

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Пара слов от команды переводчиков</i>	8
<i>Введение. Два Джона</i>	10
1 Рок-звезда	14
2 Гениальный ракетчик	39
3 Опасный Дэйв и нарушение авторских прав	55
4 Деньги на пиццу	92
5 Веселее, чем сама жизнь	127
6 Зеленые и злобные	146
7 Копье судьбы	173
8 Призыв демонов	203
9 Крутейшая игра	227

6 ■ СОДЕРЖАНИЕ

10 Поколение DOOM	249
11 Потрясения	284
12 Судный день	314
13 Смертельный бой	352
14 Кремниевый Аламо	385
15 Чисто как в DOOM	413
16 Виртуальные миры	441
<i>Эпилог</i>	459
<i>Послесловие от автора</i>	465
<i>Послесловие от переводчиков</i>	468
<i>Благодарности от автора</i>	476
<i>Источники</i>	478
<i>Благодарности от издательства</i>	490

ПАРА СЛОВ ОТ КОМАНДЫ ПЕРЕВОДЧИКОВ

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

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

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

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

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

DOOM — круто.

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

ВВЕДЕНИЕ. ДВА ДЖОНА

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

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

* Cyberathlete Professional League, она же CPL, создана в 1997 году. — *Прим. пер.*

** Национальная футбольная лига — профессиональная лига американского футбола в США. — *Прим. пер.*

и плазменными пушками. Правила просты: побеждает тот, кто убьет больше всего противников.

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

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

В результате игры создали уникальное сообщество вне закона, высокотехнологичную Мекку для опытных

и энергичных молодых игроков. В этом мире ни один геймер не был более искусным и целеустремленным, чем соавторы DOOM и Quake, Джон Кармак и Джон Ромеро. Или, как их еще называли, Два Джона.

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

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

Кармак, которому было 29 лет, вел монашеский образ жизни. Программист-филантроп, в свободное время он

* Fortune Global 500 — рейтинг 500 крупнейших мировых компаний с наибольшей выручкой. Список ежегодно составляется журналом Fortune. — *Прим. пер.*

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

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



РОК-ЗВЕЗДА

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

В частности, там была Asteroids*, которую сам Ромеро называл «самой крутой игрой, что видела планета Земля». Ничто не могло сравниться с тем ощущением, когда ты, нажимая кнопки, уводил свой корабль от столкновения с летающими камнями, а из автомата гудела тревожная музыка в стиле фильма «Челюсти»: *пум, пум, пум, пум, пум, пум*. Ромеро имитировал эти звуки так же, как другие дети пародировали знаменитостей. Ради такого удоволь-

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

ствия можно было рискнуть многим: разбиться о метеоры, потерять заработанные за доставку газет деньги, нарваться на гнев отчима. Но какие бы неприятности ни ждали Ромеро, он всегда мог сбежать от них обратно в игры.

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

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

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

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

* Дословно переводится как «Круглый стол». Крупная сеть пиццерий, основанная в 1959 году. — *Прим. пер.*

** В Asteroids, как и во многих других аркадных играх, можно было ввести только три символа в таблице рекордов. — *Прим. пер.*

— Смотрите и учитесь, — сказал Ромеро своим друзьям, закинул в автомат четвертак* и начал игру.

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

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

Отчим Ромеро протасил Джона мимо друзей к пикапу и бросил грязный велик в багажник. Ромеро плохо его

спрятал, поэтому отчим заметил «железного коня», возвращаясь домой с работы.

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

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

— Джонни снова играл в автоматы, — сказал отчим. —

Знаешь, на что это похоже? Это все равно что родную мать на хуй послать.

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

По словам Джинни, матери Ромеро, он был жизнерадостным ребенком. Джон родился 28 октября 1967 года,

* Как правило, попытка или серия попыток в аркадных играх стоила 25 центов. — *Прим. пер.*

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

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

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

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

За это время его мать снова вышла замуж. Джон Шунеман, который был на четырнадцать лет старше супруги,

* Национальный парк в округе Пима на юге штата Аризона. — *Прим. пер.*

Ромеро тут же вскочил на велосипед и вместе с ними отправился в компьютерную лабораторию колледжа. Никто не мешал им там тусоваться. В те времена это было обычное дело. Компьютерное подполье не допускало дискриминации по возрасту: задрот однажды — задрот навсегда. И так как ключи от лаборатории часто отдавали студентам, там не было никаких преподавателей, которые могли бы прогнать ребят. Ромеро никогда не видел ничего подобного. Из вентиляционных отверстий выходил холодный воздух, а студенты толпились вокруг компьютерных терминалов. Все были поглощены игрой, которая состояла только из слов на экране: «Вы стоите в конце дороги перед небольшим кирпичным зданием. Вокруг вас лес. Из здания в направлении оврага вытекает небольшой ручей. Вдалеке видна блестящая белая башня».

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

Созданная в 1972 году Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном, двумя двадцатилетними приятелями, Dungeons & Dragons стала настоящим феноменом андерграунда,

* Старейшая текстовая приключенческая игра, выпущенная в 1975 году и существенно доработанная в 1977-м. — *Прим. пер.*

** D&D, она же «Подземелья и драконы», — популярная настольная боевая игра в фэнтези-стилистике. — *Прим. пер.*

особенно в студгородках, благодаря слухам и скандалам. Игра получила легендарный статус, когда студент по имени Джеймс Даллас Эгберт III пропал в канализации под Мичиганским государственным университетом, где, как поговаривали, пытался воспроизвести сюжет игры в жизни. Фильм «Зловещая игра»* с Томом Хэнксом был в общих чертах основан на этом происшествии. Со временем D&D выросла в международную индустрию и стала ежегодно приносить 25 миллионов долларов за счет продаж романов, игр, футболок и сборников правил.

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

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