódott amiatt, hogy hirtelen valamilyen titkos összefüggés derül ki a játékok és a gyilkosságok között. A feldúlt emberek csak feldúlt emberek: egyszerűek és könnyen befolyásolhatóak.

Az id játékaik nem valódi gyilkosságokról szóltak. Carmack szerint ezek csak a gyermekkori játékok továbbfejlesztései voltak. „A deathmatch egy fogócska, a Doom pedig a gyerekkori cowboy-indián játék, csak jobb speciális effektekkel. Játékokat készítettünk, amikről úgy gondoljuk, hogy szórakoztatóak lesznek. Minden játék, melyet élveztünk, mint például a Defender, vagy a Robotron, szaladgálásról és különböző dolgok elpusztításáról szólt. Az erőszak és a grafika csak még élvezetesebbé tesz egy amúgy is kihívással teli interaktív játékot, valamint kicsit megzavarja és felpörgeti az embereket. Minden játék normális, ha úgy ülsz le elé, hogy azt mondd: „Oké, ez csak szórakozás! A mi megfogalmazásunk szerint a jó játék abszolút magával ragadó és szórakoztató.” Az erőszakos programok tényleg a gyerekeknek készültek? „A tinédzserek természetesen szeretik a játékaikat. Azt mondani, hogy munkáink csak tizennyolc éveseknek és náluk idősebbeknek készülnek, nevetséges” - mondta Carmack. Az emberek képtelenek megérteni, gondolta, hogy az id nem céloz meg senkit. A Softdisk-időig visszamenőleg nem a közönségnek készítették a játékokat, hanem saját maguknak. Játékokat fejlesztettek, mivel olyanokkal akartak játszani, amilyeneket senki más nem készített; játékokkal, melyeket a sors rendelkezett úgy, hogy milliókat vonzzanak. Ahogy Carmack visszament az asztalához, folytatta munkáját az id eddigi legszórakoztatóbb lövöldözős játékának ígérkező Quake III Arénán. De vajon Columbine után akarják-e még az emberek, és engedi-e a piac Carmack és Romero játékait?

John Schuneman egyre szorosabban kezdte markolni bowlinggolyóját, ahogy a beszélgetés a Doomra terelődött. Romero hatvanas éveiben járó mostohaapja visszavonulása óta gyakrabban jött le a bowlingterembe, ahol kipihenhetette ma-

gát játék közben. De nem ma. A mellette lévők, millió más emberhez hasonlóan az országban a Columbine középiskolában történt borzalmas esetről beszélgettek. „A mai gyerekeket megrontják ezek az erőszakos videojátékok, mint a Doom” - csípte el fülével Schuneman, akinek szíve egyre hevesebben kezdett verni ilyesmiket hallva. Végül odalépett a kis csoporthoz. „Odakint is elintézhjük, ha gondoljátok” - mondta, bowling-golyójával játszadozva. Nem akart több badarságot hallani Johnny játékaikról.

Nem csak ő volt ezzel így. Romero sem tudta elhinni, hogy az emberek folyamatosan a Doomról beszélnek, egy játékról, mely már hat éves. Ez is csak azt mutatta, a politikusok mennyire ostobák. A szokásos régi hülyeség volt a szokásos régi hülyéktől, Romero pedig belefáradt a vádakba. „Azok a kölykök retardáltak voltak, ne az én játékomra kenjétek rá. Ne a játékokra kenjétek. Hibáztassátok a kib***ott szülőket!” Saját tapasztalatai alapján Romerónak természetesen határozott véleménye volt arról, hogyan tudják a szülők elrontani gyerekeiket. Most, harmincegy éves korában, három saját lurkóval még jobban figyelt arra, honnan is származott játékaik erőszakossága, és hogy a játékoknak milyen erőszakos hatásai lehetnek. Szerinte ő egy elb***ott srác volt, aki elb***ott játékokat készít, melyek az elb***ott fiataloknál tapasztalt fizikai és érzelmi erőszaknak voltak köszönhetőek. Szerette az erőszakot a játékokban, ahogy szerette az erőszakot a Melvin-képregényekben is. Kétségtelen volt, hogy játékaiban lévő erőszak kifejtette rajta a hatását: üvöltözött, káromkodott, billentyűzeteket tört össze - de sosem keverte volna össze a fantáziát a valósággal. Még azt sem tudta, hogyan kell fegyverrel lőni a való életben. Viszont, mivel tisztában volt vele, hogy a játékokban látott erőszaknak igenis lehetnek hatásai, Romero úgy gondolta, még több felelősség nyugszik a szülők vállán. Kollégáinak többségéhez hasonlóan ő is támogatta a játékok életkor szerinti kategorizálását. Végére is, a felelősség nem lehet a játékefejlesztőké, vagy a politikusoké. A szülőknek kell eldönteniük, mikor tartják olyan érettnek gyerekeiket, hogy olyan programmal játsszanak, mint mondjuk a Doom. Romero alig várta a napot, amikor leülhetett a fiaival, Stevennel és Michaellel, és beléphettek a világokba, melyeket ő hozott létre. Romero úgy döntött, nyolc éves korukban a srácok készen állnak rá.

Columbine után Romero megtartotta magának a véleményét. Nem perelték be, mint az id-t, de amúgy is, mért mondana bármit is? „Az újságírók úgyis addig úgy csúrik-csavarják az általad elmondottakat, amíg nekik megfelelő nem lesz, és megint te leszel a rosszfiú” - gondolta. A rossz sajtóviisszhang volt az utolsó dolog, amit Romero kívánt, hiszen már Columbine előtt is jóval többet kapott belőle, mint amennyi kijárt volna neki.

A sajtó- és a közösségbeli pocskondiázás lavinája hozta el végül azt a pillanatot is, amikor a Daikatana csapat nyolc tagja - vagy ahogy ismertté váltak, az Ion Nyolcak -kisérték az Ion Storm smaragdajtáján néhány hónappal korábban, 1998 novemberében. Szinte ezzel egy időben jött a hír, miszerint az Ion Nyolcak új céget alapítottak, a Third Law-t, és azonnal egyből szerződést kötöttek a KISS együttes munkássága alapján készülő FPS fejlesztésére. Az üzletet a Gathering of Developersszel ütötték nyélbe, Mike Wilson kiadójával, amit közvetlenül az Ion Stormtól történő kiszállása után alapított. Kétszeres csapás volt ez Romero számára. Úgy érezte, Mike orvul hátba szúrta, a csapat pedig cserbenhagyta. Olyan volt, mint a Softdisk-lázadás, ahol Romero és a többiek faképnél hagytak Al Vekoviust - csakhogy ezúttal Romero volt a cserbenhagyott főnök.

Romerónak, mint általában, most sem kellett sok idő, hogy visszanyerje jókedvét, főleg, hogy volt valaki, aki segítette ebben: Stevie Case. A céges ügyek baljós sötétségében Stevie valóságos megmentő jelzőtűz volt Romero számára. Sok közös vonással rendelkeztek, mindketten pajkos kölykök voltak, akik a videojátékok világában leltek otthonra. Romeróhoz hasonlóan Stevie is képes volt egyik pillanatról a másikra radikálisan megváltozni. Az Ion Storm kreatív atmoszférájától inspirálva a kisvárosi, rövid hajú lányka hatalmas megújuláson ment keresztül. Vegetáriánus lett, edzőterembe kezdett járni, leadott több mint húsz kilót, és kiszőkítette a haját. Pulóvereit testhezálló topokra, a bő sortokat leopárdmintás szűk nadrágokra cserélte. A játékfejlesztésből keresett pénzéből még mellplasztikára is futotta. Egyetlen év alatt a fiús lány Playboy-moddellé változott! A magazin hajlandó volt fizetni a történetéért, de még inkább a teste megmutatásáért... Az Ion Nyolcak kilépésével Stevie vált Romero vezető designerévé, és barátnőjévé is. Miközben az Iont próbálta kihúzni a pácból, nem sokkal Lillia lányuk születése után Romero különvált feleségétől, Beth-től. Romerónak ismét elege lett a házasságból és a hatalmas nyomástól, aminek Gazdag Emberként és Játékistenként meg kellett felelnie. A rajongóinak, barátainak, és családjának való sokévnnyi bizonygatás után rájött, mégsem tud egyszerre egy birodalmat és egy családot is irányítani. Ez volt felesége, Kelly esetén is kezdett már egyértelmű válni annak idején. Végül megadta magát: ő a játékaival él házasságban. Stevie-vel, az első olyan lánnyal az életében, aki osztotta játékok iránti szenvedélyét, viszonyuk egyfajta szerelmi háromszöggé vált. Magánéletének megváltozásával Romero felszabaduló energiáit csapata újjáépítésére használta fel. Összehívott pár régi barátot, és segítség után nézett Tom Hall csapatából is. Bár a Daikatana még igencsak csiszolásra szorult, már látták az alagút végét. 1999 januárjában közzétették, hogy elkészültek a Quake 2 motorra való átállással. A Daikatana új projektvezetője büszkén jelentette ki a sajtónak, hogy: „Jöjjön pokol, vagy özönvíz, a játék elkészül 1999. február 15-ére!”

Legalábbis a csapat ezt remélte. Pár nappal később azonban az addigi legkomolyabb sajtótámadást voltak kénytelenek elviselni. Az egyik dallasi lap címlapon hozta le a cégről szóló cikkét „Viharos időjárás” címmel. A hétezer szavas¹ cikk extra részletesen és gyilkos iróniával tárgyalta ki az Ion Storm „lezüllését”, ami viszont még megdöbbenőbb volt, hogy a cikk alapjául belső, céges és magán e-mailek szolgáltak, melyek immár az egész világ számára olvashatóak voltak. A külső és belső következmények eget-földet rengető erejűek voltak. Hirtelen az Ion összes belső ügye, vitája - Mike Wilson BMW-jétől és anyagi ügyeitől kezdve Romero Eidos-ellenes intrikálásáig - napvilágra került. Az internetes oldalakon olyan gyorsan terjedt a történet, melyek felfedték a Programozó Asz és cégének titkait, mint annak idején a Doom shareware verziója. Romero mindent megtett, hogy kiderítse, hogyan szívároghattak ki a bizalmas információk, még a Dallas Observer is beperelte (sikertelenül), hogy fedje fel információinak forrását. Végül mindössze arra jött rá, hogy Todd Porter véletlenül megosztotta a levelezését a belső hálózaton, amihez így bárki hozzáférhetett.

Pár hónappal az események után, a columbine-i csapás érkezésekor Romero nem is lehetett volna jobban lesújtva. Mindenki az ő cégén röhögött, a Daikatana kiadását - a beígért február 15-i dátum ellenére - ismét elhalasztották, és a befejezés lehetséges időpontja is sűrű homályba vészett. Az id Quake III

¹Ez a szövegmenyiség kb. 8-10 PC Guru oldalnak felel meg.

motorjával a láthatáron ismét felrémlett a technológiai elavulás veszélye. Márciusban megjelent egy deathmatch demo Romeróék játékából, aminek grafikáját a közönség egyszerűen idejétmúltnak minősítette. Romero álma a Nagy Cégről úgy tűnt, túl nagynak, túl ambiciózusnak, és megvalósíthatatlannak bizonyul. Mindaz, amit kritizált benne Carmack a túlfűtöttség, a koncentráció hiánya, a nagy csapat veszélyei - most valóban megmutatták hátrányaikat. Ebben még kiadójuk, az Eidos is egyetértett. A cégbe ölt harmincmillió dollárért cserébe Romerónak egyszer és mindenkorra meg kellett változnia, feladata pedig az volt - ahogy Rob Dyer, az Eidos elnöke fogalmazott - hogy „fogja be a pofáját és fejezze be a játékot”.

1999 májusában a Los Angeles-i E3 kiállításon az id ismét reflektorfénybe került, de most korántsem pozitív okok miatt. Mivel a kiállítás alig egy hónappal követte a columbine-i esetet és a paducah-i tárgyalásokat, a show a szenzációhajhász média táptalajává vált, akik egyre csak a videojátékok erőszakosságáról cikkeztek. Bár az újságírók csaknem minden céggel interjút szerettek volna készíteni, egyikkel sem annyira, mint a Doom és a Quake alkotóival. Nem volt könnyű dolguk, ugyanis senki sem volt hajlandó az eseményekről beszélni. Nyitóbeszédében a Lieberman szenátor által még 1993-ban létrehozott szervezet, az Interactive Digital Software Association elnöke a hangulatot csillapítandó felhívta a figyelmet, hogy az évben megjelent ötezer játéknak mindössze hét százaléka kapott „csak felnőtteknek” besorolást. „Ezenfelül a játékipar egyre növekszik, és alapvetően nem (csak) gyerekeket célozott meg” - tette hozzá. Az IDSA felmérése szerint a konzolos játékokkal játszóknak ötvennégy százaléka idősebb tizenhét évesnél, és további huszonöt százaléka idősebb tizenöt évesnél. A számítógépes játékokkal játszóknak esetén még magasabbak ugyanezek a számok: a felmérés szerint hetven százaléka elmúlt már tizenhét éves. Együttvéve, az Egyesült Államok játékosai közel hétmilliárd dollárt költenek évente hobbiukra, több bevételt hozva a cégeknek, mint a mozijegy-eladások Hollywoodnak! „Mindazok, akik a játékok erőszakosságára koncentrálnak figyelmen kívül hagynak egy sokkal érdekesebb témát: vajon mi teszi az interaktív szórakozást a világ leggyorsabban növekvő szórakoztatóágává?”

A riporterek válaszáért az id-t rohamozták meg a columbine-i eseményekkel kapcsolatos kérdéseikkel - hasztalan. Ha egy újságíró valahogy beverekedett magát az id-sekhez, hamar lekapcsolta egy nagydarab biztonsági ember, és kiadójukhoz, az Activisionhoz irányította az érdeklődőt. A show-n egyébként nem csak az id-sek voltak titkolózók. A Raven csapata, az id régi jó barátai zárt ajtóik mögött mutatták be erőszakos FPS-üket, a Soldier of Fortune-t, és hasonlóan járt a brutális, alvilági témájú Kingpin is. Az id számára a felhajtás volt a legkisebb probléma, amivel meg kellett birkóznuk: elég bajuk volt a Quake 3 demójának elkészítésével is.

A problémák még akkor kezdődtek, mikor Carmack az előző évben bejelentette, hogy következő játéku kizárólag a többszereplős módra fog koncentrálni. A történetközpontú Half-Life hatalmas sikerének tükrében valóságos öngyilkosságnak tűnt az ilyen egyszerű játékterv. A cégen belül sokaknak nem is tetszett az elképzelés, hogy „elitista”, helyi hálózatot, vagy internes kapcsolatot, jó számítógépet és 3D-s grafikus kártyát igényelő játékot készítsenek. Nem csak a rajongók kételkedtek. A cégben tapasztalt működési problémák, melyek a Quake II-t övezték, teljesen felőrölték a csapat energiáit. A régi hosszadalmas csatározásokat, melyeket Carmack Romeróval folytatott, most a csapat többi tagjai pótolták. A Half-Life által elbűvölve úgy tűnt, mindenki sokkal ambi-

ciózusabb designt szeretett volna, de bármilyen ötlettel álltak is elő, Carmack valamennyit megvétőzta. Adrian számára ez újabb bizonyíték volt, hogy a shreveporti tóparti házban eltöltött évek után az id véglegesen Carmack cégévé vált. Adrian frusztráltnak érezte magát, csinálni akart valamit, bármit, ami más volt, mint az eddigiek. A közösségből is kritikus hangok törtek elő: az id újra meg újra ugyanazokat a játékokat készíti el a szokásos játékelemekkel - anélkül, hogy továbblépnének történet vagy design tekintetében. Adrian mégis ismét a csapattal tartott. Végül is mit tehetne, rúgja ki John Carmackot?!

A munka elkezdésével a szétesettség érzése egyre csak fokozódott. Carmack szándéka, miszerint olyan játékot készítsenek, amiben a programozók és grafikusok különállóan is dolgozhatnak, kissé túl jól sikerült. Ahogy előrukkolt a Quake III motor egyik korai verziójával, a textúrázók és grafikusok kiszolgáltatott helyzetben érezték magukat. Nem tudták, milyen irányba induljanak tovább. Saját eszközeikre hagyatkozva a maguk önálló kis világait készítették el. Világokat, melyek nem függtek össze egymással, és nem egészítették ki egymást.

Carmack egyre csalódottabbnak érezte magát. Itt volt a legütőképesebb, soha nem látott minőségű és erejű grafikus motor, és úgy tűnt, a csapat egyetlen tagja sem használja ki a lehetőségeit. Egyikük sem vitte előre a technológiát, a designt, vagy őt magát. Carmack sose jött elő és mondta ki, hogy visszavágyja Romero lökött kísérletezéseinek időszakát, de tisztán érezte, hogy valami hiányzik. Az egyéniség által összetartott és motivált id Software csapatának vége volt. 1999 februárjára az id besokallt. Carmack látványosan nem mutatott érdeklődést a játék fejlesztése közben felmerült napi problémák kezelésére. Projektvezetőre volt szükségük, így Carmack felhívta Graeme Devine-t. Graeme külön jelenségnak számított a játékszakmában. Tizenhat évesen Angliában kirúgták a gimnáziumából, mivel túl sok időt töltött Atari-játékainak programozásával. Később az Egyesült Államokba költözött, hogy részt vegyen a Trilobyte cég megalapításában, mely a korai kilencvenes évek legnagyobb sikerű, technológiailag forradalmi CD-ROM alapú játékát készítette, a 7th Guestet. Graeme és Carmack összebarátkoztak, legtöbbször egyetértettek a programozás legújabb technológiáival, trükkjeivel kapcsolatban. Most itt volt az ideje, hogy Graeme beszálljon a Quake III-ba is - saját cége amúgy is nemrég ment tönkre. Graeme boldog volt, hogy csatlakozhatott, de meglepődött azon, amit tapasztalt.

Amikor megkérdezte a tizennégy embert, hogy mit gondolnak, merre tart a projekt, tizennégy különböző választ kapott. Első cégnél töltött napjának éjjele előtt az újabb srácok közül hárman elvitték kávézni a mesquite-i Starbucks kávézóba, hogy felkészítsék a céges belharcra, amit neki kell megzaboláznia. „Megpróbálnak majd bevetni, hogy van befolyásod, de egyáltalán nem lesz” - magyarázta egyikük. „Talán lesz, amire rábólintanak, de valójában azt is semmibe veszik” - figyelmeztették. Arról is felvilágosították Graeme-t, mire figyeljen: a céges intrikákra, a politikára, és a megbízhatatlan emberekre. Graeme-t mindezek nem ingatták meg. „Minden rendben lesz, ne aggódjatok. A dolgok meg fognak változni” - biztosította őket.

Végül semmi sem változott. Graeme rájött, hogy az emberek az id-nél erősebb személyiséggel rendelkeznek, mint azt Ő feltételezte. Noha érezték, hogy irányvonalak nélkül dolgoznak, senki sem akarta, hogy megmondják neki, mit és hogyan tegyen. A helyzetet súlyosbítandó a játék alapvető hozzávalói, a „botok”, a mesterséges intelligencia által irányított ellenfelek még teljességgel hiányoztak a programból. A jó bot együtt él az akcióval és reálisan, emberszerűen viselkedik, küzd a játékos ellen. A Quake III-ban, egy kizárólag deathmatch alapú játékban

a botok elengedhetetlen kellékei voltak az akciónak, így értelemszerűen roppant összetett felépítésűek voltak, mivel úgy kellett viselkedniük, ahogyan egy ember tette volna játék közben.

Carmack elhatározta, hogy az id történetében először átadja a botok programozásának feladatát egy másik programozónak a cégnél. Tévesen úgy vélte, hogy mindenki olyan motivált és hozzáértő, mint ő. Súlyos tévedés volt. Amikor Graeme azért küzdött, hogy felülkerekedjen a káoszon, kiderült, hogy a botok teljesen használhatatlanok voltak. Egyáltalán nem emberi lényekként, sokkal inkább robotjátékosként viselkedtek. A csapat bepánikolt - és 1999 márciusában meg is volt rá az okuk. A Game Developer Conference-en, San Joséban, az id-sek először szembesültek az Epic, az 1998-as Unreal fejlesztőinek új játékával. Az Epic csendben igencsak veszélyes ellenfélle vált számukra. Tim Sweeney, a csapat vezető programozója nagy tisztelemek örvendett. A cég két volt id-s srácot is alkalmazott, Jay Wilburt és Mark Reint (az id pénzügyi vezetőjét még a Wolfeinstein-napokból, aki ismét csak az üzleti ügyeket kezelte). Az Unreal a Half-Life-hoz hasonló meglepő csapás volt számukra, hisz mindkét program filmes jelleget kölcsönzött az akciójáték stílusnak. Új programjuk viszont még nagyobb meglepetést okozott az id-nek: az Unreal Tournament ugyanis kizárólag deathmatch alapú játék volt, csakúgy, mint a Quake III...

Egyes vélekedések szerint az Epic teljes egészében ellopta az id ötletét. Sokan nehezményezték a tény, miszerint Carmack, mint mindig, most is annyira nyíltan beszél a cég dolgairól nyilvános internetes közleményeiben. Az Epic viszont tagadta, hogy bármit is loptak volna, azt állították, hogy már jóval azelőtt ezen a programon dolgoztak, hogy Carmack bejelentett volna bármit is a Quake III-ról. Így vagy úgy, a két cég közötti ellenségeskedés és versengés megkezdődött. A szervezetlen, széteső Quake III-mal, és a Columbine-nal kapcsolatos sajtó-megnyilvánulásoktól szenvedő id-nek nem volt kegyelem.

A játék E3-as pozitív visszhangja ellenére a cég kezdett összeomlani. Két, általános elismerésnek örvendő, fiatal alkalmazott - Brandon James pályatervező és Brian Hook programozó - elkeseredettségükben elhagyták a céget. Adrian elvált feleségétől, akivel a Doom sikereinek csúcsán házasodott össze. Kevin, az örökös békéltető érezte, hogy valamit tennie kell. Megkérte Carmackot, hogy költözzön ki az irodájából, és jöjjön át az övébe és Adrianéba, a hármójuk közti kommunikáció javítása érdekében. A mozgolódás összezavarta a többi alkalmazottat. Fogalmuk sem volt, mi történhet a tulajdonosokkal a zárt ajtók mögött. Valójában sok minden nem történt. Beszélgetés helyett a társtulajdonosok csendben dolgoztak. Az egyeden dolog, ami kiszűrődött tőlük, az volt, hogy amikor Carmack elment, Adrian és Kevin felhangosították a zenét.

A projekt végére Graeme már nem produceri feladatokat látott el, hanem teljes erőbedobással programozott. A botokat jól ismert modkésztők alkották meg Hollandiában, hősiesen vállalva életre keltésüket. A pályák végre érezhetően kapcsolódtak egymáshoz. 1999 novemberében a játék már majdnem készen volt, így a közelgő kiadás alkalmából a csapat néhány tagja promóciós túrára indult. A móka rövid életű volt, lévén felfedezték, hogy fő ellenfelük, az Epic megint megelőzte őket, és az Unreal Tournament egy héttel korábban (december elsején) került a boltok polcaira, mint a Quake III...

A kérdés továbbra is nyitott maradt: a játékosok vajon egyetértenek-e Carmack és az Epic elképzelésével, a történet nélküli, deathmatch alapú online játékról, vagy pedig Romero, a sokat kritizált designer mellé állnak, aki pedig azt remélte, hogy a Daikatana történetközpontúsága és összetettsége lehet az

vánszorgott a képernyőn. Romero visszarepült Dallasba és berontott John Kavanaugh Eidos-képviselő irodájába, aki azért állomásozott itt, hogy rajta tartsa a szemét a cégen. „Ehúzok a fenébe! - mondta Kavanaugh-nak. - Ha Todd itt marad, én megyek a büdös francba! Nem tudok ezzel a sráccal dolgozni, mindent tönkretesz.” Kavanaugh elmondta Romerónak, hogy találkozót szervezett meg Charles Cornwallal, az Eidos tulajdonosával. „Csak annyit kell tenned, hogy bólogatsz” -mondta.

Júniusban az Ion Storm vezéregyéniségei - Romero, Tom Hall, Todd Porter és Jerry O’Flaherty - Los Angelesbe repültek, hogy tárgyaljanak az Eidosszai a cég többségi részesedésének megvásárlásáról, csökkentve ezáltal a tulajdonosok 30 millió dolláros tartozását. „Elegem van ebből az egész sz**ságból! - fakadt ki Romero. Vagy Todd megy, vagy én!”

Kavanaugh hitetlenkedést színlelt. „Ez baromság, John. Te vagy az Ion Storm. Itt nincs döntési lehetőség” - mondta. Jerry tudta, mire megy ki a játék: az irányításra. Romero teljes befolyást akart a játéka fölött. Végül felajánlott egy megoldást: „Ha az a problémád, hogy Todd dolgozik a projekteden, nem adhatnánk Toddnak egy külön programot? Lenne ezzel bárkinek is problémája?” - kérdezte. „Nézd! - szólt Romero. - Ez többé nem egy mókás hely, ahol dolgozni lehet. Úgy vélem, el kell fogadnunk a partnerséget, és különböző irányba kell indulnunk.” Mielőtt Jerry újabb ajánlattal állhatott volna elő, meglepítésére Todd beleegyezett a dologba. „Figyelj! - mondta csendesén. - Igazad van John. Ez már számomra sem élvezetes. Ebben nincs semmi jó, Jerry.” Jerry beletörődött. Elmennek. A négy tulajdonos kísétált a reflektorfénybe, de azok ezúttal nem nekik szóltak. Heather Graham és Rob Lowe színészeket fotózták épp az irodaház előtt.

Todd és Jerry végül is boldogok voltak azzal, amit kaptak, hiszen az alku azt jelentette, hogy tisztességesen kivásárolják az ő részesedésüket a cégből. A cégből, mely úgy tűnt, hamarosan csődbe megy. Romero és Tom az újrakezdésben reménykedtek. Talán az Ion Stormot még megmenthetik a játékaik, és még mindig hittek eredeti tervükben is, hogy a design és a játékelmény mindenek fölött állóvá, „törvényyé” válhat. A probléma, melyet Romero kifejtett, az volt, hogy a design nem használta ki a technológiát, a designer nem tudta, hogyan kell a technológiát használni. Októberben, miután 44,8 millió dolláros veszteséget hoztak nyilvánosságra, az Eidos bejelentette az Ion Storm 51

A partira sor került, de Daikatana nélkül. Romero egészen 2000. április 2I-éig nem érezte kiadásra késznek a játékot. A következő napon a Programozó Ász leült a számítógépéhez, és üzenetet írt a játékosok számára. „Istenem, végre kész - pötyögte —, és én még azt hittem, egy játékon másfél évig dolgozni nagy időt jelent.. Remélem mindenki vet egy elfogulatlan, mindenféle újságkritikát figyelmen kívül hagyó pillantást a játékra, és értékeli a program által nyújtott játékelményt; és amin annyit dolgoztunk, az élvezetes egyjátékos módot.” Romero megpróbálta elejét venni a régi cégével történő elkerülhetetlen összehasonlításoknak: „Nem a Quake III ellenfeleként fejlesztettük a Daikatana-t.” A végső ítéletet azonban nem ő hozta meg.

16. fejezet

Virtuális világok

A 2000-es év végén Carmack nem csak új játékának megjelenését ünnepelhette, hanem egy házasságot is: méghozzá a sajátját! Néhány évvel korábban e-mailt kapott, egy Kaliforniában élő fiatal Quake-rajongó üzletasszonytól, Anna Kangtól. Anna kizárólag nőknek szóló Ouake-bajnokságot szeretett volna szervezni. Carmack azt válaszolta, mindez szép elképzelés, de valószínűleg huszonöt játékosnál többet nem érdekelne a dolog. Ezerötszázán jelentkezték. Carmack tisztelte azokat, akik meg tudták cáfolni. Ki is volt ez az Anna Kang? Erős akaratú nő, aki egész életében tiszteletért, elismerésért küzdött. Félig ázsiaiként, félig amerikaiként nőtt fel Los Angelesben, ahol banánnak csúfolták, ahogy az összes ázsiai származású nőt, akikről úgy tartották, belül fehérek, kívül sárgák. Anna nem hagyta, hogy az ilyen dolgok eltérítsék gondolatait, és azt vallotta: „a nők nincsenek alárendelve a férfiaknak, saját fajtádon kívül házasodni pedig nem bűn. Általánosságban véve a kapitalizmus nem rossz, de a szocializmus sem ideális.” Példaképe az író, Ayn Rand volt. Anna olyan erős személyiség akart lenni, mint Gail Wynand a *The Fountainhead* című könyvből - és soha nem érezte magát annyira feltűzelve, mint mikor Quake-ezett.

Anna a bajnokság sikeres megrendezése után is kapcsolatban maradt Carmackkal, akit mint programjait és tudását mindenkivel megosztó embert, szokatlanul önzetlen férfinak tartott. Anna néha incselkedésből a *Star Trek* után csak Mr. Spocknak szólította, mert úgy gondolta, Carmacknak mély és őszinte lelke van. Carmackra szintén nagy hatással volt Anna. Hosszasan beszélgettek Ayn Randről, filozófiáról és játékokról. A Csodagyereknek tetszett a lány műveltsége. Távkapcsolatba kezdtek. Carmack végül munkatársai beleegyezésével állást ajánlott a lánynak az id üzleti részlegénél, ezzel lehetőséget és okot adva neki, hogy Dallasba költözzön. Anna jött, a céggel való kapcsolata viszont nem tartott sokáig - ellentétben a Carmackkal való ismeretségével. Hawaii szigetén, mindössze pár családtag és barát társaságában házasodtak össze. Ez volt Carmack életének szinte egyetlen vakációja - de természetesen, mint mindig, most is magával vitte laptopját. Dolgoznia kellett.

Carmack véleménye szerint a Quake III (a többi korábbi játékukhoz hasonlóan) szinte őskövület volt azzal összevetve, amit most készített. Az online játékok immár sikereket könyvelhettek el. A legnagyobb szabásúak állandó virtuális világokként léteztek, melyek a világhálón keresztül minden játékos számára felfedezésre várlak. Az EverQuestet, vagy a Richárd Garriot korai sikerein alapuló Ultima Online-t milliós példányszámban adták el világszerte. Ezek a játékok

kövezték ki az MMORPG rövidítéssel illetett játékműfaj irányvonalát, mely játékokban több ezernyi, különböző nemzetiségű ember kalandozhatott egyszerre a világ minden tájáról. A játékosok ezekben a digitális világokban éltek, és hetente rengeteg órát töltöttek el felfedezésükkel, vagy éppen harccal, esetleg karakterük alakíttatásával. Ezért is nevezték néha EverQuestet EverCracknek¹. Egyesek a játékban megszerzett virtuális tárgyaikat, fegyvereket, és mindenféle felszerelést valódi pénzért kezdtek árulni, olyan online aukciós oldalakon, mint az eBay.

Carmack számára ez a jelenség illeszkedett abba az ideológiába, amit még a Hacker Kódex fogalmazott meg. „A számítógépek lehetővé teszik számunkra, hogy virtuális erőforrásaink legyenek. Ezek közül a digitális nyersanyagok közül bármelyik lehetővé teszi, hogy jólétet teremtsünk a semmiből, és ezt szabadon meg többszörözhetjük. [...] Ellentétben a legtöbb hagyományos fizikai objektummal, a digitális tárgyak segítségével valóban lehetőség nyílik a vagyoni jólét megsokszorozására. A világ gazdagabb hely lehet.” - írta. Dallasba visszatérve Carmack úgy döntött, felfedi új elképzelését a csapat többi tagja előtt. „Központosított infrastruktúrát kell megvalósítanunk, és ezt felhasználva olyan játékot készíthetnénk, amiben háromdimenziós internetes környezetet valósítanánk meg, ami nem hagyja nyugodni az emberek gondolatait, és amibe állandóan visszavágynak. Ezt ma már meg tudjuk csinálni!” Ez volt munkájának csúcspontja, Aldous Huxleytől William Gibsonig az összes sci-fi író álma. Holodeck, Kibertér, Metaverzum, Virtuális Világ - hívták már rengeteg néven, de a technológia sosem volt készen az életre keltéséhez. Az idő viszont, legalábbis Carmack szerint, most elérkezett.

A Csodagyerek reakciókra várva körülnézett a tárgyalóteremben, de üres tekintetekkel találkozott. „Mi játékfejlesztő cég vagyunk. Játékokat, és nem mást készítünk” - bökte ki végül Adrian. Carmack sóhajtott. Tudta, hogy hatalma és presztízse ellenére sem képes egyedül létrehozni az egészet. Szüksége volt megvalósító társakra is, akik az ő technológiáját használva felépítik az új világot, valakire, akit elbűvöl az ötlet és technológiája... Valaki, aki megérti, hogy „ez kib****ttul a legfaszább dolog, amit a Föld valaha is látott!” Romeróra volt szüksége. A tárgyalás véget ért.

A kérdés, hogy mi is legyen az id következő játéka, egyelőre megválaszolatlan maradt. Noha senki nem akart a Metaverzumon dolgozni, egyre növekedett a vágy a csapatban, hogy mégis végre valami eddigiektől eltérőt alkossanak. Graeme Devine a Quest nevű játékötletével állt elő, ami MMORPG lett volna - az FPS-ektől legtávolabb álló műfaj. Adrian és Kevin örültek az új típusú játék lehetőségének, és nem ők voltak az egyetlenek. A közönség szerint az id már túl sokszor tért vissza a jól bevált játékmenethez, az új ötlet pedig végre esélyt adna a kitörésre. Ahogy Graeme kijelentette a többiek nagy derűségére: „Nincs több rakétavető!” Ezt el is fogadták. A Quest lesz az id következő játéka.

Carmack viszont hamar megutálta a játékot. Homályosnak tetszett, legjobb esetben is olyasminak, mint egy három évig fortyogó, kiszámíthatatlan keverék. Volt egy másik ötlet is, ami az évek során újra meg újra felvetődött a csapatban: az új Doom. Carmacknak nem volt kifejezetten ínyére a dolog, de nem is volt nagyon ellene. Időközben az id fennhatósága alatt egy külső cégnél már fejlesztés alatt állt egy új, Wolfenstein 3D-n alapuló játék, a nagy várakozás-

¹A szóvicc alapja az Ever („örökké, állandóan”) és a Crack (az amerikai utcai szlengben a kokain neve) szavak összeházasítása, ami arra utal, hogy a játékra annyira rá lehel szokni, mint a drogra.

sal kísért Retum to Castle Wolfenstein. A Doom III-hoz Carmack felhasználta volna összes meglévő ötletét új generációs grafikus motorjának megalkotására, ami képes dinamikus fények és árnyékok megjelenítésére is. A második generációs id-sek, mint Tim Willits vagy Paul Steed, akik annak idején a Doom miatt választották a játékszakmát hivatásuknak, örömujjongásban törtek ki az új Doomon való munka lehetőségétől. Carmack még azon is elmerengett, hogy az eredeti Quake zenéjének megalkotójával, Trent Reznorral, illetve a Nine Inch Nailsszel készíttetné el a Doom 3 hangjait. Trent igent mondott, a többiek viszont nem örültek annyira.

Kevinnek, Graeme-nek és Adriannek nem tetszett az ötlet. „Úgy néz ki, mintha valami régi banda az első albumjának újrafeldolgozását készítené el, csak mert most jobb minőségben tudja azt megvalósítani - mondta Adrian. - Mi a franc ennek az értelme? Inkább csináljunk valami újat! Ahelyett, hogy két évet arra áldozunk, hogy megcsináljunk valamit, ami már kész, miért nem próbáljuk meg továbbfejleszteni az általunk létrehozott játékstílust?” Hogy időt nyerjenek, úgy döntöttek, kiegészítő lemezt készítenek a Quake III-hoz Team Aréna néven. Ez a játék egyértelműen az Unreal Tomament sikerére és a csapatjáték hiányát felhozó kritikákra való válasz volt. A küldetéslemezen végzett munka kicsit szünetelt, amíg a csapat tagjai azon morfondíroztak, milyen irányba is kéne az id-nek továbbhaladnia. A Quest kilátásai egyre sötétebbé váltak Carmack fejében, és végül megalkotta saját tervét, amit kész volt végigvinni.

Egyik este besétált Paul irodájába, és így szólt: „Trent Reznor szeretné megcsinálni az aláfestést a Doomhoz.” „A Doomhoz? - kérdezett vissza Paul. - De hát nem is Doomot készítünk, hanem a Questet.” „Nos, úgy döntöttem, hogy Doomot akarok csinálni. Benne vagy?” - így Carmack. „Hát Hogy a francba ne!” - kiáltott fel Paul. Tim szintén beleegyezett. A következő nap Carmack besétált Kevin és Adrian irodájába. „Doomot akarok készíteni. Paul is Doomot akar, Tim is. Ha nem Doomot készítünk, lelépek” - szólt, majd a választ meg sem várva háttal fordított, és kísétált az ajtón. Kevin és Adrian nem akart hinni a fülének. De hát mit is tehetnének, kirúgják Carmackot? Mi lenne az id a Csodagyerek nélkül? Megbeszélték lehetőségeiket, hogy esetleg két csapatra osztják a céget, vagy egyszerűen bedobják a törülközőt. Carmack már korábban is fenyegetőzött azzal, hogy kilép, Adrian pedig úgy érezte, lehet, hogy tényleg eljött ez az idő. Később Adrian megkereste Carmackot és megkérdezte, mi tartotta vissza attól, hogy egyszerűen kísétáljon az ajtón, amikor elkezdtek az új projekten dolgozni. „Semmi” - válaszolt kurtán Carmack. Így hát megszületett az új terv. Carmack másnap leült a gépéhez és a világ tudomására hozta a Doom 3 fejlesztésének megkezdését.

„Mi van a Hummerrel? Mi van a Hummerrel? Mi van a Hummerrel?” Mindig ugyanaz a kérdés. Ekkor, 2001 nyarán épp egy sörtehajú, zsíros képű tini sráctól hangzott el, aki mexikói menüje maradékai előtt üldögélt a Temerararia's Restaurant and Clubban. A hely saját jellemzése szerint a legjobb mexikói étellel szolgált a környéken, bár az is igaz, hogy ez volt az egyetlen mexikói étterem a Dallastól keletre elterülő vidéken. Romero és Stevie Case állandó vendégeknak számítottak, főleg mióta pár hónappal ezelőtt vidékre menekültek. Mostanra már inkább drága sportkocsijaik, mint rocksztár kinézetük miatt bámulták meg őket. A Daikatana pokla után jó volt ez a kis változatosság.

A játék hatalmasat bukott mind kritikailag, mind pénzügyileg. Mindössze negyvenezer példány kelt el belőle az Államokban. Néhány kedvező nyilatkozatot leszámítva a rajongók és a média szinte darabokra szedte. Az Enterta-

inment Weekly magazin „a Waterworld katasztrófával arányos” jelzővel illette, Kevin Costner hírhedt, óriási költségvetésű, hatalmasat bukó filmjére utalva. A PC Gamer szerint: „Ennél a játéknál semmi sem jelezhetné jobban egy korszak lezárultát a rajongók számára.” A Computer Gaming World valamivel szűkszavúbban fogalmazott: „Igen. Ez a játék bűzlik” - írta a szalagcímben. Romero úgy vélte, bárki, aki játszott programjával, nehezen érezhette úgy, hogy nem szórakozott jól. A legtöbb ember viszont egyáltalán nem érezte, hogy bármennyit is játszania kéne a Daikatanával. A kezdő pályák szűnyograjai és köpködő robotbékái felbosszantották a játékoszt már a program elején, és a legtöbben át sem verekedtek magukat a kártevőkön. Romero volt az első, aki egy interjújában azt mondta, élvezte a játékot a kegyetlen fejlesztési idő ellenére is. Azt bizonygatta, hogy a licenc-üzletek, és a tengerentúli eladások végül sikerre viszik majd a játékot. Ráadásul a Warren Spector-féle Deus Ex hatalmas sikert hozott az Ion Stormnak, több magazinban is az év játéknak kiáltották ki. Romero számára a Daikatana borzalmas eladási eredményei ellenére a Deus Ex-szel bizonyítva látta, hogy egy több projektet futtató játékbirodalom sikeres lehet.

Most azonban még Romero lelkesedése sem volt elég ahhoz, hogy elkerüljék az elkerülhetetlent. A Daikatana után nekiállt felvázolni következő játéka alapjait. Emellett segített Tom Hallnak befejezni az Anachronoxot, miután barátja csapatának több tagja csalódottan távozott a cégből. Tom sci-fi szerepjátéka, amiben egy lecsúszott detektív bőrbe bújva kellett megállítani egy titokzatos idegen hatalmat, bő történetével, több száz szereplőjével, számtalan szabadon alakítható fegyverével, és sok minijátékával egyre inkább a Daikatanához kezdett hasonlítani. 2001 elején a játék közel készen állt. De nem csak a program közeledett a végéhez. Hamarosan szóbeszéd kapott szárnyra, miszerint az Eidos az Anachronox elkészülte után el szeretne bocsátani néhány alkalmazottat. Romero kíváncsiságtól hajtva odabattyogott a pénzügyi igazgató irodájához, hogy megnézzze, kik is vannak rajta azon a bizonyos listán. Felkapta a papírdarabot és elolvasta. A teljes dallasi iroda névsora rajta volt, köztük Tom és Ő neve is. Ezzel szemben Warren Spector austini csapata maradhatott. Romero visszament az irodájába, leült, és tárcsázta Stevie-t. „Ennyi, vége” - mondta. Romero sosem volt túlságosan izgatott, de ez most felbolygatta az érzéseit. „Ez már véglegesen el van b***va” - gondolta. A látomás, az álmodesign, nem úgy jött össze, ahogy remélte. Szomorú dolog, de a szomorúság, mint általában, most sem tartott nála sokáig. Felhívta Tomot is. Olyan volt, mintha visszarepült volna az időben, mintha csak Romero az id-nél hívta volna Tomot egy fejezet végén és egy új kezdetén, hogy most hogyan tovább.

Romero, Tom és Stevie már régóta tervezgették, hogy új céget alapítanak. Már leendő játékaikról is terveket szövögettek. Egyikben a Commander Keen-hez hasonlóan egy tíz év körüli srác szerepelne, akinek keresztül kell verekedni magát az életén, letudni házimunkái és családja problémáit. Esetleg lehetne egy vadnyugati lövöldözős játék, netán egy Madonna zenéjén alapuló projekt. Szintén szóba jött, hogy mobiltelefonokra készítenének játékokat - az előrejelzések szerint ez a piac amúgy is mintegy hatmilliárd dolláros forgalmat fog produkálni 2006-ra. Emellett Romerónak volt egy Quake-en alapuló játékkötlete is. Egyik délután a Programozó Ász bepattant az autójába, és ellátogatott a távoli Mesquite-be, hogy megbeszélje a dolgot az id-vel.

A cég immár nem a hírhedt fekete kockaépületben székel. Már egy évvel korábban elköltöztek, hogy mindenki számára megfelelő méretű helyet tudjanak biztosítani. Az új hely talán még egyszerűbben nézett ki, mint a korábbi:

közönséges irodaépület volt, szemben egy Hootersszel és egy Olive Gardennel. Bár Romero időnként látta Carmackot a városban, évek teltek el azóta, hogy üzleti tervvel, kreatív ötlettel, vagy játéktervvel állt volna elé. Konkrétan öt évvel ezelőtt, a Quake óta nem fordult elő ilyen. Carmack a számítógépénél ült, és éppen az új Doom motorját optimalizálta, amikor Romero besétált. Az iroda nagyobb, tisztább, és puritánabb volt, mint valaha. Carmack a sarok fele fordulva, egy hatalmas monitor előtt ült. A redőny résein keresztül rajta tudta tartani szemeit Ferrariján.

„Hé!” - szólt Romero. „Hé!” - mondta Carmack. Romero köntörfalazás nélkül kifejtette látogatásának okát. „Mit szólnál hozzá, ha licencelném a Quake nevet, és a sorozat alapján egy virtuális világban játszódó játékot fejlesztenék?” Carmack bólintott: „Persze, miért is ne.” Már régóta játszadozott a gondolattal, hogy összegyűjti maga köré az eredeti csapatot, Romerót, Tomot, és Adriant a Commander Keen új, Nintendo Game Boy Advance kézikonzolos változatának elkészítéséhez. Bár Carmack és Romero is tudták, hogy valószínűleg soha nem lesznek újra egy cégben, ez nem jelentette azt, hogy külön is kell dolgozniuk. Romero távozott, de közben bitje újra megváltozott, és új látomás jelent meg előtte. Az egész egy házzal kezdődött. Romero tudta, ő olyan céget szeretne, mint a korai id volt, valami bensőségeset, közösségit, ehhez pedig szinte csak a megfelelő környezetre volt szükség, mint a tóparti ház Shreveportban. Stevie talált egy ígéretes internetes hirdetést, Romero pedig tudta, ez talán megfelelő lehet. Bepattantak a Hummerbe, elhajtottak az id irodái mellett, maguk mögött hagyták Rockwallt, mígnem egy tipikus, hosszú vidéki úthoz érkeztek, mely mellett egy kis üzlet, elhagyott iskolabusz, a síkság közepén pedig egy busz méretű rozsdás repülő csészealj volt látható. Amikor az űrhajó iránt érdeklődtek, a helyiek viccelődve közölték, hogy pár éve tűnt fel, most pedig valaki éppen hot-dogos standdá akarja alakítani.

A ház lenyűgözte őket. Egy sziklás út alján feküdt egy tavacska mögött, és egy nyolc méter magas szökőkút, rönkfa ház, medence, vízesés, forró vizes pezsgőfürdő és egy pávafarm határolta. Tökéletes volt. Megvették. Romero a pávákat videojátékok után keresztelte el Pong, Pooyan és Phoenix nevekre, és gyerekei valóságos földi paradicsomává változtatta a helyet. Hegynyi játékot halmozott fel, rengeteg változatos színű M&M hevert mindenfelé, a hangszórókból pedig videojátékok zenéi üvöltöttek. Ez volt a ház, melyről gyerekkorában álmodott. Most megtette, amit az ő apja sosem - leült és játszott a fiaival. Még vér szerinti, nehéz időket megélt apjával, Alfonso Antonio Romeróval is bármi-kor találkozhatott egy kis játék végett, ugyanis vett egy házat neki nem messze a városban.

A mexikói étteremből visszafele Romero és Stevie a ház körüli végső simítá-sokról beszélgettek: talán egy fatábla a salakútnál, mely a „Halál kunyhója” felé mutatva szolgálna eligazításul, párja pedig a „Kísértetjárta birtokot” jelezné. További ötletként felvetettek egy kőből faragott nyilat, mely a közelben lévő fák fele mutatna, a következő felirattal: „Azoknak, akiket nem ismerünk, vagy akikben nem bízunk.” Egy boltíven is gondolkodtak a kocsifelhajtóhoz: „Castle Wolfenstein” felirattal. A nagyra törő tervek éles ellentétben álltak új cégükkel, a Monkeystone Gamesszel, ami minden volt, csak nem grandiózus. Ez most valami kicsi, személyes, mókás cég lesz. „Csak jó barátokból fog állni” - mondta Romero hazaérkezvén. „Barátokból, akik játékokat készítenek.”

Carmack számára a játékfejlesztéssel töltött napok mind egyformának tűntek. Egy Kevinnel és Adriannal folytatott, vitákkal tarkított megbeszélés utáni

napon az interneten keresztül a világ tudomására hozta elképzelését. „Nem terveztük, hogy ilyen hamar bejelentsük, de most mégis megteesszük. Az új Doom játékon dolgozunk, amely az egyjátékos módra fog koncentrálni, és szinte minden elemében új technológiát fog használni. Ez minden, ennél többet jó ideig nem szeretnénk megosztani a játékról, szóval ne próbálkozzatok interjúkkal. Ha összeáll a program, további részleteket is megosztunk róluk, de addig szeretnénk elkerülni a félrevezető kommentárokat. A döntés könnyebben ment, mint ahogy vártuk, de tegnap nagy veszteség is ért minket. Kevin és Adrian, tiltakozásom ellenére, megtorlásként kirúgta Paul Steedet a cégtől.”

Nem sokkal a Doom 3 bejelentése után pletyka kezdett terjedni Silicon Alamóban, miszerint ez lesz John Carmack utolsó játéka. A szóbeszéd valóban egyre valószínűbbnek tűnt, köszönhetően a tulajdonosok közötti vitáknak, de még inkább Carmack új hobbija, az űrrakéták - valódi űrrakéták! - építése miatt. Carmack valamikor, a Quake III fejlesztése alatt, nagy kedvet kapott a rakétákhoz. Egyik, gyerekkoráról szóló interjújában elmesélt pár történetet rakétákról, bombákról, gyermekkori otthonáról, és visszatekintve erre az időre „erkölcsetlen kis semmirekellőnek” titulálta akkori önmagát. A beszélgetés után Carmack körbenézett a neten, hova is fejlődött a rakétamodellezés világa, mióta ő utoljára foglalkozott vele. Hackerek, mérnökök, és a repülés megszállottjai által létrehozott különleges világra bukkant, ahol hatalmas erejű rakétákat próbáltak építeni, melyek képesek voltak akár az űrbe is kijutni. Carmacknak nagyon tetszett a dolog. Rendelt néhány modellrakétát és fellőtt párat a telkének végében. Ezután hétről hétre fejlesztgette őket, mígnem komolyabb felszerelés birtokába jutott. Utána olvasott az amatőr rakétaépítő csoportoknak, akiknek tagjai úgy érezték, a NASA nem több mint egy fuvarozó cég - és akik a 10 millió dolláros X-Prize elhódítására törtek. A díjért egy hajót kellett eljuttatniuk az űrbe, méghozzá három emberrel a fedélzeten. Carmackot valójában a dolog tervezési oldala vonzotta.

Az időzítés nem is lehetett volna tökéletesebb. A Doom 3 fejlesztésével kapcsolatos lehetőségek ellenére Carmack úgy érezte, a grafikai megjelenítés csúcának közelébe ért. Amikor forradalmi módon a Quake-et teljes három dimenzióba helyezte, az optimalizáción felül már nem sok fejlesztési lehetőség akadt. A mostani helyzet viszont olyan volt, mint amikor a Softdiskhez érkezve rátalált Romeróra: valakire, aki többet tudott nála, valaki, aki segíthette a tanulásban. Carmack most ugyanazt a lehetőséget látta meg a rakéták világában. Ez a világ nem csak hogy szabadon formálható volt, de itt nem is korlátozta sem a szakma, sem mindenféle mesterséges szabályok. Itt a kapufákat maga a természet állította fel. Nem a számítógépet, hanem a gravitációt kellett legyőznie!

Carmack több ezer dollárnyi, rakétakutatással foglalkozó könyvet vásárolt, majd munkához látott. Hirdetést helyezett el egy amatőr rakétaépítéssel foglalkozó honlapon, és társakat toborzott az ember vezette rakéta készítéséhez, ahogy ő hívta, a „függőleges hullámvasúthoz”. A Carmackból és egy maréknyi mérnökből összeálló csapat Armadillo Aerospace-nek nevezte el magát. Bob Norwood felajánlotta Ferrari-műhelyét főhadiszállásnak. Nemsokára minden héten ott jöttek össze. Carmack a Doom 3-mon való munkája mellett egyre több időt szentelt a rakétáknak. Háza rakétaalkatrészekkel volt tele, Ferrarijának csomagtartója pedig motorokkal volt telezsúfolva. Olyan volt, mint az id egy régi játékkarakterének, az udvarán rakétákat építő Billy Blaze-nek a való világ béli megtestesülése. Carmack, a programozó, aki valaha heti száz órát töltött a

számítógépe felett görnyedve, most ideje közel felét olajozással és forrasztással töltötte. Teszt-fellövést szeretett volna tartani nagy erejű, saját tervezésű rakétájával egy elhagyatott parkolóban. Néha olyan eseményre vágyakozott, ahol párszáz, hozzá hasonló eltökélttel végre komoly rakétákat próbálhatna ki, időnként pedig egyszerűen felkapott néhány kis modellrakétát és kiment a mezőre ellődözni őket - pusztán szórakozásból, mintha még mindig gyerek lenne.

Egy szürke, 2001 novemberi délutánon Carmack telepakolta az autóját narancssárga Day-Glo modellrakétákkal, és kelet felé vette az irányt Mesquite-ből. Addig hajtott, míg a házak teret nem adtak a nyílt mezőknek és a legelésző teheneknek. Végül kiszállt a Samuel mezőn, egy kis barna földdarabon, melyet rádióirányítású repülő és amatőr rakéták tesztelésére használtak. Néhány piknikező volt a közelben, nem messze kék mobil WC árválkodott. A rozsdás póznán amerikai zászló lobogott, a közelben kiöntött szemét bűzölgött, akárcsak egy hordó a Doomból.

„Egyes emberek vitába szállnak azzal, hogy csak úgy szimulálni lehet a valóságot, de én hiszem, hogy van értelme kijönni ide és megküzdeni a széllel.” Carmack felállította a kilövőrudat, egy vörös-fekete keretet, melyet szétnyitott a földön, és melyből ég felé meredő hosszú rúd állt ki. Kirakta a rakétákat és felbecsülte a szelet. Amikor egyik első alkalommal próbálkozott ugyanitt, az erős szél úgy felemelte a rakétáját, hogy az eltűnt a magasban. Carmack azóta dolgozott a megoldáson, egy helyzetmeghatározó rendszeren, melyet rádiós modem és laptop irányít. Megfogalmazása szerint ez igazi, komoly bütyködés volt, kreatív mérnöki tudományának eredménye, melyet a hasonló problémák megoldására fejlesztett ki. Ezúttal egy régimódi rádióadót használt, amely jelet ad, amikor a rakéta földet ér.

Carmack beállította az első rakétát, és a szelet is figyelembe véve ráállította a fémrúd-ra. Becsítette a drótokat rozsdás csipeszekkel, majd hátrébb állt és megnyomott egy kis műanyag gombot. Ooooooosh! - a rakéta elindult, és füstcsíkot maga mögött hagyva spirálokat kezdett leírni a levegőben. Amikor mintegy száz méteres magasságba ért, hirtelen ívet változtatott, és kinyílt a kamrája, helikopter propellert imitálva ezáltal. Carmack kelletlenül kocogott keresztül a mezőn hogy megtalálja. „Rendben, akkor most próbáljuk ki ezt...” - mondta, és kinyitotta a sárga színű rakéta irányítószervezetét. Rakétáit maga készítette a legkisebb alkatrésztől kezdve a festésig minden tekintetben, most pedig egy G-80-as motort helyezett el benne, ami tizenhatszor erősebb volt, mint a legutolsó, általa használt meghajtó. Carmack kinyitotta a rakéta kúpját, és jócskán összepasszírozva a már benne lévő dolgokat beleerőltetett egy lila-fehér ejtőernyőt és egy hangadót.

„Azok a kis rakétamotorok gyerekeknek valók!” - mondogatta. Az ő nagy erejű rakétái jó minőségű hidrogén-peroxidot igényeltek, amihez nehéz volt hozzájutni. Nem csak hogy tizenkétezer dollárba került rakétánként, de még egy felügyelőnek is meg kellett vizsgálnia, a vásárló rendelkezik-e megfelelő tárolóhellyel hozzá. Az ilyen apróságokkal nem foglalkozva Carmack és csapata titokban maga kezdett rakéta-üzemanyagot kotyvasztani. A hetven százalékos hidrogén-peroxidból kilencven százalékosat állítottak elő. Veszélyes manőver volt, egy kis hiba is robbanást okozhatott volna. „Ehhez most kicsit hátrébb kell lépnünk” - mondta, mikor elkészültek a narancsszín rakétával. Carmack a helyére tette a drótokat, majd megnyomta a gombot. Kilövéskor ezúttal „boomsvooooooshbooom!” hangot hallottak, majd villanást és füstöt láttak. A rakéta túl alacsonyan szállt, és a fák fölött lassan eltűnt a szemük elől. „A

fene...! Remélem megtaláljuk” - morogta, majd a fák felé kezdett kocogni. Az úton néhol törött propellerek és műanyagdarabkák heverték, de még a fákról is helyenként robotbelsőiségekre emlékeztető alkatrészek lógtak. Carmack egy pillanatra mozdulatlan maradt, és meghallotta az éles sivítást. A rakétának nem volt komoly baja.

Az egyre erősödő hideg szél ellenére Carmacknak eszébe sem volt hazamenni. Most kezdett csak belemelegedni. Folyamatosan fecsegett, vigyorgott, és készen állt a folytatásra. Itt volt az ideje kipróbálni az új motort, mely kicsit több vonzerővel bírt, lévén kétszer erősebb volt, mint ami egy ilyen méretű rakétához passzolt volna. Kihajították a régi motort, beletették az újat, majd beállították a célzórudat, egyenest a felhőknek célozva azt. Carmack szóra se méltatta az olyan fellengzős témákat, mint a törvényi szabályozás - de ezúttal megengedett magának egy gondolatot erről. „Az információ korában nincsenek határok. Határokat csak magunk szabhatunk. Ha valami nagyot akarsz készíteni, nem dollármilliókra, csak megfelelő mennyiségű pizzára, diétás kólára, egy olcsó PC-re, és mindenekelőtt elég eltökéltségre van szükséged. Az id-nél a padlón aludtunk és folyókon gázoltunk át” - mondta, majd figyelmeztetés nélkül megnyomta az indítógombot, a rakéta pedig egy durranástól és sűrű fekete füsttől kísérve magasba emelkedett, messze a felhők fölé...

Epilógus

A Két John találkozásától számítva több mint egy évtizednek kellett eltelnie, hogy a játékipar igazán felnőjön. 2001-re az Egyesült Államokban 10,8 milliárd dollár értékben értékesítettek videojátékokat, ezzel az iparág maga mögé utasította egyik fő riválisát, a filmipart, az egyre terebélyesedő, dollármilliárdos üzletág pedig fi31eg a mobiltelefonokra készülő játékok miatt hamarosan a zeneipar bevételeit is elhagyja.

A játékokkal együtt a játékok készítői is felnőttek. Ma már nem pattanásos kamaszok, hanem huszonnyolc éves felnőttek. Változatosságukat visszatükrözik játékaik témái is, kezdve baseball programoktól a hídépítőig, az ókori Rómában játszódóktól a jövőbeli Japánban helyet kapóig, Miki Egértől Dávid Bowie-ig. Az összes amerikai hatvan százaléka, mintegy száznegyvenötmillió ember, köztük hatvankétmillió nő és az Egyesült Államok elnöke játszik rendszeresen videojátékokkal, olyan országokban pedig, mint Japán, Németország, vagy Dél-Korea, a játékok nemzeti hagyománnyá nőttek ki magukat.

Ahogy a játékok lassan a mindennapok részeivé váltak, úgy csitultak el az erőszakos programok körüli viták. Lieberman szenátor örömmel nyugtázta a játékcégek törekvését, hogy a szülőket informálják, ha játékaik felnőtteknek szólnak, és bár a politikusoknak voltak további próbálkozásaik a játékok szigorú keretek közé szorítására, a bíróságok elutasították a több millió dolláros kártérítési igényeket a columbine-i és paducah-i perekben. „Tragikus esemény volt, de az ilyen tragédiák okait nem lehet racionálisan megmagyarázni, erre a bíróság sem vállalkozhat.” - jelentette ki indoklásában az egyik helyi bíró.

Az idő azt is bebizonyította, egy korszak, elsősorban a Silicon Alamából kinövő korszaka lezárult. Dallas városa, ahol egykor fél tucat fejlesztőcsapat fészkelte, tanúja volt, ahogy a legambiciózusabb új cégek is - Romero Ion Stormja, Mike Wilson Gathering of Developerse - egy idő után lehúzták a rolót. Úgy tűnik, az aranykorszak, amikor lázadó természetű programozók szabadon uralhatták a több milliárd dolláros ipart, továtűnt. A szellemiség viszont megmaradt. Még a legnagyobb cégek is lemásolták az id újításait, az internetes játék ötletét, a demók készítését, és a módok támogatását, amit ők csak „vírus-marketingnek” neveztek. Az új játékplatformok, köztük a mobiltelefonok megjelenésével talán egy új játékos nemzedék fog felemelkedni - a világ pedig mindig készen áll az újabb jó játékokra.

Ami az id-t illeti, a cég döntése korábbi játékaik újrafeldolgozásáról vegyes fogadtatásban részesült. Az általuk fejlesztett Quake 3 kiegészítő, a Team Aréna nem váltotta be a reményeket sem a sajtó, sem a pénztárgépek szerint. Sokak szerint csak gyenge próbálkozás volt az Unreal Tournament sikerére való visszavágásra. A Commander Keen Game Boy Advance verziója is - melyet nem az id fejlesztett - hasonló sorsra jutott. A Return to Castle Wolfenstein vi-

szont sikert könyvelhetett el mind a sajtóban, mind a kasszájánál, annak ellenére, hogy az alaptémától és a pulykaebédektől eltekintve nem sok hasonlóság volt felfedezhető benne a régi Wolfensteinel.

Ebben az időszakban vált John Carmack valóságos legendává. A Technology Review szavaival élve „az ő, grafika terén véghez vitt technológiai újításai tették a videojátékokat a számítástechnika fő fejlesztőjévé”, barátságosságát pedig, ami például kódjának rendszeres nyilvánosságra hozatalában nyilvánult meg, senki sem múlta felül. A minden évben San Jósében megtartott Game Developers Conference-en a huszonkilenc éves Carmack lett a harmadik, és egyben legfiatalabb tagjává az Academy of Interactive Arts and Science Hírességek Csarnokának, ami egyfajta játékszakma-béli Oscar-díjjal ért fel. Miután Bill Gates videotelefonon keresztül gratulált a díj elnyeréséért. („Azon gondolkodom, vajon tudok-e királyabb programot írni Johnnál, viccelődött a Microsoft elnöke) Carmack felsétált a színpadra, ahol nem akart szünni a folyamatos ováció. Hasonló elismerésben részesült annak idején a Nintendo agytröszkje, Shigeru Miyamoto is. Ő alkotta meg a Super Mariót, amit Carmack oly pontosan leutánozott azon a bizonyos jelentőségelteljes éjszakán a Softdisknél.

Sok játékost nyomasztott a kérdés, vajon Carmack befejezi-e játékprogramozói pályafutását a Doom 3-mal. Maga Carmack sem volt biztos a válaszban. A játékeladásokkal és motorlicenclésekkel már jóval több pénzt keresett, mint amennyire szüksége volt, ezért gyakran adományozott jótékony célokra. Ezenfelül, miután annyi évet foglalkozott a grafika tudományával, kissé már kezdett sok lenni belőle. Még a zuhanyzóban a csempéken tükröződő világitást is automatikusan szakmai szemmel kezdte elemezni. Ez a hozzáállás viszont nem hogy nem vitte távolabb a valóságos világtól, hanem még jobban kezdte azt csodálni. Az új témába, a rakéták világába is egyre jobban beleásta magát. Minden szombaton találkozott rakétás csapatával, köztük a Ferrari-bütykölő Bob Norwooddal, és velük együtt dolgozott a vertikális hidrogén-peroxidos rakéta szerkezetén. Miután Carmack elkészített egy holdjáró-szerű, kényelmes kocsiszerűséget maga és felesége számára, komolyan elgondolkodott az X-Prize megmérettetésén, melynek keretében három embert kell biztonságosan feljuttatni a világűrbe két alkalommal, tizennégy napon belül. Akik ismerték Carmackot, úgy vélték, már van is komoly ötlete a dologra.

Ugyanekkor John Romero örült, hogy közelebb lehetett eredeti otthonához. Terebélyes vidéki házukban úgy döntött, visszatér gyökereihez, és megint játékprogramozásba és tervezésbe kezd. Pár gyors próbálkozás után a kiadóknál Romero, Stevie és Tom Hall úgy döntöttek, hogy a pozitív Anachronox-kritikák ellenére az általános figyelem körén kívülre eső kézikonzolok, mobiltelefonok és egyéb játékgépek felé veszik az irányt. Ők voltak az első híres fejlesztők, akik a játékoknak e területén kezdtek el dolgozni. Romero vált a mobil játékok (és programozók) leglelkesebb vezetőjévé, csakúgy, mint annak idején a korai PC-s játékok idején. Eredeti elképzelésének megfelelően csapatával kisjátékokat kezdett készíteni, rövid fejlesztési idővel. Cége, a Monkeystone mindössze egy hónap alatt hozta össze első játékát, a Hypespace Delivery Boyt. Éjszakába nyúlóan dolgozva három programozójával Romero vidéki házában visszaköszönt a régi idők hangulata. A programban a játékos Guy Carringtont, a csillagközi küldöncöt alakította, aki az univerzum legfontosabb csomagjait szállította. A programot az egyik kritikus a kevés olyan játék egyikének nevezte, amit érdemes megvenni kézi számítógépre. Köszönhetően az id-től megvásárolt licencnek, következő lépésük talán a Commander Keen egy új verziója lehet. Tom boldog

volt, hogy otthon, magánál tudhatta Billy Blaze figuráját.

Romero számára a Monkeystone mókázásai nem csak új kezdetet jelentettek, de a múlttal való szakítást is. Nem sokkal harmincnegyedik születésnapja után - követve Tom példáját - levágatta 1991 óta növesztett hosszú haját. Mindössze egy kis copfot hagyott meg belőle hátul, amit könnyű volt rendben tartani, akárcsak új cégét. Mivel sose nézte tétlenül, hogy valami kárba vesszen, Romero becsomagolta hosszú levágott sörényét, és felajánlotta azt a Locks of Love nevű nonprofit szervezetnek, mely valódi hajjal segített az arra rászoruló beteg gyerekeknek. Nemcsak védjegyének számító hosszú hajától szabadult meg, de a Doom pénzéből vásárolt Ferrarijától is, melynek kevés hasznát vette a rossz utakkal szabdalt vidéki környezetben.

Készített a kocsijáról pár fotót különböző szögekben, majd feltöltötte a képeket az eBay internetes aukciós website-ra, és „Brutális Luxus” néven hirdette meg a kocsit. A hatvanötezer dolláros árat bőven megérte az autó, figyelembe véve a több mint százezer dollárnyi plusz felszerelést, kezdve a turbótól a módosított motorig - magyarázta az oldalon. „Az autónak fantasztikus, brutális hangja van. Az utcátokban elhaladva vele úgy fog tűnni, mintha egy Indycar-futam indult volna éppen... Csak vigyorgni fogsz, annyira fantasztikus. A legkirályabb Ferrari Testarossa, amihez valaha szerencséd lehet!” - írta. Vevője, aki végül nyolcvankét és fél ezer dollárt fizetett érte, egyetértett Romeróval.

Carmackot és Romerót egy másik Ferrari hozta össze újra. Egy mesquite-i Quake 3 bajnokságon történt az eset, miután a korábbi években a két John egyáltalán nem foglalkozott egymással. Most viszont más idők jártak. Játékok folytak, a viharfelhők szétoszlottak, Carmacknak pedig barátira volt szüksége. A Csodagyerekeknek gondja akadt a parkolóban motorjának beindításával. Motorzúgást hallva felnézett, és egy Hummer fényszóróit pillantotta meg. Romero kilépett az autóból, kezében a javításhoz szükséges eszközzel. Egy kis munka akadt számára.

Szerzői jegyzet

Mint annyi, harmincas éveit taposó ember, én is a két John által fémjelzett bimbózó játékkultúrán nőttem fel. Legkedvesebb születésnap ajándékom egy zsetonokkal teli papírzacskó volt, amit a helyi játékkeremben játszhattam el. A Wizard's játékkerem volt a legkirályabb hely! Sötét, ablak nélküli terem volt, a fal mellett pedig ott sorakoztak a legújabb villózó-prütyögő automaták. Nehezen megkeresett zsebpénzem igen nagy részét vertem el itt. Enyém volt a legmagasabb pontszám a Crazy Climberben, és egy kihívást jelentő éjjel után, melyet egy üveg bor társaságában töltöttem el itt, dicsőségesen lehánytam az Omega Race nevű játékgépet. Csak egy kölyök voltam, de ha valami, hát az biztos, hogy szabadnak éreztem magam.

A videojátékok segítségével fedeztem fel a fantázia, az önjelöltetés, és a lázadás világát. Egyik alkalommal füstbombát helyeztünk egy repedésbe, és röhögve néztük a felcsapó kétméteres lángokat, Soha életemben nem futottam olyan gyorsan, mint akkor. Máskor Dungeons & Dragonst játszottunk, vagy a kietlen külvárosban kis gyíkokra lövöldöztünk minirakétáinkkal. Első számítógépes csínytevés az Atari Nolan Bushnell által megalkotott beszélő játékgéphez kötődik. Egy zsetonért cserébe a gép bármilyen begépelte rövid szöveget felolvasott. Természetesen mi azonnal trágárságokkal próbálkoztunk, de a gép úgy volt programozva, hogy ezeket ne fogadja el. Így hát a jól ismert általános négybetűs kifejezés helyett „phuck the manager”-t ütöttünk be, majd rátenyereltünk a gombokra, így a gép folyamatosan ezt ismételte...

Már a húszas éveimben jártam, és egy internetes fórum karbantartójaként dolgoztam New Yorkban, amikor először hallottam a Doomról. Egyik késő este munka után egy barátom betöltötte a programot, én pedig kipróbáltam. Csak jó néhány órával később botorkáltunk haza a késő éjszakában. Pár évvel később, 1996-ban meggyőztem egy magazinszerkesztőt egy általam írandó, Quake-szubkultúráról szóló cikkről. A következő, amire emlékszem, hogy a Kansasi Egyetemen vagyok a két akkori legnagyobb klán, az Impulse 9 és a Ruthless Bastards maratoni összecsapásán. Ezek az emberek mindent feláldoztak az alternatív valóságban való legteljesebb elmerülésért. A Quake nem csupán játék volt, hanem külön világ szereplőkkel, történettel, álmokkal és rivalizálással. Ez a világ vezetett el a Két Johnhoz.

A következő hat évet a játékszakma, illetve megalkotói történetének megismerésével és lejegyzésével töltöttem. Számomra hihetetlen és egyben zavaró volt, hogy ez a több milliárd dolláros üzletág és kultúra annyira ismeretlen maradt sokak számára, ez a tudatlanság pedig félreértések forrása volt mindenhol, amerre csak megfordultam. Számomra a két John története klasszikus amerikai kaland, amely magában foglalja egy új médium születését, és egy új kor eljövételét is. Remélem, történetem megírásával megadom a játékosoknak járó

tiszteletet, és remélem, az Olvasó is jól szórakozott.

Köszönetnyilvánítás

BFT (Big F*cking Thanks, Kib***ott Nagy Köszönet, ha már annyira tudni akarjátok) mindenkinek, akit az országot beutazva személyesen, telefonon, vagy interneten keresztül meginterjúvolhattam. A Ti visszaemlékezéseitek segítettek életre kelteni a múltat. Szeretném külön is megköszönni a két John segítségét. El sem tudom képzelni, mennyire elégük volt már az állandó kérdéseimből, mégis elnézőek maradtak számtalan, éjszakába nyúló beszélgetésünk során. John Carmack ugyanolyan nagylelkű volt emlékeivel és gondolataival, mint programkódjával. Még egy rakétakilövésre is elvitt, és első kézből tapasztalhattam meg turbósított Ferrariját - kösz a fuvart! Köszönet John Romerónak, aki mindig örömmel bocsátotta rendelkezésemre hatalmas mennyiségű tárgyi emlékanyagát, legyen szó játékokról, képekről, képregényekről, vagy Burger King-blokkokról. Még a farmját is meglátogathattam, amiért szintén hálás vagyok.

Köszönet minden magazinszerkesztőnek, akik hittek bennem, és akik történeteikkel segítettek munkámat az évek során. Köszönöm a segítséget és a támogatást legyőzhetetlen klánomnak, állandó segítőknek, Mary Ann Naplesnek a Creative Culture-nél, szerkesztőimnek, Jonathan Karpnak és Timothy Fairéinek, Ion segédjének, Jaké Greenberh-nek, Benjámín Dreyernek, és mindenki másnak a Random House-nál.

Külön köszönöm családomnak és barátaimnak a segítséget és támogatást munkám során.

A szerző, Dávid Kushner