ДЖОН РОМЕРО



18+
Ненормативную лексику! Содержит

ИКОНА DOOM

ЖИЗНЬ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

АВТОБИОГРАФИЯ

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Джон Ромеро

Икона DOOM. Жизнь от первого лица. Автобиография

Серия «Легендарные компьютерные игры»

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70413124
Икона DOOM. Жизнь от первого лица. Автобиография: Эксмо; М.; 2024
ISBN 978-5-04-195227-3

Аннотация

Перед вами автобиография легендарного разработчика Джона Ромеро – увлекательное погружение в мир игровой индустрии!

Эта книга раскроет тайны и подробности создания таких знаковых игр, как DOOM, Wolfenstein 3D и Quake, и поможет понять, почему эти игры отзываются в сердцах миллионов людей.

Однако вы не только узнаете больше о любимых играх, но и познакомитесь с личностью самого Джона Ромеро – гейм-дизайнера и инноватора.

- Как прошло его необычное детство?
- Почему он увлекся созданием видеоигр?

• Какие вызовы, триумфы и поражения ждали его на жизненном пути?

• Какие отношения связывали его с коллегами?

• Как рождалась компания id Software и почему он ее покинул?

• Чем он живет сейчас и какие у него планы на будущее?

Обязательно читать профессионалам отрасли, новичкам и энтузиастам, которые хотят узнать больше о том, как создавались шедевры индустрии, вдохновляющие бесчисленных геймеров и разработчиков.

Понравилась книга? Поставь бумагу на полку!

Покупатели электронной книги найдут внутри скидку на бумажную версию.

В книге присутствует нецензурная брань!

В формате PDF A4 сохранен издательский макет.

Содержание

Эпизод первый. Создание прототипа 6
1. Выступление 6
2. Скорее ROM, чем RAM 22
3. Сын Соноры 38
4. Разлука 50
5. АДР 76
Эпизод второй. Разработка 104
1. Круглый стол программистов 104
2. Устроился в Origin – начало положено 131
3. Переход на PC 143
4. Удар молнии 171
Конец ознакомительного фрагмента. 187

Джон Ромеро
Икона DOOM. Жизнь от первого лица. Автобиография

DOOM GUY: LIFE IN FIRST PERSON

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва 2024

Посвящаю эту книгу всем, кто когда-либо погружался в мир моих игр. Без вас ее бы не случилось. Спасибо, что позволили воплотить мечту детства и интересовались моим творчеством.

Хочется отдельно отметить и еще кое-кого: мою жену Бренду. Она – моя лучшая подруга и любовь всей моей жизни. Она опробовала каждый мой проект, она больше всех от меня фанатеет и поддерживает мою жажду творить и кодить. Эта книга – для нее.

Эпизод первый. Создание прототипа

1. Выступление

«Я ожидал совсем другого».

Не раз слышал эту реплику после выступления. Много кто подходил пожать мне руку. Кто-то просил подписать коробку с игрой, другие рассказывали о своем геймплейном опыте *DOOM, Quake* или *Wolfenstein 3D*. Некоторые узнавали себя в моих речах, делились историями о том, как росли в схожих условиях. Они могли ограничиться всего парой предложений, ведь если наше детство имеет общие черты, все будет ясно с полуслова.

Я выступал на частном мероприятии, конференции одной игровой компании в восточной Канаде. Там собралось триста человек, и вместе они представляли весь спектр компьютерной разработки. Среди них были самые разные программисты, гейм-дизайнеры, левел-дизайнеры, художники и аниматоры, музыканты и аудио-инженеры. Кого-то я даже узнал, ведь мы успели познакомиться на других ивентах.

Помню, как в связи с этим выступлением ко мне впервые обратилась кадровая команда по проведению мероприятий.

Сказали, что хотят услышать нечто новенькое:

– Людям многое известно о ваших играх. Не могли бы вы поговорить о чем-нибудь новом?

Запрос поставил меня в тупик. О чем еще говорить с игровыми разработчиками, если не о своих играх?

– Есть идея, – сказал представитель команды. – Попробуйте рассказать о себе, о своей истории. О том, что побудило вас создать все эти игры. Расскажите о своем прошлом. Нам кажется, людям это понравится, многих это может вдохновить, особенно наших джунов.

Своей истории? Личной истории? Прежде я не пересказывал историю своей жизни. Разумеется, о ней знают мои близкие. Знает моя жена Бренда, но даже нашим детям известно далеко не все. Я не знал, с чего и начать.

– Пожалуй, можно устроить, – ответил я.

– Восхитительно. Тогда до встречи в ноябре. Можете заранее прислать список материалов и требований, если таковые будут.

Прошла пара дней, на моем мониторе красовалась пустая презентация. Я напечатал на первом слайде лишь одну фразу: «Моя жизнь». Намечалось сорокапятиминутное выступление и пятнадцатиминутный сеанс ответов на вопросы. И слайдов требовалось куда больше. Что именно людей интересует в моей жизни?

Все, что побудило вас делать игры.

Все.

Я рассказал в презентации все, историю целиком – точнее то, что можно уместить в час времени.

Заверив и отрепетировав выступление, я отправил текст. После этого вылетел из ирландского города Голуэй, где я живу, в Канаду, чтобы выступить с речью.

Когда я дошел до слайдов, которые описывали участие моих родственников в наркоторговле, я посмотрел на лица собравшихся гостей и понял: очевидно, это совсем не та история, которую они ожидали услышать. Двух двоюродных братьев убили. Двое дядей возили наркотики по поручению известного картеля. Отец и его брат умерли, находясь в зависимости от кучи веществ: от кокаина до алкоголя. Остальные из того поколения все же успели взять себя в руки, чтобы не умереть по схожим причинам. Каким-то чудесным образом избежать всего этого умудрилась только моя невероятная тетушка Йоли.

Я стоял за кафедрой на сцене и видел, как люди в шоке разевают рты. На слове «убили» несколько человек шумно ахнуло. Возможно, они ожидали чего-нибудь иного – какую-нибудь историю про умного парнишку из семьи среднего класса, выросшего в 1970-1980-е годы в уравновешенной семье с кучей игрушек вроде *Electronic Football* или *Simon* от Mattel, из которых он черпал вдохновение. Моя реальность оказалась совсем иной, но я все равно ее любил. Другой я не знал, а случившееся научило меня чувствовать благодарность за все хорошее, что меня окружало. И хорошего было

много.

Выступление началось с пересказа событий 1972 года. Тогда я был задиристым пятилеткой, похожим на маленького чертенка, – с темными, волнистыми и непослушными волосами – и уже носил те самые очки с толстыми линзами, а мои кошмарные зубы росли во все стороны и налезали один на другой. Мы жили в домике на улице Саут-Орегон-драйв в бедном районе аризонского города Тусон. Моим молодым родителям Альфонсо и Джинни Ромеро было всего по двадцать два года. Отец – темноволосый и кареглазый парень ростом 172 сантиметра и кожей тона сепии. Рост у мамы примерно такой же, тоже кареглазая – со светлой кожей и белокурыми волосами, которые она закалывала в пучок на макушке. Мама воспитывала меня и моего трехлетнего брата Ральфа, а в перерывах пыталась заработать немного денег пошивом вещей для близких и не очень людей. Отец вкалывал в медных копях округа Пима – они окружали Тусон. Как и всякой паре, энергии, любви, смешных событий, а также всплесков ярости им хватало с головой. В доме всегда стояло пиво.

– Сейчас моя семья славится программированием и дизайном, – сказал я присутствующим в зале, с гордостью упомянув, что мой сын и двое неродных детей также занимаются разработкой игр, – но раньше она крайне успешно занималась торговлей наркотиками и распитием алкоголя в больших количествах.

Я рассмеялся, и несколько человек засмеялись вслед за мной.

Папа вырос в одном из районов Южного Тусона, в доме близ свалки, которой владел его отец Альфредо. Дом бабушки и дедушки всегда казался мне родным. Стоило зайти внутрь, и первым делом в ноздри ударял запах бабулиной еды. Заботливость Сокорро (мы звали ее Соки) не знала пределов: она обнимала всех и кормила, постоянно готовила тортильи из муки, по-сонорски. Я обожал ее еду, особенно полные тарелки фриколес, хрустящие такито, а также испанский рис с помидорами, горохом, морковью, зеленым луком, кориандром, да и всем остальным, что она туда добавляла. Еда – важнейший элемент мексиканской культуры, и никто не готовит ее лучше мексиканской бабушки. Когда в 2007 году бабуля умерла, ее дети и внуки начали спонтанно меняться ее рецептами, которые собирались на протяжении многих лет. Моя кузина подшила их в единую книгу, которой теперь пользуется вся семья. Ее ценит каждый. Кто бы ни пришел в дом моей бабушки, его накормят – таково было ее приветствие и проявление любви.

Каждый мой визит к ней проходил одинаково.

«Hola, mijo»[1], – говорила она, прежде чем развернуться и сходить на кухню за тарелкой. Я садился за стол и передо мной появлялась еда. Я до сих пор готовлю на бабушкиной комали – плоской, чугунной сковороде, которую дедуш-

[1] «Здравствуй, дорогой» (исп.). – *Прим. пер.*

ка сделал ей из крышки железной бочки. В доме дедушки с бабушкой постоянно царил домашний уют, а на заднем дворе часто проводились гулянки, которые заканчивались глубоко за полночь. Отец, тетушки, дяди, а также их друзья выпивали, пели и отлично проводили время. Моя двоюродная родня поддерживала это веселье, спонтанные, хаотичные посиделки, на которых все постоянно куда-то бегали. Нас окружали любовь, музыка, еда и очень много пива. Все говорили по-испански, кроме детей. В семидесятых родителям хотелось, чтобы их чада влились в социум и ассимилировались, поэтому испанскому нас не учили. Они тешили себя напрасной надеждой, что мы сможем избежать пережитого ими расизма, в результате чего страдала наша общая культура.

Помимо того, что я мексикано-американец, по отцу я представитель народа яки, а по матери – потомок чероки. В самом конце Саут-Орегон-драйв в глинобитной хижине жила семья, рядом с домом стоял вигвам. Вместо двери у них висела тряпка, а полы были земляными. Я учился с мальчиком из этой хижины. Иногда мы вместе играли. Такого дома я не видел больше ни у кого – особенно с вигвамом (много лет спустя я узнал, что такими пользовались индейцы великих равнин, а не яки). Когда я спросил родителей про дом своего друга, они сказали, что мы с ним одного поля ягоды, пускай наши дома и не одинаковы.

Семья моей матери, напротив, жила в пригороде Гленхезер на востоке Тусона – на Восточной 17-й улице. Стоя у

забора во дворе, я мог разглядеть новенькую школу с большим полем. Городок был аккуратно заасфальтирован и красиво засажен в отличие от грязных переулков и случайных кактусов возле нашего дома. Родители моей мамы, Джон и Энн Маршалы, знали только английский язык. Бабушка была маленького роста с волосами пепельно-каштанового цвета и носила, в основном, одежду из полиэстера. Дедушка Джон, в честь которого меня назвали, напротив, высокий, примерно 182 сантиметра ростом, кожа слегка загорелая, а волосы седые. Он любил телевикторины и постоянно ругал игроков из телевизора. Участники не белые? Поберегись, грядет лавина из расистских оскорблений и нападок. В детстве я ничего не понимал, все это казалось мне уморительным. Смеялся он – хохотал и я. Он не знал этих людей, но выдавал забористые тирады со словами, которые, как я точно понимал, мне произносить запрещено. И хотя мама всегда говорила, что дедушка Джон – потомок чероки, я уже гораздо позже осознал, что его поведение совершенно нелепо: этот злобный ксенофоб ненавидел всех «цветных», хотя и сам был именно таким.

Когда дедушка не кричал на телевизор, в доме маминых родителей царила весьма мирная атмосфера. Бабушка читала, а дедушка рисовал. Мама часто привозила меня к ним, когда спешила по делам. Так бывало и когда папа снова куда-то пропадал, то есть довольно часто. Отец пил пиво, сколько я себя помню. Не знаю, чем он занимался во время

работы в медных копях, но на поверхности всегда появлялся с банкой или бутылкой в руке и с сигаретой в зубах. Они сопровождали его, когда папа вылезал из пикапа по приезде домой, и не исчезали во время общения отца с друзьями, что порой заглядывали к нам. Когда папа ремонтировал двигатели, холодная выпивка стояла рядом с ним на автомобильном крыле. Если он уезжал на гонки, то возвращался всегда с двумя бутылками пива, по одной в каждой руке. Иногда отец возил нас в сонорскую пустыню за мескитовым деревом, из которого потом рубились дрова для приготовления жареного мяса на гриле. Одну бутылку пенного в поездке он сжимал ногами, а все остальные лежали в переносном холодильнике на заднем сиденье. Папа умел развеселить любую компанию, мне до сих пор об этом рассказывают. Каждый хотел завести с ним дружбу, никто не мог устоять перед его заразительным смехом и приветливым нравом. Отец был марьячи с прекрасным голосом и некоторое время выступал в составе Mariachi Cobre. Ему нравилось петь *Cucurrucucú Paloma* и *Malagueña Salerosa*.

Прежде чем продолжить рассказ, предупрежу вас кое о чем: я собираюсь описывать домашнее насилие, так что вас ждет непростое чтиво.

Если отец оставался без выпивки, случалось страшное: он начинал злиться и заводиться с пол-оборота – все могло измениться за долю секунды. Нам не хотелось его провоцировать, поэтому мы ходили практически на цыпочках. Ес-

ли же папа находил что выпить, то он мог как стать любящим и добрым родителем, так и превратиться в чудовище. Был один случай: мучимый голодом отец вернулся домой под утро и начал искать еду. Ночь он провел за посиделками в барах. Папа ворвался в спальню, пока мама еще спала. Он схватил ее за волосы, выдернул из постели и потащил по коридору, как плюшевую игрушку. Мать звала его по имени и умоляла остановиться. Я сидел перед телевизором, по которому показывали субботние мультики: меня словно парализовало, и я не знал, что делать. Не помню, чем все кончилось, но мне до сих пор больно об этом думать. Сил моего отца хватило бы на десятерых. Он зарабатывал на жизнь, не раздалбливая камни, а попросту стирая их в порошок. В копях отец бился с землей и выходил победителем.

Битье продолжалось и на поверхности. Иногда он поколачивал маму. Порой меня или Ральфа. Когда начинались побои, мне казалось, что я их заслужил, ведь за мной всегда числился какой-нибудь проступок. Я редко понимал, какой именно, но не то чтобы это было важно. Чаще всего я просто оказывался в неудачном месте в неудачный момент.

Временами он бил кого-нибудь постороннего.

В моей семье часто вспоминают историю про автостопщика, попытавшегося ограбить папу. Все закончилось ударом разводным ключом и брошенным на пустынной обочине телом – где-то между Финиксом и Тусоном. Куда реже всплывает история про то, как папа с братьями решили подраться

с копами в баре. Отец частенько размахивал кулаками в питейных заведениях, но, подозреваю, что в тот раз все закончилось арестом. Он мог разозлиться из-за чего угодно, даже когда пива было вдоволь. Отец не боялся действовать. Если он замечал хоть намек на драку, то моментально ее начинал. Многие из этих деталей я, по очевидным причинам, во время выступления в Канаде не озвучивал.

– Денег у нас было немного, – продолжал я, – так что мы выживали как могли.

Мама обменивала продуктовые талоны на оптовые партии риса, муки и сухого молока. Порой нас кормила бабушка Соки. В иных случаях отцу приходилось придумывать что-нибудь самому.

– Мама рассказывала, как папа однажды украл из магазина подгузники, наставив на кассира пистолет, – рассказывал я присутствовавшим.

Все хохотали. Странным образом это и правда было смешно – отец пошел на уголовное преступление ради подгузников, и это я молчу о схожести с одной из сцен фильма «Воспитание Аризоны». Мама, конечно, обо всем этом и не догадывалась. Она узнала лишь несколько лет спустя, когда решила забежать в этот магазин. Кассир заметил папу, и родителям пришлось в спешке уносить ноги.

Конференция продолжалась, я показал слайд с пустыней Сонора. За мной находился огромный экран девять на шесть

метров, на котором красовалась Карнегия гигантская.

– Очередной день, мама развешивала на улице вещи. Я зашел на кухню и открыл две банки: с рисом и с фасолью. Когда в доме нет игрушек, приходится включать смекалку, – продолжал я рассказ. – Рис и фасоль становились амуницией. Я кидался ими в брата, он отвечал тем же. Завязалась пищевая драка! Форменный бардак! Мы швырялись друг в друга всем подряд. Невероятной силы веселье, в общем. Мама зашла на кухню и заорала: «А ну быстро прекратили!» Ее переполняла злоба, но она никогда ни на кого не поднимала руку. «Пошли вон отсюда!» Это мы и сделали – вышли на улицу.

Во дворе мы играли камнями и ветками, строили небольшие крепости и высматривали скорпионов и тарантулов. Приехав с работы, папа сразу же зашел в дом. Снаружи четко слышалось, как надвигается буря.

– Que pasó?[2], – поинтересовался папа, какого черта случилось на кухне.

– Что случилось? Ты посмотри только. Ужин, черт побери, лежит на полу.

– Да это просто рис и фасоль. Они, наверное, веселились.

Мой папа был непредсказуем. Такие случаи могли вывести его взбесить, а могли рассмешить. Мама не собиралась это терпеть.

– Веселились? Я отлично в этом разбираюсь. Очень весе-

[2] «Что случилось?» (исп.). – *Прим. пер.*

ло сидеть весь день дома с двумя мальчишками, пока ты где-то там пьешь. Просить у твоей матери курицу, чтобы нам не сдохнуть с голоду. Когда ты приходишь под утро с работы и всаживаешь шесть бутылок пива за день, а я пытаюсь угомонить ребят, чтобы они не мешали тебе спать.

Дверь холодильника открылась и закрылась, до нас долетел звук, с которым отец открывал новую бутылку.

– Избавься от них, – крикнула мама. – Хватит с меня на сегодня!

Папа хлопнул дверью и пошел в сторону дороги.

– Mijos![3] – крикнул он. – Садитесь в тачку!

Я открыл дверь со стороны пассажирского сиденья и помог Ральфу забраться. Ему было четыре, а мне шесть. Я понимал, что папа зол, поэтому вопросов не задавал. Просто сидел смирно, пока он ехал в пустыню неподалеку.

Мы с папой постоянно туда ездили за дровами для барбекю. Гаечным ключом папа сбивал отсохшие ветки мескитного дерева, а я тащил их в машину. Отец всегда гордился этой пустыней. Он много чего рассказывал о ее истории, о растениях и о животных. Говорил о том, как находил пекановые рощи, тихонько к ним подбирался, забирался на деревья, тряс ветки, а потом рыскал по земле, чтобы собрать как можно больше орехов. Фермер замечал его и хватался за ружье. Иногда стрелял солью, которая просто очень больно обжигала. Впрочем, однажды папе в шею попала свинцовая

[3] «Сыновья!» (исп.). – *Прим. пер.*

пулька. Она так и осталась у него под кожей до самого конца жизни.

Пикап съехал с шоссе на проселочную дорогу. Мы заехали в пустыню Сонора, безоговорочно самое жаркое место в стране. Солнце здесь так мощно пропекало землю, что на горизонте начинала появляться рябь, а кактусы будто танцевали. Папа остановил машину и сказал:

– Вылезайте.

Я выпрыгнул первым и помог вылезти Ральфу, а потом смотрел на автомобиль и ждал, когда же к нам выйдет отец, но так и не дождался. Вместо этого папа потянулся и громко хлопнул дверью. Мы ждали его указаний. Их не было. Отец завел пикап и развернулся на 180 градусов. Он не смотрел на меня, лишь на дорогу. Папа уезжал. Пикап постепенно исчезал из виду.

Избавься от них.

Я повторил про себя мамины слова. Она не вкладывала в них буквальный смысл, но отец понял их именно так. Или же он наказывал ее за срыв. В любом случае нам с Ральфом это ничего хорошего не сулило. Он правда нас здесь бросил? Кругом была лишь жаркая пустыня и высохшая река Санта Круз. Мы даже шоссе не видели. Я осмотрелся. Прежде я уже бывал неподалеку. Пекановые рощи явно где-то поблизости.

Ральф начал плакать, а я взял его за руку и сказал:

– Кажется, я знаю, куда нам идти.

Мы с Ральфом возвращались в сторону шоссе. Стояла жа-

ра, но меня, парнишку шести лет, спасала моя наивность. Лишь повзрослев, я осознал, насколько плачевно все могло закончиться. Я надеялся, что приедет полицейская машина или какой-нибудь наш дядя или дедушка. Они бы отвезли нас домой. Я знал, куда идти – в сторону шоссе, – и надеялся, что Ральф будет поспевать. Не то чтобы он мог выбирать.

– Мы идем верной дорогой, – успокаивал я брата. Крупные кактусы напоминали памятники.

Путь занимал уже полчаса.

Я посмотрел вдаль, а потом, ведя взгляд вдоль шоссе, увидел знакомый силуэт: папин пикап. Раздался визг тормозов, он развернулся и поехал в нашу сторону.

Машина остановилась, дверь со стороны пассажирского сиденья открылась и в нашу сторону побежала мама. Она плакала и выкрикивала наши имена. Мама упала на колени и прижала нас покрепче.

Отец сказал:

– Залезайте.

Я помог забраться Ральфу, а потом залез сам. Наша мама села на заднее сиденье. Папа завел машину. Он даже не взглянул на меня. По пути домой отец смотрел только на дорогу и не сказал ни слова. Молчали и мы. Знали, что так будет лучше.

Много лет спустя моя жена Бренда спросила об этом происшествии мою маму. Та посмотрела на нее и шокировано

вздохнула.

– Боже мой, – сказала она, а по ее щекам покатились слезы. – Ты это помнишь, Джонни?

Я никогда это с ней не обсуждал. В моей семье если что-нибудь плохое было и прошло, об этом уже не вспоминали.

– Помню, – ответил я.

Мама плакала. Из-за этого, конечно, и у меня на глаза навернулись слезы.

– Скажи, все хорошо? Тебя это все не задело?

– Все хорошо, – отвечал я. – Нет, не задело.

– А Ральфи помнит?

Я кивнул. Брат помнил. Мы с Ральфом обсуждали этот случай.

Она закрыла лицо руками.

– Ты не виновата, мам.

Мама рассказала, как отец вернулся домой в одиночку, а она спросила, где мы.

«Я избавился от них».

«Что ты сделал?!»

«Ты получила, что хотела».

Она крикнула, чтобы отец садился в пикап, и орала на него всю дорогу: «Да как ты мог? Совсем больной, что ли? Где они?!»

Машина мчалась по дороге, выехала за черту города и приблизилась к пекановым деревьям.

Тогда-то мама и увидела нас с Ральфом. На протяжении

всех прошедших лет она не пересказывала эту историю, надеясь, что мы не помним и что случившееся на нас никак не повлияло.

Порой с папой было очень весело проводить время: он включал музыку, пел, работал с машинами, хохотал, готовил. Мы изучали пустыню и разбивали там лагерь. Любовью к традиционной еде и чувству юмора я обязан ему. Каждый вечер перед тем, как уложить меня спать, папа говорил о своей любви.

Я люблю тебя, mijo.

Он умер в том же доме, где и родился, его погубили алкоголизм и любовь к наркотикам. Я много раз пытался ему помочь. Купил дом и возил в реабилитационную клинику. Под конец жизни собственности у него осталось совсем немного, в частности, папка с самыми дорогими для него вещами: аттестатом о среднем образовании и копией статьи обо мне, его сыне, *mi hijo*, делавшем компьютерные игры.

Обо всем этом я рассказал слушателям: о том, как благодаря своему воспитанию, ничего не принимал как должное. Как моя мама обрела счастье, как это счастье привело к моему первому компьютеру и как этот компьютер привел к играм, которые знает каждый: *Wolfenstein 3D, DOOM* и *Quake*.

Закончив выступление, я отблагодарил всех и сошел со сцены. Толпа разработчиков разразилась аплодисментами. Стройный хор голосов начал произносить фразу: «Я ожидал совсем другого».

2. Скорее ROM, чем RAM

У меня гипертимезия. Нейробиологи и исследователи называют это состояние «исключительной автобиографической памятью», а фанаты поп-культуры и журналисты часто описывают его фразой «Вспомнить все» – так называлась киноадаптация классического рассказа Филипа К. Дика «Из глубин памяти»[4] об имплантированных воспоминаниях.

Исходя из того, что я читал про гипертимезию, многие люди называют это состояние проклятием. Легко вообразить болезненные сценарии, словно сошедшие со страниц романа Стивена Кинга или из фильма «День сурка». Каждый из них может включать в себя бесконечное и до жути правдоподобное переживание былых бед и унижений.

У меня есть возможность прокручивать в своей голове сцены из прошлого, причем четко оформленные. Я могу вспомнить самые мелкие детали. Порой обстановка намекает на какие-нибудь иные аспекты прошлого, причем речь не о визуальных стимулах, а, скажем, о том, какая в тот момент играла песня или стояла погода. Я помню встречи с людьми, разговоры с ними, реакции, смех, злобу, скорбь, могу вспомнить свои ощущения – вся моя эмоциональная жизнь как на ладони.

---

[4] Оригинальное название: We Can Remember It for You Wholesale. Другой перевод: «Мы вам все припомним». – *Прим. науч. ред.*

Думаю, очевидно, почему для некоторых людей это состояние мучительно, однако мне с ним повезло. Да, я переживаю события прошлого – и хорошие, и плохие, – но я все анализирую, а не оплакиваю. Я ценю возможность спрятаться среди воспоминаний и воображения. Книга, которую вы держите в руках, тому доказательство. А еще это крайне полезный навык при создании иммерсивных игр, а также погружении в эти самые игры. Даже в глубоком детстве я мог на много часов пропадать за разными игровыми выдумками: я кидал камни в придуманные цели и рисовал всякие картинки. Уж не знаю, сознательно ли, но мои личностные черты решили превратить мой недуг в подспорье. В дар.

Я по большей части самоучка. Начал работать в двенадцать лет, вкалывал всюду, где только можно, потому что денег в семье, считай, не было. Недостаток денег – это всегда недостаток времени. Способность узнавать и запоминать кучу информации за короткий срок играла мне на руку. В детстве я даже не понимал, что это «недуг». Просто таким вот родился. Учителя называли меня одаренным, но ни я, ни мои родители не понимали, что это значит. А если бы и понимали, то не знали бы, что с этим делать. Мой «дар» распространялся лишь на то, что действительно меня интересовало. Все остальное, включая учебные знания, забывалось.

Мне кажется, для некоторых экспертов происхождение гипертимезии сродни проблеме «что было первым: яйцо или курица?» Она пребывает в спячке, а уже потом заявляет о

себе, или же ее постепенно развивают сами обладатели синдрома? Могу заявить следующее: я укрепил память и развил в себе этот «недуг» из-за одержимости программированием и играми. В подростковые годы, которые пришлись на 1980-е, я понял, что информацию о программировании довольно непросто разыскать, поэтому заставлял себя заучивать технические данные и запоминать внутреннее устройство компьютеров – схемы распределения памяти, размещение ROM, аппаратных переключателей и многих других вещей. Я быстро с этим справлялся и в итоге усовершенствовал свои возможности запоминания и воспроизведения воспоминаний практически обо всем.

Без иронии тут не обходится. Я помню детали игр, с которыми имел дело сорок лет назад, разговоры со школьными друзьями, долгие ночи кодинга с напарниками по id Software, но не помню, когда именно впервые заметил свою особенность, схожую с книжным «вспомнить все».

Как бы там ни было, я решил сразу сказать о своем «недуге». О моей жизни и моих проектах много чего написано. В основе огромной доли текстов про меня и мою работу – информация из чужих уст. Какие-то статьи весьма точно все описывали. Какие-то – полнились небылицами. Я не могу отвечать за чужую способность достоверно помнить произошедшие события, а вот за свою – вполне. Многие, в том числе и соучредители id Software Джон Кармак и Том Холл, сказали, что доверяют свои воспоминания мне, потому что я все

запомню и перескажу журналистам, когда парни не смогут. Я не раз вежливо поправлял людей в Интернете, потому что, на мой взгляд, важность истории – достоверной истории – невозможно переоценить.

Поэтому, если я говорю, что моя версия событий «правдива», то прошу помнить о своем недуге – редком, странном и подлинном.

Много кто в мире замечал, что людей определяют их воспоминания. Они наделяют нас прошлым, контекстом, точкой зрения. Они закрепляют важнейшие отношения, а также оказывают влияние на наше будущее. Также нас формирует семья, которая, соответственно, придает форму и воспоминаниям. Отчасти человек всегда будет отождествляться с тем, откуда он такой взялся – и в смысле родины, и в плане семьи.

Я – настоящий американский гибрид: отчасти мексиканец, отчасти яки и чероки, отчасти европеец. Мой отец Ал Ромеро – метис из Тусона с кровью яки. Талантливый музыкант, дамский угодник, человек, бросивший школу, а также любитель быстрых машин. Для моей мамы Джинни папа стал настоящей находкой, как и она для него. Шахтер во втором поколении и крутой парень в четвертом. Его бабушка (моя прабабушка) Эльвира Дуарте де Моралес была полнокровной яки, успешной и влиятельной хозяйкой борделя в мексиканском Ногалесе. Узнал я об этом лишь в прошлом деся-

тилетии. Мы виделись всего раз, в мои пять лет, в Ногалесе – городке на границе Мексики и Аризоны. Помню, как трясся во время поездки по полной рытвин дороге Калле Гальена в сторону дома на вершине холма, напротив которого стояла часовня. Когда я зашел в громадный дом, мне показали фото, на котором прабабушка выглядела прекрасной невестой. Много десятилетий спустя мы с женой готовились к созданию ее стратегии на тему бандитского Чикаго под названием *Empire of Sin*, и именно тогда узнали про семейный бордель.

– Мама Эльвира была женщиной деловой и не терпела чужих слабостей, – рассказала мне тетушка Йоли, одна из внучек Эльвиры. – Она взрастила свою семью в очень непростые времена и делала все необходимое, чтобы в доме всегда водились деньги. Гордая, сильная и суровая. Из-за ее силы и строгости я ее даже побаивалась.

Мама Эльвира содержала три борделя. Каждый из «клубов» – в их числе Wakiki и B-21 – имел законное прикрытие в виде ресторана и бара. Ее сыновья работали там барменами. Клуб Wakiki выдавал бордельные жетоны с надписями «Ваш приют в Ногалесе» и «Открыты днем и ночью». Я не раз встречал их на сайтах нумизматов. Жетоны, скорее всего, приобретали посетители и затем обменивали на секс или выпивку – такая мера применялась для обхода законов, запрещающих платить деньги за секс. У меня есть смутные подозрения, что иногда эти жетоны выступали еще и рекламными материалами.

Мама Эльвира была строгой и сильной женщиной, однако при этом оставалась бандершей, может, и не с щедрой душой, но явно с немалым запасом доброты. У ее бизнеса имелся побочный эффект: регулярная беременность работниц. По словам тетушки Йоли, хозяйка помогала им и даже воспитывала их отпрысков, если девочки не могли себе этого позволить. Она возводила пристройки в своем доме с комнатами и кроватями для всех малышей. Семейная легенда гласит, что таким образом она воспитала сорок детей.

Прабабушка отошла от дел, когда выиграла в лотерею двести пятьдесят тысяч песо. На эти деньги была возведена часовня через дорогу от фамильного дома. Эльвира продала три борделя и прожила последнюю треть жизни как законопослушная женщина. Когда ее бывший муж Дуарте на старости лет совсем занемог, бывшая бандерша приняла его и опекала до самой его смерти.

Не думаю, что она совсем уж размякла. Расскажу, наверное, любимую историю про свою суровую прабабушку: в глубокой старости она начала жаловаться на страшную боль в затылке. Одна из подруг рассказала ей о средстве народной медицины: поедании мяса гремучей змеи, которое точно снимет все симптомы. Мама Эльвира решила попробовать. Она наняла человека, чтобы тот пошел на охоту и принес ей несколько змей. Перемолола их мясо в блендере, приготовила и съела. Сказала, что боль в затылке после этого прошла.

Мама моего отца, любимая бабушка Соки, излучала при-

мерно те же настроения неукротимой домохозяйки-решалы. Она единственный ребенок мамы Эльвиры, родившийся в США. Под самый конец срока та специально поехала с будущей Соки в Тусон, чтобы уж точно родить дочку-американку. Учитывая поведение своих сыновей, бабушка Соки не испытывала отвращения к жизни по ту сторону закона.

Соки жила в Тусоне, пока не закончила восьмой класс, после чего переехала к маме в Ногалес. Я считаю ее одной из важнейших людей в моей жизни: эта любящая и заботливая женщина привила мне любовь к мексиканской культуре – музыке, еде, стилю, семейной близости. И, что еще важнее, она всегда обеспечивала меня стабильностью и комфортом. Она успокаивала всех, кто попадался на ее пути, в том числе и моих родителей.

Мама с папой не противились. Они влюбились еще в школе и поженились, когда маме исполнилось восемнадцать. Совсем юные, бедные и неопытные. Мама забеременела, а поддержку ей никто особо не оказывал – не лучшие условия для формирования семьи, – однако родители любили друг друга, а на все остальное плевать хотели. Мама мечтала сбежать из собственного дома – и кто мог ее винить? Ее папа и мама Джон и Энн Маршалы – полная противоположность бабушки Соки. Совсем не классные, а скорее невыносимые – они ее осуждали и не поддерживали. Пара, которая сошлась во время Великой Депрессии. Про расизм, который проявлял отец моей матери, я уже рассказывал.

Дедушка Джон на дух не переносил цветных, которых показывали по телевизору, однако он попросту ненавидел моего отца-мексиканца, женившегося на его дочери. Когда мама шла под венец в самодельном платье, старика в зале не было.

Устав от тусонского расизма, мои родители переехали в Колорадо. Они прибыли в город, когда у мамы шел четвертый месяц беременности. Вскоре папа устроился продавцом ювелирных изделий в Zales – но его оттуда выгнали, когда он попался на краже. Я родился в Колорадо Спрингс за шесть недель до намеченного срока: 28 октября 1967 года. Мое появление не особо подогрело колорадскую зиму, поэтому спустя пару месяцев двое вечных обитателей пустыни собрали вещички и наша семья дружно вернулась домой к бабушке Соки. Отец пошел работать в копи к своему папе Альфредо.

Кое-что облегчило переезд моей мамы: Тусон оказался очень мексиканским городом – даже для белокожих. В отличие от 99 % Америки, здесь всюду виднелось мексиканское влияние. Спанглиш считался частью местной языковой культуры. Лучшим другом моего папы в школе «Саннисайд» был Пэт Снайдер. Он и его жена Джуди – лучшая подруга моей мамы – постоянно вворачивали фразочки на испанском, хотя цветными их точно не назовешь.

Когда я встретился с ними несколько десятилетий спустя, уже после их переезда в Айдахо, меня шокировал объем спанглиша во время разговора. Так что моя мама, выросшая в районе людей среднего класса, не слишком отставала

от событий в доме родственников по мужу в баррио Тусона. Бабушка Соки приняла ее – и меня – с распростертыми объятиями.

По-испански «баррио» значит «район» (аналог английского «боро»), но в США это слово означало бедную область города, в которой жили латиноамериканцы. Мои дедушка с бабушкой проживали на Южной 6-й авеню возле Ист-Небраска. В их доме с тремя спальнями воспитывалось восемь человек. Центральные улицы были заасфальтированы, чего не сказать о боковых улицах и переулках. Дедушка купил участок, находившийся за домом: там располагалась свалка.

Порой я думаю про свою маму: восемнадцатилетняя девочка из приличной семьи переехала в Тусон со своим ребенком, чтобы поселиться с родней мужа в доме близ помойки, на которой стояли ржавеющие машины и лежали выброшенные кухонные приборы и шины. Несмотря на тусонские корни, ее, наверное, все это не могло не удивлять: кому охота жить в таком месте?

Мой дедушка Альфредо не превратил свалку в бизнес-затею. Возле участка даже соответствующей таблички не стояло. Дед и его сыновья собирали запчасти от машин, фургонов и домов на колесах и продавали, когда выпадал шанс. Со временем мой дядя Тито принялся ремонтировать подержанные домики на колесах, но это самое близкое подобие бизнеса, которым занимались на свалке. Дела, надо по-

лагать, шли неплохо – дядя Тито вечно козырял большими суммами: он носил с собой примерно четыре тысячи долларов. Несколько позже я узнал, что такие суммы он зарабатывал другим семейным делом.

Дома у бабушки Соки постоянно стоял шум и гам, здесь принимали каждого и давали все, что требовалось: поесть, послушать музыку, пожить, в конце концов. Мой папа – младший из шестерых детей. У него было два брата и три сестры: они частенько наведывались в гости. Мои дяди Ральф (Рафаэль) и Тито (Альфредо) тоже посменно работали в шахте и тоже захаживали к нам со своими детьми, женами и девушками. Поэтому за мной всегда могли присмотреть кузены, они же со мной играли. Бабушка Соки постоянно готовила. Каждый день она выдавала вкуснейшую остренькую еду – тоненькие тортильи с изумительно нарезанной мачакой, карне асада, карнитас, курицу, а также фасоль, фасоль и снова фасоль. Постоянно звучала музыка – традиционные шлягеры марьячи, нортеньо[5], а также рок.

Истерик всегда было в достатке, даже на первых порах брака моих родителей.

У них вечно возникали проблемы. Точнее будет сказать так: у моего отца возникало много проблем, а у матери имелась всего одна – мой отец.

---

[5] Жанры региональной мексиканской музыки, основные инструменты – гармонь и банджо. – *Прим. пер.*

Папа был алкоголиком, игроманом и склонным к насилию человеком. Его проблемы превратили жизнь моей мамы в ежедневный кошмар. Жестокий муж оставался еще и единственным кормильцем, так что в финансовом плане она оказалась в абсолютной от него зависимости. Однако даже когда он работал, она не знала, доберется ли его зарплата до дома, ведь папа мог спустить все на азартные игры на обратном пути. Мама умела потрясающе шить и брала в работу все профильные заказы, чтобы в семье водились хоть какие-то деньги.

Соки много лет поддерживала маму. Когда отец пропадал, а мама едва сводила концы с концами, бабушка всегда могла позаботиться о нас, накормить и окружить любовью.

Всем этим истерикам и домашним разборкам, безусловно, добавляли перцу личные делишки дяди Тито – хотя в детстве я ничего про них не знал. Он продавал героин и попал за решетку. Дядя Ральф возил наркотики на север и юг по приказу картеля, а также до самой смерти продавал травку. Помню, как он пытался подарить мне брикет травки, когда я навещал отца в Айдахо. Я отказался. Иногда я рассказываю эти истории и начинаю думать, что моего папу можно считать сравнительно законопослушным гражданином. Потом я, конечно же, вспоминаю про езду в нетрезвом виде, лудоманию и ограбление магазина ради подгузников – и это еще не говоря о десятках случаев домашнего насилия.

Спустя некоторое время мои родители, жившие у Соки,

подкопили достаточно денег и решили купить дом с двумя спальнями на улице Саут-Орегон-драйв. В 1968 году он стоил десять тысяч долларов (на сегодняшний день это примерно семьдесят семь тысяч). Скромная обитель в непримечательном районе города, недалеко от Двенадцатой Авеню и Небраски – больших пересекающихся улиц.

Собственный домик на Саут-Орегон стал для моей мамы сродни освобождению – у нее появилось личное пространство. Теперь, если хотелось чем-нибудь заняться, не нужно было спрашивать разрешения у Соки или кого-то еще. К тому же у родни стало тесно, изнурительно и опасно. Они переехали, когда я только родился – то есть забот явно хватало. Денег на детский сад у родителей не водилось, поэтому мы с мамой часто оставались в домике наедине.

Вскоре она снова забеременела. Ральф родился в ноябре, почти сразу после того как мне исполнилось два года. Наверняка оказалось очень сложно и одиноко ухаживать за двумя мальчишками сразу. В доме Соки постоянно находились люди. На улице Саут-Орегон-драйв совсем ничто не отвлекало – ни смех дядек, тетек и кузенов, ни какое-либо подначивание. Правда, там не было и бабушки с ее дочерями, всегда готовых защитить маму от папиных пьяных выходок и помочь, если отец где-то пропадал. Моего папу стоит называть трудягой – он каждый день уходил на работу в шахту, – а вот с возвращением домой такого рвения у него не наблюдалось. Он обожал гулянки, бильярд и попойки в баре. Порой

он и вовсе не приходил. Папа мог устраивать многочасовые вечеринки. Ему нравилось принимать товарищей, готовить и болтать. Они с мамой часто брали нас с собой, когда ездили к своим лучшим друзьям Пэту и Джуди. Там они пили, курили и весь вечер резались в карточные игры, а мы с Ральфом проводили время с детьми принимающей пары, нашими ровесниками Аланом и Самантой. Еще мы играли с их собакой Мэгги. Мне нравилось гостить в новой постройке с фирменным дизайном семидесятых, которая не походила ни на один дом, куда я прежде приезжал. Со временем все дети засыпали, а гулянка продолжалась. Глубоко за полночь мама и папа несли нас, спящих сыновей, в машину, а просыпались мы уже утром в своих кроватях.

Я не помню, чтобы во время подобных встреч папа плохо с нами обращался. Насилие всегда происходило дома. Он напивался сразу по возвращении: пиво, пиво и снова пиво. Когда он стал старше, то пить начинал с самого пробуждения. В какой-то момент я даже думал, что пиво – это единственное, что пьют взрослые.

Насилие постоянно оказывалось внезапным и суровым. В шахте папа пользовался тяжелым оборудованием, он бурил землю, добывал руду, час за часом, день за днем. Невероятно сильный мужчина. Я помню, как он поднимал и швырял шины так, словно это пушинки. Та же сила становилась залогом пугающих и мощнейших всплесков ярости.

Он мучил мою мать и всячески ее изводил. Повод не иг-

рал никакой роли. Ему мог не понравиться обед, и он швырял тарелку с едой через всю комнату. Мама прибиралась и готовила заново. К несчастью, она привыкла к такому поведению. С детства мама видела, как родной отец шпынял ее братьев. Страшно подумать, что из-за такого поведения она решила терпеть жестокие издевки папы, а поскольку ее отец изначально выступал против этого брака, то и спасать родную дочь, позволяя переехать в отчий дом, явно не собирался. Наверное, она думала, что застряла между молотом и наковальней. Она не могла защитить ни себя, ни детей. Бегство наверняка казалось чем-то немыслимым.

Даже будучи юнцом, я представлял, что как-то так она себя и ощущает. Я не понимал, что она не могла себя обеспечить. Как и не понимал, что она бесконечно и трагически влюблена и зависима от жестокого алкоголика. Я не знал, что ее родной отец отдалился от дочери и отказывался ей помогать. Однако даже в те годы я знал, что мир порой жутко несправедлив и ничего с этим не поделаешь. Простых решений не существовало, и приходилось работать с тем раскладом, который выдала тебе судьба. Я считал, что насилие для мамы и папы – это часть самой жизни.

Шли годы, отцовскими жертвами стали и мы с братом. Однажды я играл в дартс на заднем дворе – дротики летели в стенку гаража. Ее изготовили из дерева, так что я слышал приятный звук после попадания в цель. Меткости, правда, недоставало – все-таки я был ребенком. В какой-то момент

дротик полетел в окно и разбил его. Когда об этом узнала мама, я услышал стандартную фразу, звучавшую после любого моего проступка:

– Погоди-погоди, вот отец домой вернется…

Я знал, что попал впросак. Эта фраза значила для меня ровно одно: папа достанет из штанов ремень и хорошенько меня отходит. Конечно, такое случалось не каждый день и даже не каждую неделю, но все же случалось. Иногда он мощно меня лупил. Существовали и другие наказания: однажды он схватил меня за руку и потушил бычок о запястье. Он как обычно был пьян, а я баловался с зажигалкой и разозлил его. Шрам на запястье никуда не исчез – да и не только он. Процесс осмысления этих событий напоминал работу компьютерного инженера с кодом: вводится одно, выводится другое; X приводит к Y. В моем детском мозгу события интерпретировались так: «Ты сделал нечто плохое. Вот что происходит, когда ты делаешь нечто плохое. Тебя бьют или оставляют в пустыне, из которой потом нужно возвращаться домой». Зачастую я просто принимал случившееся и жил дальше. С целью самосохранения.

Несмотря на все это, ненависти к папе я никогда не испытывал. Он говорил, что любит меня, а я отвечал взаимностью. Он поднимал и обнимал меня, приносил всякие разные вещички из шахты: огромных многоножек, будто из фильма ужасов, здоровенные блестящие камни. Своими шутками он доводил нас до слез, а потом пел. Даже сейчас я могу встре-

тить какого-нибудь его знакомого, услышать об отце добрые слова, и я не стану с ними спорить.

У меня есть любимое воспоминание о папе: момент, когда они с бабушкой Соки пели *La Malagueña*[6] на ее день рождения. Можно назвать папу вспыльчивым и проблемным человеком, но хороших воспоминаний о нем все равно куда больше, чем плохих. Я любил его и знал, что это взаимно.

Он умер в пятьдесят семь лет, в своей детской комнате дома у бабушки Соки. Среди немногих его вещей осталась папка со статьями обо мне – он собирал и хранил их. Я до сих пор поддерживаю тесную связь с мамой. Она берегла нас, не давала пострадать физически или умственно, помогла пережить сложные времена. А ведь ей самой приходилось ой как непросто.

[6] Мексиканская народная песня. – *Прим. пер.*

3. Сын Соноры

Помимо дома бабушки Соки, где всегда хватало еды, в юном возрасте я обожал наведываться в еще одно место – то самое, в котором никогда не появлялся мой отец: к другим деду с бабкой, Джону и Энн Маршалам. Но можно ли винить папу? Я уже говорил, что пожилой Джон был тем еще расистом и всячески выступал против брака моих родителей. И хотя его бабушка принадлежала к народу чероки, сам он испытывал отвращение к тому факту, что дочь вышла замуж за мексиканца с примесью кровей яки! Уверен, никто не ожидал, что он признает меня, отпрыска союза, против которого так отчаянно выступал. Однако жизнь забавная штука: я стал его любимчиком. Мама говорит, он сразу меня полюбил – и это чувство стало взаимным.

Наши отношения казались совершенно естественными. И не напрасно. К счастью, как бы ни переживал дедушка Джон, кровь – пускай даже та, что ему не по душе – не водица. Когда я стал чуть взрослее и начал общаться и взаимодействовать с дедом, он полюбил меня еще сильнее.

Дедушка Джон родился в штате Оклахома, в городе Генриетта. У него были точеные черты лица, короткие седые волосы, а сам он, можно сказать, видал виды. Рядом со мной он становился добрейшим человеком. Уже гораздо позже я узнал, как жестоко он обращался со своими детьми. Каждый

вечер дед пил водку, но я не знал, что он алкоголик. Скажу больше: я ни разу не видел, чтобы он пил днем. Из дома дедушка выходил очень редко: помню, как он пришел на мой выпускной в восьмом классе и как поехал смотреть «Сильверадо» в Прескотт. Он будто сознательно устроил себе карантин, целый день смотрел телевизор и дремал. Я почти не замечал, чтобы он ел.

Про бабушку Энн можно сказать, что это женщина небольшого роста родом из Чикаго. В десять лет у нее умерла мама – эта смерть наложила отпечаток на всю ее жизнь. Отец на пару лет отправил ее в католический пансион. Когда Энн вернулась, то увидела, что отец снова женился: на этот раз на даме, которая успела завести собственных детей. Девочка отошла на второй план и стала еще более замкнутой, иногда даже безэмоциональной.

Впрочем, она не чуралась и нежности, но никогда не терпела того, с чем не соглашалась, и часто вступала в перепалки. В целом, негатив от нее я слышал чаще, чем позитив. Энн никогда не путешествовала, потому что мой дедушка не хотел покидать дом. Они осели в городе Тусон штата Аризона и больше никуда не переезжали.

Мы с дедом стали странной парочкой. Он был жестким, творческим и пылким человеком. Прошел через Великую Депрессию, и это здорово его помотало. Джон лишился матери в трехлетнем возрасте, а отец почти не заходил домой. Когда он все же заявлялся, то родителем оказывался парши-

вым. Еды в доме, считай, не бывало, а за юнцом никто не присматривал. После четвертого класса дед бросил школу. Однажды отец швырнул в тогда уже одиннадцатилетнего сына вилы с явным намерением покалечить мальчика. Снаряд не попал в цель, но посыл считывался на раз-два. Джон Маршал пошел жить на улицу, несмотря на самый разгар Депрессии, когда еды, работы и денег почти нигде не доставало. Часть второго десятка лет он провел за поездками по всей стране в железнодорожных вагонах бок о бок с бездомными.

Шли годы, и в пятнадцать лет Джон решил пойти в армию, соврав о своем возрасте. Мама говорила, дед нуждался в еде и крыше над головой. Еще ему не хватало обуви. Запись на армейскую службу завершила четырехлетний период голода, бездомной жизни и попрошайничества. В состав формы, как ему и обещали, входила обувь – первая пара, которую он получил с момента смерти матери. Армейская койка стала для него первой собственной кроватью, а завтрак, обед и ужин в столовой – первыми регулярными приемами пищи почти за десять лет. Дедушка служил с 1933 года до самого конца Второй Мировой. После этого он работал инженером по кондиционированию воздуха. В 1954-м его взяли на работу на авиабазу Дэвис-Монтан в Тусоне, где он и работал, пока не вышел на пенсию в 1970-х.

А меня можно было назвать забавным и верным помощником (Ральфа он недолюбливал, потому что тот громко хлопал дверью). Я носил очки с толстыми линзами, а в ка-

кой-то период времени и вовсе вынужденно ходил с повязкой на полголовы, чтобы поправить глаз, смотревший не прямо, а на мой нос. От отца я унаследовал проблемы с челюстью. У папы зуб рос прямо из неба; я с такой бедой не столкнулся, но возникла другая: мои зубы появлялись будто в процессе процедурного генерирования без логического алгоритма – лезли один на другой и росли под самыми странными углами. Еще от отца мне достались темный цвет глаз, смуглая кожа, а также волосы цвета смолы, – но дедушкины токсичные предубеждения они не пробуждали.

Пожилой Джон был ремесленником и художником-самоучкой. В свободной комнате у него стоял мольберт, а сам он иногда любил поработать с деревом, выпиливая стулья и книжные полки. Дед часто усаживал меня за кухонным столом с бумагой, ручкой и мелками. Я рисовал, а он часами смотрел телевикторины и кричал на людей в телевизоре. А потом, когда передачи заканчивались, приходил и смотрел на мои рисунки – я всегда ими гордился. Сам факт создания чего-то осмысленного из ничего невероятно воодушевляет. Думаю, большинство детей постигает эту мысль в том или ином виде. Рисование приносит моментальное вознаграждение – особенно если картинка получится хорошей. Когда взрослые восторженно вздыхают при виде результата, радость от вознаграждения усиливается. Конечно, в основе любой игры лежит творческий процесс. Детская фантазия вдыхает жизнь в кукол, позволяет ребятишкам на время

стать полицейскими и бандитами – особой разницы между всем этим нет. Я же рисовал спорткары и грузовики.

Скорее всего моя любовь к рисованию автомобилей в то время была обусловлена тем, что их обожал мой отец. Возле нашего дома на улице Саут-Орегон-драйв всегда стояла машина-другая, а порой – что невероятно бесило мою маму – отец брал их в кредит, наслаивая долги один на другой и увеличивая общую сумму. Он не раз участвовал в незаконных гонках, где по итогу победитель забирал тачку проигравшего. Мама без особого энтузиазма вспоминает лишь времена его неудач, а также то, как они остались с долгом на шее и без авто. В те времена казалось, что он всегда умудряется раздобыть новую машину – либо в результате победы в игре на бильярде, либо одалживая ее у кого-нибудь, либо забирая со свалки. А еще он обожал возить нас на гонки. Там он прививал нам любовь к болидам и животной мощи ревущих моторов. В нашем мире автомобили были очень важны.

Как-то раз дедушка Джон подошел к столу, взял мой рисунок Lamborghini Countach, одной из самых крутых тачек 1970-х, и спросил:

– Ты ее обвел?

– Нет, – честно ответил я, удивленный, что он вообще такое спросил.

– Брось, Джонни, ну явно же по трафарету обвел.

– Да нет же!

– Тогда давай, намалюй еще разок при мне.

Он сел рядом и смотрел, как я снова рисую Countach. Всю целиком, с задним спойлером.

– Поверить не могу, – сказал он. – Впечатляюще!

Не сомневаюсь, что отчасти он радовался мысли «Это внучок в меня пошел». Помню, как он говорил нечто подобное, сравнивая мои ранние работы со своими картинами. Он явно считал меня талантливым и стал первым, кто с гордостью отозвался о моих навыках.

В детстве я очень любил рисовать. А еще любил истории. Каждый вечер мама читала нам с Ральфом какой-нибудь рассказик. Я слушал их и самостоятельно, включая любимую пластинку с начиткой «Легенды о Сонной Лощине» на проигрывателе. Тогда меня очень пугало это произведение, но я не мог сопротивляться его привлекательности. Подозреваю, в те моменты и зародился уже не покидавший меня интерес к ужасам и противоестественному. Я довольно быстро научился читать и начал браться за лежавшие рядом книги. Бабушка Энн очень любила комиксы Чарльза Шульца «Мелочь Пузатая»: у нее стояла дюжина томиков с приключениями Чарли Брауна, Снупи и всей их компашки – крайне похожих на меня ребятишек. Я проглатывал комиксы один за другим. Тогда я этого не понимал, но именно они вдохновили меня парой лет позже. В подростковые годы я начал писать и рисовать полубиографические комикс-стрипы про мальчика по имени Мелвин. Как и Чарли Браун, мое нарисованное аль-

тер эго представляло собой всеми терзаемого парнишку, чья суровая жизнь выливалась в меткие фразочки-панчлайны.

Конечно, по привлекательности телевизор ничем не уступал комиксам Шульца. Я вырос за просмотром «Улицы Сезам», «Нового зоо-ревью», «Соседства мистера Роджерса» и «Электрической компании». Как и многие представители моего поколения, я не отлипал от утренних мультфильмов с участием Скуби-Ду или Тарзана, а также сериалов типа *Electra Woman and Dyna Girl*. После школы я как умалишенный смотрел повторы старых мультфильмов вроде «Безумных Мотивов» (Looney Tunes) и «Веселых Мелодий» (Merrie Melodies) с Багзом Банни, Даффи Даком, Элмером Фаддом и другими героями. В этих мультиках было полно шуток, безумных голосов, сумасбродных сюжетов, а также громогласной музыки. Мне казалось, что это анархичное и увлекательное развлечение. Я даже не догадывался, как все это повлияет на мое творческое будущее.

Дедушка Джон не просто любил игровые шоу-викторины. Он обожал игры в целом, как и бабушка Энн. Они садились на кухне и часами резались в карты: скажем, в червы, пики и рамми. Бабуля, как и моя мама, была без ума от боулинга. Они ходили играть в него почти каждую неделю. Я любил самые разные игры, но конкретно боулинг меня не особо привлекал: взрослые слишком серьезно относились к веселью, а дети им только мешали. Однако именно это развлечение иносказательно открыло мне путь к играм. Мне нра-

вились залы для боулинга, потому что там стояли пинбольные автоматы, а я просто обожал их. Блестящие машинки предлагали гостю экшен, мерцающие огоньки, а также громкие звуковые эффекты. Для меня они стали определением веселья. Абсолютно все в пинболе будоражило кровь: закидывание четвертака для начала механизированного ритуала, характерный звук, с которым пять шаров забивали игровой слот, оттягивание ручки (в каждом автомате натяжение пружины оказывалось уникальным) для запуска шарика, а также дальнейшее за ним слежение. Мои пальцы остервенело били по кнопкам, пока я пытался контролировать игру, одолеть машину, занять первое место в списке рекордов. Да и набор очков здорово бодрил! Времени смотреть за ростом показателей не оставалось – все внимание было приковано к тому, чтобы шарик не покинул пределы поля. Но, черт побери, во время процесса рост числа баллов подчеркивался звуком, и это добавляло азарта.

Дом дедушки и бабушки находился рядом с торговым центром с небольшим аркадным салоном под названием «У Спэнки» – это скромное помещение с мини-кафешкой у входа и рядом пинбольных автоматов с одной из сторон. Во время выходных и летних каникул бабушка давала мне доллар, и я шел в торговый центр, где думал, как быть: купить новую машинку Hot Wheels себе в коллекцию или сыграть в пинбол. Передо мной вставал непростой выбор. Покупка очередной любимой игрушки или неподдельный восторг от попыт-

ки одолеть необузданный пинбольный автомат? Машинок Hot Wheels у меня имелось в достатке, поэтому чаще всего я выбирал пинбол. Роста мне едва хватало, чтобы видеть, что я там делаю, однако автоматы меня так и манили. Насколько я помню, тогда мне впервые довелось увидеть, как игра реагирует на мои действия столь интуитивно, задействуя все мои органы чувств. А еще пинбол оказался соревновательной затеей. Ради первой позиции в рекордной таблице я состязался с самим собой и всеми остальными, кто бился до меня. Все это научило меня ценности мастерства: чем лучше я справлялся, тем больше времени мне давал четвертак. Тогда я этого не знал, однако пинбол наставил меня на путь, о котором я и помыслить не мог.

Дома я не рисовал и не играл. Мама с трудом доставала нам еду, так что о принадлежностях для рисования и игрушках не могло быть и речи. Когда все-таки находилось, чем себя занять, у меня начинали трястись поджилки, поскольку я ждал, что вот-вот что-то случится. Жизнь на Саут-Орегон-драйв оставалась непредсказуемой. Доктор Джекил, то есть мой папа, приходил домой глубоко за полночь и все чаще вел себя как поддавший мистер Хайд. Мама не была готова искать выход из таких ситуаций, ведь ее родная семья впечатала ей на подкорку модель поведения «терпи и выживай». Как бы ужасно и сюрреалистично это ни звучало, но мы, дети, привыкли и к этому. Такое происходило не каждый день, но порой страх казался элементом повседневной

жизни. Мы замирали на месте или слышали приказ убегать. Когда папа злился, мы держались от него подальше, чтобы не провоцировать его еще хлеще.

Несмотря на домашние невзгоды, большую часть времени я оставался счастлив. У меня имелось все необходимое: любящая мать, еда на столе, друзья для игр и целая куча мест для исследования. Мы с братом и отцом частенько спали под открытым, полным звезд небом в каньоне Мадера возле реки Пантано Уош и озера Патагония. Я знал пустыню Сонора как свои пять пальцев. Когда папа не превращался в пьяного мистера Хайда, он был веселым и открытым человеком. Я очень часто чувствовал себя довольным. Возможно, из-за хаоса в родной обители я рос, постоянно ожидая подвоха, а когда его не происходило, считал, что жизнь хороша.

Даже у спорных моментов моей жизни – бедности и алкогольного хаоса – оказалась положительная сторона: я научился укрываться в своем воображении, которое стало моим защитным механизмом. Я рисовал фуры и спорткары и придумывал им невероятные истории: во что превратились бы моя жизнь, стань я дальнобойщиком или водителем мощной гоночной машины. Со временем я начал «сбегать» в обстановку фэнтези, войны или научной фантастики. Игр у нас не водилось, поэтому приходилось придумывать нечто свое, пользуясь тем, что находилось в пустыне или валялось в доме. Эти ранние попытки творчества заложили основу моей будущей гейм-дизайнерской карьеры.

В третьем классе я начал замечать, что папы не бывало дома по паре дней. Само по себе это явление не стало чем-то новым, а вот частота таких исчезновений начинала пугать. Порой, когда он пропадал надолго, у мамы кончались деньги. Она звонила бабушке Соки, после чего мы ехали к ней, чтобы поесть и взять припасов. Отсутствие отца оказывалось проклятием и благословением. Никаких внезапных вспышек ярости. Никакой порки. Никакого швыряния тарелок. Никаких нападок на маму. Когда папа возвращался, алкогольное буйство всегда находилось в одном косом взгляде от нас, однако мы старались искать в сложившейся ситуации смешное и забавное, ведь так проще бежать от переживаемых кошмаров. Уверен, мама ощущала все иначе. Она никогда не спрашивала папу, где он пропадал. Помалкивали и мы: понимали, что так будет лучше.

Надеясь показать, что в семье не все так плохо, родители подарили мне клевую штуку – наручные часы с радиоприемником! Точнее, радиоприемник, который можно носить на руке, как часы, потому что время он не показывал. Пожалуй, в середине семидесятых это было сродни получению первого смартфона. Передатчик Aitron Wristo делали из белой пластмассы, а на месте циферблата у него стоял круглый черный динамик. Еще имелось три серебряных переключателя: запуск, звук и настройка, – ну и черный ремешок для закрепления на руке.

Я думал, что мой Wristo – крутая штука: он идеально ловил станции в FM и AM-диапазоне. Такие приборы встречались в комиксах про Дика Трейси, которые я читал в газете дедушки Джона. Я постоянно носил его на руке, но поскольку он работал от батареек, которые не назовешь дешевыми, я научился обходиться с ним весьма осмотрительно. По вечерам, перед сном, я настраивался на радиопередачу от CBS под названием *Radio Mystery Theater*. Помню, что каждый выпуск начинался с пугающего звука скрипящих дверей – хотя я представлял, что так открывается хранилище – и звук переходил в жуткую мелодию на струнных инструментах. После этого раздавался голос: *«Входите. Добро пожаловать. Я Э. Г. Маршал»*. Это был классический, старорежимный аудиоспектакль в жанре ужасов, который вел парень с фамилией моего деда. Он начитывал и комментировал страшные рассказы. А когда эпизод кончался, Э. Г. озвучивал заключительную циничную ремарку: *«До новых встреч, приятных… снов»*. Мне казалось, что это и злобно, и смешно.

Самое громкое событие третьего класса – это тоже своего рода история в жанре «ужасов». Но начиналась она вполне обыденно, почти как любая кантри-песня: папа сказал маме, что отскочит в магазин за сигаретами.

Он сел в машину и уехал.

А домой так и не вернулся.

4. Разлука

Шли дни, а отец все не возвращался, из-за чего мама начала переживать. Возможно, папа нас покинул… однако бабушка Соки знала правду. Ее блудный сын все еще жил в Тусоне, просто съехался с женщиной, к которой месяцами ходил налево. Они поселились в доме на колесах. Это особо и не скрывалось: бабушка общалась с папой, а потом передавала информацию маме. Отец регулярно изменял матери. Однако переезд стал неожиданным событием, оставившим маму в сомнительном положении: двадцать шесть лет, двое детей и никакого рабочего опыта или подготовки. Поддержка родственников, на которую люди обычно полагаются сильнее всего, сводилась к помощи одной лишь домохозяйки-свекрови слегка за пятьдесят. Мама отказывалась просить что-либо у родителей, да и не факт, что они пошли бы навстречу. Им очень нравилось говорить ей: «Ты сама виновата во всех своих проблемах».

Мать стала лучше понимать ситуацию, когда узнала об изменах мужа напрямую от моей бабушки. Пониманию способствовало и то, что он не присылал денег. В связи с этим появилось две проблемы. Первая: семье не хватало даже на еду. Вторая: не было средств на выплату ипотеки, так что дом на Саут-Орегон-драйв предстояло передать банку или продать.

Из-за нужды маме пришлось переосмыслить себя. Бабушка Соки делилась с нами едой, но жили мы не у нее. Наша семья меняла дома как перчатки, оставаясь у тех маминых друзей, что соглашались нас принять. Одну неделю мы спали на диване, другую – в гостевой спальне: когда приходилось, тогда мы и переезжали. Мама невероятно быстро стала самостоятельной. Я понимаю, что нужда – мать изобретательности, однако мне казалось, что жажда самоосмысления уже очень давно зрела в моей матушке. В некотором смысле она преисполнилась готовности изменить свою жизнь после восьми лет выживания бок о бок с мужчиной, который, чего греха таить, попросту не мог обеспечить стабильность семье. Она прошла собеседование на должность банковского кассира и получила высший балл.

После того, как мама устроилась на работу, мы переехали в квартиру неподалеку от ее родителей, а я перешел в другую школу. В день переезда учительница попросила меня выйти в коридор: сказала, что мать ждет меня в приемной.

Мать взяла меня за руку, кивнула школьному секретарю, и на этом все закончилось. Ни своих друзей, ни эту школу я больше не видел. Мне не хватало как их, так и школьного дворика, но я привык к неожиданным переменам и не задавал вопросов. Меня жутко радовало то, что наше бродяжничество подошло к концу.

Мать подружилась с клиентом ее банка, военным по имени Джон Шунеман. Она то и дело флиртовала с ним на ра-

бочем месте, однако знала про него лишь то, что видела собственными глазами. Он был стройным и высоким, казался джентльменом и имел на счету сорок тысяч долларов – то есть на сорок тысяч больше, чем когда-либо водилось у ее бывшего мужа. Не думайте, что моя мать – охотница за деньгами, отнюдь. Просто ей стало ясно, с каким типом мужчин она больше связываться точно не хочет: с теми, на счету у которых наличествовало плюс-минус десять долларов, да и те постоянно исчезали. Она искала кого-то себе по нраву, а в идеале еще и финансово стабильного, чтобы мог обеспечить ее и детей.

Они начали встречаться. Джон Шунеман оказался строгим педантом. В каком-то смысле полной противоположностью моего отца: человеком финансово ответственным, практически одержимым экономией, сосредоточенным на карьере, трезвенником, консерватором, а еще всегда готовым выступать достойным добытчиком. Впрочем, имелись и сходства с папой. Обоих прельщала техника: Джона интересовали записывающие аудио- и видеоустройства, а папу манили двигатели автомобилей. Эти мужчины были по-своему умны и по-своему деспотичны.

Существовал еще один роднивший их момент, о котором я узнал несколько позднее: оба считали насилие или угрозы хорошим воспитательным элементом.

Первый год казался нам всем медовым месяцем, потому что Джон активно ухаживал за мамой. Он водил нас в цирк

и кормил в ресторанах, чем папа почти не занимался. Джона серьезно увлекал боулинг, когда-то он даже состоял в лиге профи, так что мама часто ходила с ним играть. Они подходили друг другу во всем, их отношения быстро развивались. Мама моментально развелась и получила полное право опеки надо мной и Ральфом.

Спустя пару месяцев Джона перевели из тусонской Дэвис-Монтен на авиабазу Бил в калифорнийском Мэрисвилле. Он консультировал ВВС и служил экспертом по передаче данных в засекреченных разведсистемах. После месяца разлуки Джон попросил мою маму прилететь в Рино и встретиться с ним. Тогда мать впервые отправилась в путешествие на самолете. Когда она прибыла в пункт назначения, Джон сделал ей предложение, вручив обручальное кольцо за десять долларов. Конечно, она сказала да. Пара поженилась 4 июля 1976 года, спустя ровно двести лет после подписания Декларации Независимости, таким образом убив двух зайцев одним выстрелом: о годовщине теперь невозможно было забыть, а долгие и мучительные отношения с моим отцом символично завершились. Моя мать вернулась в Тусон, подала заявление об увольнении, собрала наши скромные пожитки, и мы все переехали к Джону.

На протяжении многих лет Джон получал по телефону задание и моментально действовал: прямо как при переезде из Тусона в Мэрисвилл. Он исчезал спустя полчаса после звонка. Таким мне и запомнился отъезд из Тусона. Однажды мне

сказали, что мы переезжаем, и уже неделей позже мы летели из Тусона на северо-запад в Сакраменто, штат Калифорния.

Тогда я этого не понимал, однако, покидая Тусон, я оставлял в прошлом и львиную долю своей культуры. До переезда меня окружали мексиканцы и яки, все они ели и участвовали в приготовлении нашей несравненной еды, пели национальные песни, блюли традиции, а также любили народные легенды и боялись их (в частности, Ла Йороны). Не проходило и дня, чтобы я не слышал грито – радостного мексиканского вопля, предварявшего начало многих песен марьячи – или испанской речи (хотя мой отец отказывался учить меня испанскому и запрещал на нем разговаривать). По выходным я играл в пустыне и ездил в Сан-Хавьер-дель-Бак – христианскую миссию в резервации.

Отчим ненавидел моего отца. Полагаю, все, что касалось мексиканцев или яки, напоминало ему о человеке, который причинил его новой жене много боли. Он радовался, что этот этап остался позади, а вот у меня в душе образовалась дыра. Ральфа, который прожил в Тусоне куда меньше времени, это задело слабее, но я понимал, что он ощущал то же самое. Читая статьи о важности первых лет жизни, я улыбаюсь, потому что ни переезд, ни отдаление от культуры не лишили меня гордости относительно мексикано-индейского происхождения. Я благодарен родственникам, в частности, отцу и дяде Ральфу, тетушкам Йоли и Грэйси, а также кузинам Трише и Ольге за то, что не дали нашей культуре зачахнуть

и делились ей со мной.

Мы прибыли в калифорнийский Роузвилль – своего рода перепутье между Сакраменто и авиабазой Бил. Пока родители искали дом, мы три месяца жили в мотеле «Фламинго». Именно там я познакомился с очередным важным элементом своей жизни, впоследствии повлиявшим на мою карьеру: кино в жанре «хоррор». Если конкретнее, с работами Уильяма Касла. Никогда не забуду, как смотрел его первый фильм.

Касл не очень широко известен, но фанаты ужастиков его безмерно почитают. Автор трилогии «Назад в будущее» Роберт Земекис называл его своим любимым режиссером, об этом же говорил и культовый творец «кэмпового» кино Джон Уотерс, снявший «Лак для волос». Я смотрел фильм под названием «Мистер Сардоникус». Это черно-белая картина о жестоком и богатом мужчине, который вызывает себе врача, чтобы тот излечил его от странного парализующего заболевания: мерзкой улыбки в тридцать два зуба, что не сходила с его лица. Грим мистера Сардоникуса напоминал высокотехничный умный пластилин и очень жутко выглядел. От него я пришел в восторг. Также меня впечатлило, что незадолго до финала на экране появлялся сам Уильям Касл и предлагал зрителям сделать выбор (или иллюзию этого выбора) и повлиять на концовку посредством «голосования о наказании». Каждому зрителю вручали карточ-

ку с «голосом». Когда наступал момент голосования, Касл ломал четвертую стену и обращался к зрителю напрямую: он просил определиться с вердиктом, а потом оглашал результат – наказание. Все было предрешено, но иллюзия выбора многим казалась весьма реалистичной. Касл создал весьма забавную маркетинговую стратегию, но лично меня она зацепила. Я всю жизнь разрабатывал проекты, в которых игроки (зрители) принимали решения, определявшие то, как закончится их история.

Мама с отчимом наконец-то нашли дом в Роклине, к северу от Сакраменто. Для парнишки из бедной семьи, жившей в пустыне, это стало сродни откровению. По соседству с домом находилось роскошное поле для гольфа. У нас под ногами уже не сновали скорпионы, тарантулы и гремучие змеи – можно спокойно выходить на улицу и не бояться внезапной смерти. Вместо сухой земли и кактусов за домом журчала речка, протекавшая неподалеку от поля для гольфа. Окруженный камышами и деревьями с густой кроной, я играл там и высматривал лягушек и головастиков. Ко мне подходили другие ребята, и мы устраивали прятки. После шести вечера, когда на поле для гольфа уже никого не оставалось, мы перебирались туда – настоящий райский уголок. Только не подумайте, что я не любил Тусон. Любил! Просто новая местность – это новые приключения. Мне почти стукнуло девять лет, а значит, я мог выбираться подальше.

Роклинский дом во многих смыслах стал бастионом ста-

бильности. На кухне всегда водилась еда, все мамины желания удовлетворялись, а Джон оформил на нас стоматологическую страховку. Мать наконец-то смогла подправить мои кривые зубы. Я не очень радовался: мало какому ребенку понравится носить брекеты и спать с медицинской пращой. Впрочем, я знал, что это все мне во благо и окупится сторицей – не хотелось щеголять улыбкой мистера Сардоникуса.

Единственной угрозой моему благополучию по иронии судьбы стал творец этой самой полуидиллической жизни – мой отчим Джон Шунеман. Он регулярно грозил мне физической расправой. Говорил, что знает карате, обещал «отделать по первое число» и употреблял подобные фразочки всякий раз, когда я вел себя не так, как ему хотелось. Такой у него закрепился метод воспитания – и он оказался рабочим, учитывая, что в прошлой моей обители насилие тоже считалось нормой. Я выполнял домашние дела по первому требованию: мне не хотелось выяснять, что будет, если я этого не сделаю.

Я взрослел и становился более независимым, поэтому мы часто сталкивались лбами. Джон был сержантом в армейской учебке и во многих смыслах оставался им вне службы. Все либо делалось так, как хотелось ему, либо просто не делалось. Его правила и манеры зачастую казались мне деспотичными и неразумными. Я рос податливым, аккуратным и вежливым подростком, который вечно делал то, о чем его просили. Даже моя мама говорит, что я всегда был хорошим

мальчиком. Конечно, как и всякий ребенок, я радовался детству. Я любил играть, баловаться, самовыражаться, а также испытывать новое. Хорошее поведение оказалось полезной штукой, потому что мое выживание буквально заключалось в умении держать удар – ментально, словесно, а со временем и физически. Я крепок задним умом и теперь понимаю, что любящий балдеть парнишка по фамилии Ромеро вряд ли мог удачно вписаться в домашний быт Шунемана. Джон презирал моего отца, язвительно называя его «любовничком-латиносом». Несомненно, в моем желании веселиться, развлекаться и куражиться он замечал отцовские наклонности. Да и наше с папой сходство баллов мне не добавляло.

В 1977 году папе аукнулась его жажда куража. Мама позвала нас с Ральфом к себе в спальню:

– Ваш отец в больнице Тусона, – говорила она. – Он выживет, но выпишут его нескоро.

– Что произошло?

– Он попал в ДТП.

Папа ехал на работу на мотоцикле, обгонял машину на скорости сто тридцать километров в час и врезался в ехавшую с такой же скоростью встречную машину, после чего оказался у нее под колесами. Такой удар должен был его прикончить, и это почти произошло. Он пережил на операционном столе четыре клинических смерти. Мама каждый день общалась с тетушкой Грэйси, не понимая, что же нам говорить: выживет папа или нет. Она не хотела, чтобы мы мучи-

лись и жили в постоянной нервотрепке. Мой отец был крепким мужиком. В больнице он провел год, а когда выписался, одна его нога стала заметно короче другой. Я радовался, что он выжил.

В отличие от отца, отчим выступал за практичность, постоянство, а также финансовую обеспеченность, но при этом всячески одобрял независимость: в юности я цинично замечал, что он делал это лишь до тех пор, пока эта самая независимость не шла вразрез с его желаниями и мнением. Бывший сержант учебки, который делал из новичков готовых воевать солдат, строго относился к своей непоколебимой и мощнейшей рабочей этике: он прививал манию работы и мне. На свой одиннадцатый день рождения я захотел получить магнитофон. Кажется, на тот момент я ни о чем так сильно не мечтал. Мы заключили договор: он подарит мне на Рождество комбайн из трех модулей: магнитофона Symphonic, трехскоростной вертушки с кассетным плеером и радиоприемника, – а я устроюсь на работу и верну родителям деньги.

Все верно: подарок на Рождество я купил себе сам.

Почему-то эта затея подавалась мне под соусом «подарка». Полагаю, им и оказалась – учитывая, что залог мне вносить не пришлось. И все же сложно не смеяться, вспоминая об этом и думая, что мой отец практиковал родительское ростовщичество. В итоге мой подарок ничего ему не стоил.

Полагаю, подарок на самом деле оказался куда важнее – то был урок самостоятельности. Но магнитофон мне понравился, чего греха таить.

Я зарабатывал стрижкой газонов: пять баксов за участок. Впрочем, найти клиентов для одиннадцатилетки в пригороде Калифорнии оказалось не так-то просто: там все успели купить собственные газонокосилки. Я решил попытать удачи в доставке газет. Каждый день мой будильник срабатывал в три часа ночи, после чего я тащился на крыльцо дома, где меня ждали две стопки газеты *Sacramento Bee* по сто экземпляров каждая. Я развязывал брикеты и укладывал недавно сошедшую с печатного станка прессу – на ней даже чернила не успели толком высохнуть. Заносить их в дом запрещалось, потому что чернила заляпали бы паркет, поэтому я сворачивал их на улице, даже в страшный холод. Если шел дождь – или хотя бы намечался, – я прятался под козырьком крылечка, обрабатывал газеты и складывал их в полиэтиленовые пакеты. Потом я клал их в сумку доставщика, запихивал как можно больше. Процесс превратился в оптимизационную игру: каждое возвращение домой за пополнением означало, что расстояние, которое я должен преодолеть, умножится. Если я успевал проехать полтора километра, приходилось сперва проехать столько же в обратном направлении, а затем еще раз – до дома, возле которого газеты закончились. Суммарно укладывание, фасовка и утрамбовывание занимали примерно полтора часа. Поэтому в по-

ловине пятого я садился на велосипед и начинал колесить по зачастую мерзлому, туманному и мрачному предрассветному городку. Нужно было оставаться начеку. Клиенты уезжали в отпуск, приостанавливали доставку, отменяли подписки: все это требовалось держать в голове. Когда газеты заканчивались, я отмечал в голове место, куда надо вернуться для продолжения работы. Продумывая маршрут, я начал понимать, как мой мозг хранит и достает из памяти различные мелочи. Для меня не составляло труда запоминать все эти данные, а логистические особенности наряду с рабочей ответственностью и вовсе доставляли мне удовольствие.

Я старался закончить доставку до половины седьмого. В будни я должен был вернуться домой, принять душ, позавтракать и успеть на остановку до пятнадцати минут восьмого, чтобы поехать в школу на автобусе. Воскресенья, конечно же, становились совсем иным приключением. Выпуски газет толстели и оказывались впятеро больше обычных, так что в сумку вмещалось всего восемь штук. Я постоянно возвращался домой за обновкой. Работу я заканчивал спустя пару часов после восхода солнца.

В конце каждого месяца я собирал деньги клиентов. Месячная подписка на *Bee* стоила примерно пять долларов. То есть раз в месяц я собирал от двухсот пятидесяти до пятиста долларов, оставляя себе половину выручки. Семидневная работа по три часа в день – примерно девяносто три часа в месяц. За нее я в лучшем случае получал двести пятьдесят

долларов. Я не шучу, когда говорю, что это одна из сложнейших работ, с которыми я сталкивался, а ведь на моем счету множество трудовых недель по сто и более часов. Впрочем, находилось чем заняться и помимо нее. Я обзавелся отличными друзьями, с которыми мне нравилось проводить время.

Кристиан Дивайн стал одним из моих первых и лучших друзей в новом районе. Он оказался отличным художником, мы с ним рисовали комиксы. Иногда создавали что-нибудь с пустыми диалоговыми облачками и давали написать текст товарищу. Иногда вместе придумывали сюжеты: один абзац писал я, а второй – он. Получались очень забавные истории, и порой мы создавали их с разных точек зрения: Кристиан пытался убить персонажа, а я – удержать его в живых. Дивайн познакомил меня с *Advanced Dungeons & Dragons*[7] – ролевой игровой системой, которая выбралась из ниши любителей миниатюрных военных игр и полюбилась фанатам жанра фэнтези и классических настолок. Там существовала возможность создать персонажа и отправить его на поиски приключений – это волшебство казалось продолжением наших комиксов и выдумок. Мы не читали работы других творцов, а сами продумывали приключения и принимали в них участие. Система *AD&D* на момент 1978 года была весьма условной, особенно если сравнивать ее с нынешними ре-

[7] Более структурированная и подробная версия игры Dungeons & Dragons. – *Прим. пер.*

дакциями, но даже тогда она выступала отличным подспорьем для нашего бурного воображения.

В подростковые годы Кристиан где-то достал видеокамеру, и мы снимали коротенькие фильмы комедийной направленности всякий раз, как пересекались, то есть на протяжении последующих пятнадцати лет. В загашнике имеется и настоящая короткометражка, снятая в наши двадцать семь. Если вам знакома *Life is Strange* – игра-лауреат премии BAFTA, в которой Дивайн выступил главным сценаристом, – то знайте: там можно найти множество отсылок к нашей с ним юности и ранним фильмам.

Дел у меня хватало: тут и *AD&D*, и школа, и доставка газет. Я ложился спать в девять вечера, чтобы подорваться спустя шесть часов по мерзкому сигналу будильника. Так продолжалось больше двух лет. Почему?

Да, на мне висел долг за проигрыватель, но у денег находилось и более приятное применение: двести пятьдесят долларов – это целая тысяча четвертаков.

Они предназначались для другого моего хобби – аркадных автоматов.

В октябре 1978 года в США вышла игра компании Taito под названием *Space Invaders*. Спустя тринадцать месяцев появилась *Asteroids* от Atari. Это были крутые проекты – веселые триллеры жанра «убей или умри». *Space Invaders* стала первой игрой, сохранявшей итоговые результаты и позволявшей геймерам ставить возле них свои инициалы. Лов-

кий маркетинговый ход. Какой ребенок не хотел похвалиться навыками в крутой аркаде? Такими стали первые шажки в сторону соревновательного гейминга. Мне нравились обе игры, но в *Asteroids* движение чуть свободнее, чем в *Space Invaders*. Корабль мог перемещаться и вертикально, и горизонтально, чего в канонической вариации *Space Invaders* – где нужно двигаться влево или вправо – не имелось. Такой контроль изрядно бодрил и давал волю.

Как бы я ни любил пинбол, эти аркады находились на другом уровне. Классная и полная мелких нюансов механическая игра всегда казалась чуть неконтролируемой и случайной. Инструменты в распоряжении геймера оказывались лишены абсолютной точности. Напряжение пружины разнилось от автомата к автомату. Лапки-флипперы были единственным постоянным инструментом, однако пинбол оказывался переполнен неподвластными игроку элементами. Какие-то пружины-бамперы действовали быстро, какие-то работали мягче и медленнее. Углы и скорость всегда казались непостоянными. У *Asteroids* и *Space Invaders* все оказалось иначе: компьютерно-генерируемый опыт не менялся от машины к машине и от одного захода к другому. Где бы ты ни взялся за дело, одно игровое поле не отличалось от другого. Пинбол и аркады разнились еще одним ключевым элементом: пинбол вне зависимости от художественного оформления или названия оставался узником базовой геймплейной формулы. Видеоигры же могли быть какими угодно – и на-

рушать все правила времени, пространства и притяжения.

В одиннадцать лет я потратил на *Asteroids* много часов и денег. Отчима это совершенно не радовало, как, впрочем, и маму. Со временем он запретил мне играть после школы. Меня заставляли возвращаться домой и больше оттуда не выходить. Эта идея казалась мне бредовой. Я отлично справлялся с учебой и доставкой газет. Почему мне нельзя было часок поиграть, да еще и на собственные деньги? Однажды я решил ослушаться отчима и пошел в Round Table Pizza неподалеку от дома. Большинство ребят парковало велики у входа в пиццерию, но я понимал, с кем имею дело, поэтому спрятал велосипед за зданием. Я считал, что мать или отчим не заметят его, если будут проезжать мимо.

Я отлично проводил время, тусуясь с друзьями и сосредоточенно играя в *Asteroids*, набирая очки и зарабатывая дополнительные жизни. Вдруг ни с того ни с сего мое лицо впечаталось в автомат.

– Какого хрена?! – вскрикнул я.

Это сделал отчим. Он проезжал мимо и решил провести разведку местности:

– Пойдем, Джон. Ты едешь домой. Немедленно!

У меня пульсировали виски. Отчим изо всех сил вдавил мою голову в автомат. Стекло чудом не треснуло, а основной удар пришелся на мое лицо. Было больно, я чувствовал ярость и унижение. Говорить не хотелось. Я попытался схватиться за окровавленный нос, но Шунеман обеими руками

подтянул меня за футболку, оттащил от автомата и швырнул перед собой. Я доковылял до его пикапа и сел внутрь. Он подъехал к задней стороне пиццерии, взял мой велик и бросил его в багажник. По силе удара я понял, что он явно хотел его повредить. Двумя минутами позже мы уже заходили домой.

Навещавшая нас тогда бабушка Энн сидела в столовой.

– Я же велел тебе не приближаться к аркадным автоматам! – орал он. – Человеческим языком сказал, что они под запретом, больше никаких видеоигр. Но ты все равно поперся. Срать ты хотел на мои слова. Давай, снимай очки.

Я понимал, о чем он говорит. Мой отчим – крупный мужик, подкачанный, 188 сантиметров ростом. Будучи ребенком, я очевидно проигрывал ему в плане силы, да и росту явно не хватало: во мне 175 сантиметров.

– Я не хочу снимать очки, – ответил я Шунеману.

– Снимай, иначе я сам их с тебя сниму.

Я молчал, потому что понимал: очередное «нет» станет провокацией.

– Я тебя предупреждаю.

Он стоял передо мной. Крупный. Сильный. Угрожающий. Я снял очки.

Отчим ударил меня кулаком в лицо. Я отлетел и грохнулся на задницу.

Я встал сразу, как смог, – губа саднила, сводило челюсть. Я сдержал слезы и бросил взгляд на бабушку, которая спо-

койно сидела в кресле в столовой. Она видела все случившееся.

– Ты получил по заслугам, – сказала бабуля.

Безусловно, послушанием я не отличался, но вряд ли какой-либо ребенок заслуживает прямой удар в челюсть – тем более от мужчины за сорок. Я сбежал из дома, куда мне следовало возвращаться сразу после школы, и отправился к своему другу Томми (на самом деле его звали иначе). Я не мог поверить ни в случившееся, ни в реакцию своей бабушки. Потом я вспомнил, как мама рассказывала, что ее отец избивал своих сыновей. Поэтому для бабушки повторялась история всей ее жизни. Маме я об этом не говорил, но, полагаю, это успела сделать бабуля.

Томми встретил меня у входной двери:

– Что с тобой случилось?

– Отчим застал меня в Round Table. Он двинул мне в лицо.

– Ох ты ж…

Мы были неофициальной группой поддержки друг для друга. Родители Томми поколачивали его куда серьезнее: отец однажды поднял его с пола за волосы, а мачеха как-то раз разбудила ударом сковороды по лицу. Уже во взрослом возрасте он не раз попадал в психиатрические клиники. Мы радовались, что нашли понимание в лице друг друга, но надежным товарищем я бы Томми точно не назвал. Годом позже он зашел ко мне домой после того, как я забрал ежемесячную оплату за доставку газет, примерно пятьсот долла-

ров. Когда Томми ушел, я заметил пропажу денег. Рассказал маме, а она обвинила меня в том, что я спустил все на аркадные автоматы. Я не поверил своим ушам. Деньги предназначались моему начальству. Все равно что себя обокрасть.

– Мам, я должен эти деньги фирме доставки. Если не заплачу, меня выгонят с работы. Зачем мне так поступать?

Она все равно не верила, равно как и отчим. Я не удивился, что Джон посчитал меня вором, однако сомнения матери повергли меня в ужас. Страшно неприятное ощущение. Мне казалось, что отчим настраивает маму против меня. Из-за того, что меня обокрал друг, на душе скребли кошки, однако недоверие матери ударило еще больнее. Вдобавок ко всему весь месяц я работал бесплатно и за маршрут расплачивался деньгами из своей финансовой подушки. Для меня в тот момент изменилось очень многое. Сейчас я, наверное, могу сказать, что переживал жуткое одиночество.

Все мои подростковые годы сопровождались недоверием и презрением ко мне. Одним из самых болезненных воспоминаний я считаю подслушанный разговор родителей:

– Он же Ромеро, – вздыхала мама. – Будет неудачником, прямо как его папаша.

Настоящий удар под дых. Сердце ушло в пятки. Я понимаю, что тогда она злилась на меня и сказала это в сердцах. Думаю, в глубине души она так не считала.

Я частенько задумываюсь о событиях, которые формиру-

ют нашу жизнь. Если бы от нас не ушел папа, мама никогда бы не встретила Джона Шунемана и мы бы не переехали в Калифорнию. Если бы не случилось и этого, самого важного события в моей жизни тоже бы не произошло.

Летняя суббота, незадолго до моего двенадцатого дня рождения. Мой брат и мой хороший друг Роб Лэвлок сели на велики и примчались ко мне. От восторга у них спирало дыхание.

– Джон, тебе стоит это увидеть! – сказал Ральф.

– Что именно?

– Место, где можно играть и ничего не платить. Полная халява!

Я посмотрел на Роба, своего ровесника, который был классом младше.

– Не врет, – кивнул он.

– Да ладно!

– Бесплатные игры, – повторил Ральф.

Говорите. Куда. Идти.

Моментально вскочив на велик, я поехал с Ральфом и Робом в колледж Сьерра. Парни привели меня в огромный зал, где стояли огромные ЭЛТ-мониторы. Сперва меня сковал шок. Когда говорили про «видеоигры», я сразу думал про аркадные автоматы и уже представлял, как буду бесплатно гонять в *Galaxian* и *Lunar Lander*. Оказалось, что правда куда прозаичнее. Мы пришли в школьную компьютерную лабораторию, которая лично мне не очень-то и напоминала ла-

бораторию: там не стояли пробирки, вообще ничего такого. Роб сказал, что про лабораторию ему поведал сосед Ленни Либсон – он говорил, что там можно программировать компьютеры. Ленни дал Робу пароль для входа в систему.

Я бы назвал Роба уникальным малым, невероятно умным. Его родители, в отличие от моих, потворствовали интересу к видеоиграм и компьютерам. Это были щедрые и состоятельные люди. Папа Роба работал начальником пожарного управления Роклина, а мама занималась домашними делами. Она с радостью возила нас в салон аркадных автоматов и давала Робу деньги на игры. В те времена *Monaco GP* и *Head On* только-только вышли, и он часто в них резался, пытаясь пройти все дальше с каждым новым четвертаком. Полагаю, мать спускала на игровые увлечения сына сотни долларов. Также родители постоянно покупали ему домашние компьютеры. Поскольку мы оставались лучшими друзьями, я не раз ночевал у Роба и часами играл на самых разных устройствах, в том числе *Magnavox Odyssey 2* и компьютере Atari 800.

В общем, сколь бы невероятным ни казалось то, что у одиннадцатилетки нашелся пароль от учетной записи в местном колледже, не сомневайтесь: это все никак не противоречило возможностям и характеру Роба. Как и в моем случае, когда дело касалось игр, его энтузиазм и любопытство становились заразительными. К счастью, студенты с радостью делились с нами знаниями о компьютерах и играх.

Мы ходили по лаборатории так же, как прохаживались по

новому салону аркадных автоматов, попутно глазея на экраны из-за чужих спин. Студенты печатали что-то на клавиатурах, подсоединенных к гигантскому компьютеру в соседней комнате. Меня это завораживало. Чуть погодя мы спросили одного из студентов, чем он занимается, и узнали, что «машины» подключены к некому «мейнфрейму», работающему на UNIX. Студент говорил, что играет, но мы ничего подобного прежде не видели. Он печатал команду, а игра выдавала ответ. В одной из них, *Hunt the Wumpus*, требовалось бродить по пещерам в поисках монстра. На экране появлялся вопрос, а пользователь выбирал дальнейшее направление поиска. Это была игра без графики. Все интерпретировало воображение геймера.

Мы сели за машину и залогинились с паролем Ленни, после чего разобрались, как запустить *Hunt the Wumpus*. Игра оказалась не из простых: требовалось исследовать ряд пещер, пользуясь одной лишь логикой. Я бы не сказал, что проект вообще хоть как-то пугал, но крутости ему все равно было не занимать.

Не все посетители лаборатории забавлялись. Один студент объяснил нам, что пишет код для занятия по программированию.

– Что такое программирование?

– Это метод выдачи указаний компьютеру. Как сделаны такие игры? Надо поговорить с компьютером на его языке. Это и есть программирование.

– То есть можно делать собственные штуки?

– Конечно. Тут все написано на языке под названием BASIC. Каждой строке нужно определить номер, а потом корректно прописать команду, чтобы программа понимала, чего ты от нее хочешь, что должно появляться на экране и что ей делать с вводимыми пользователем командами.

Это все, что мне надо было услышать. Я мог не только играть, а еще и создавать игры. Прямо в этом помещении.

Оставалось лишь выучить BASIC.

Я начал записывать команды, которые видел у людей на экране.

PRINT.
INPUT.
GOTO.

После этого я подошел к своей машине и прописал то же самое. Очень нервничал и боялся, что кто-нибудь пожалуется на присутствие в лаборатории мешающих детей. Вместо этого кто-то надо мной сжалился и выдал бесхозную обучающую книгу HP BASIC. Она стала спасением. Я посмотрел то, что меня интересовало, и начал экспериментировать с новыми командами.

В тот день начался мой двухлетний самодельный экспресс-курс по программированию, я стал неучтенным студентом колледжа Сьерры. Мы с Робом выступали в роли верных учеников, подростковых адептов операционной системы UNIX, что каждую субботу срывались в студгородок

на великах и часами наблюдали за студентами, а также читали разнообразные руководства и учебники. Однажды мы узнали про геймера, который приезжал в семь утра субботы, чтобы поиграть в *Colossal Cave Adventure* – предположительно самую крутую вещь на свете. Мы приезжали в то же время, чтобы усесться и смотреть на «экшен». Сегодняшний гейминг ушел далеко вперед от игр уровня *Colossal Cave Adventure*, но давайте для примера я покажу вам, как представляла себя эта уморительная и дерзкая штучка.

> *ГДЕ-ТО НЕПОДАЛЕКУ В ГРОМАДНОЙ ПЕЩЕРЕ ЛЮДИ НАШЛИ ЦЕЛОЕ СОСТОЯНИЕ ИЗ СОКРОВИЩ И ЗОЛОТА. НО ХОДЯТ СЛУХИ, ЧТО НЕКОТОРЫХ ИЗ ВОШЕДШИХ В ПЕЩЕРУ БОЛЬШЕ НИКОГДА НЕ ВИДЕЛИ. ПОГОВАРИВАЮТ, ЧТО В ПЕЩЕРЕ ПРИСУТСТВУЕТ МАГИЯ. Я СТАНУ ТВОИМИ ГЛАЗАМИ И РУКАМИ. УПРАВЛЯЙ МНОЙ КОМАНДАМИ ИЗ ОДНОГО ИЛИ ДВУХ СЛОВ.*

После этого объяснения начинался геймплей.

> *ТЫ СТОИШЬ У КРАЯ ДОРОГИ, ПЕРЕД ТОБОЙ НАХОДИТСЯ НЕБОЛЬШОЕ КИРПИЧНОЕ ЗДАНИЕ.*
>
> *ТЕБЯ ОКРУЖАЕТ ЛЕС. ПО ВОДОСТОКУ ИЗ ЗДАНИЯ ВЫТЕКАЕТ НЕБОЛЬШОЙ РУЧЕЕК.*

После этого требовалось принимать решения и разыскивать пещеру и сокровища, прописывая команды «север», «запад», «налево» или «направо».

Мне нравилась *Colossal Cave Adventure* и ее отзывчивость.

Я принимал решения, она реагировала и переносила меня в разные места. Порой она шутила: при гибели могла написать, что у нее закончился цветной дым, так что воскрешение невозможно. Я не знал, что *Colossal Cave Adventure* считалась первым интерактивным художественным произведением, а также о том, что она породила целый жанр. Игра просто мне нравилась. Я упивался пониманием, что ее сделал человек, интересовавшийся компьютерами. Прямо как мы. До колледжа Сьерры я даже и не думал делать аркадные игры. Однако теперь мне казалось, что мир полон возможностей.

Тогда я и нашел свое призвание. Ничто иное меня не интересовало – это было все, чему я хотел учиться и чем хотел заниматься. Я думал о программировании, когда просыпался и когда засыпал, вбивая команды в память (GOSUB и RETURN, FOR и NEXT, IF и ELSE, END).

Ральф интереса к программированию не проявлял, а вот Роб был дельным помощником. Мы соревновались в обучении, смотрели, кто сможет выучить больше и быстрее. Написав на BASIC свою первую игру, простую мелочь, в которой требовалось исследовать пару комнат, я показал ее Робу. Только ему. Я не хотел тревожить кого-либо в лаборатории или привлекать к нам с Робом внимание. Поэтому книга HP BASIC стала настоящим откровением. Я не мог лишиться доступа к лаборатории. Если бы я начал донимать студентов просьбами взглянуть на мои игры или научить меня про-

граммированию, все могло закончиться.

Думаю, именно моя жажда изучить BASIC поспособствовала развитию гипертимезии – или же заставила меня и остальных обратить на нее внимание. Я был одержим запоминанием всего изученного, поэтому компульсивно прогонял информацию в голове снова и снова. Тогда еще не было Интернета, где можно найти подсказку. Была лишь пара драгоценных книг, денег на покупку которых не имелось. Так что удерживание информации стало необходимостью. Я писал заметки, читал оставленные людьми в лаборатории записки и книги, пытаясь тщательно запомнить все, что попадало под руку. Все до последнего символа.

5. АДР

Происшествие с залом аркадных автоматов лишило меня доверия отчима, и какое-то время мы с братом, по его настоянию, сопровождали их с мамой во время походов в боулинг. За неделю до моего тринадцатилетия наша семья поехала в Foothills Bowl – наверное, лучший боулинг-центр района, чистенький и с окнами во всю стену: там открывался вид на сосновый лес – северо-калифорнийская фишка.

Как обычно меня интересовал совсем другой вид: на местные аркадные автоматы. Периодический запрет отчима не действовал, если я играл, пока они с матерью занимались боулингом – главное, чтобы платил сам. Там стояли пинбольные и аркадные автоматы, в том числе *Battlezone, Space Invaders, Crazy Climber* и *Asteroids*. Однако в этот раз появилось кое-что новенькое: автомат *Pac-Man*. Денег у меня не оставалось, но я подошел, чтобы посмотреть на свежий релиз. Он меня просто заворожил. Я буквально застыл на месте.

Во-первых, игра сочилась цветом и звуком. До *Pac-Man* все аркады были черно-белыми (не считая *Galaxian*) или же монохромными. Отличный от белого цвет этих проектов – например, цветные кольца *Star Castle* или многоцветный *Breakout* – был возможен исключительно за счет пленки, натянутой над пластмассовым или стеклянным экраном.

Саундтрек *Pac-Man*, по-моему, и вовсе шокировал. Мне нравились бесконечные звуки «вака-вака», звучавшие каждый раз, когда Пакман пожирал точки, а футуристичное синтезированное музыкальное оформление не имело себе равных.

Кроме того, меня очаровала сама игра, бесконечно инновационная. Суть *Asteroids* и *Battlezone* заключалась в пальбе и подрыве всего подряд: «Убей или умри». Казалось, что большинство новинок – клоны друг друга. Однако эта стояла особняком. Аркада была заточена на выполнение задач (требовалось собирать точки) и выживание: либо убегаешь, либо умираешь.

Я наблюдал за происходящим где-то полчаса. В последний раз я испытывал такой восторг, когда открыл для себя пинбол и рубился в него, делая вид, что я не ребенок, а очень даже взрослый парень. Сыграть в новинку стало для меня делом чести. К тому моменту я уже не докучал родителям просьбами дать денег, поскольку зарабатывал их сам, развозя газеты, но в тот день у меня при себе не нашлось ни цента. А поиграть было нужно. Я умолял маму, и она одолжила полдоллара. Я закинул первый четвертак, после чего началось то, что можно описать лишь как «радостное и внезапное слияние с игрой»: я почти что буквально зашел в мерцающий и звенящий цифровой лабиринт. Если вы играли в *Pac-Man*, то вам знакомо описанное мной ощущение, особенно если вы пережили его в 1980-х. Об этом деле говорили все. *Pac-Man* – это виртуальные салочки, в которых ты становишься го-

лодной желтой иконкой с тремя жизнями. Она движется по лабиринту, усеянному «пак-точками», и пожирает эти самые точки или другие ништяки (фрукты, колокольчик и ключ), удирая от призраков. Любой контакт с вражескими созданиями – Блинки (красным), Пинки (розовым), Инки (голубым) и Клайдом (оранжевым) – лишает героя одной из жизней, это очень будоражащее ощущение. *Pac-Man* не походила на другие аркады, она просто была лучше всех. Ее инновационность стала для меня откровением. Музыканты порой говорят, что их изменили какие-то музыкальные произведения. А меня изменила вот эта аркада.

Сейчас понятно, что игра существенно отошла от принятых норм, стала новаторской в плане тематики, механики, аудио- и видео-составляющей на фоне проектов той эпохи – настоящий взрыв креативности; однако это мое современное мнение – человека повзрослевшего, помудревшего и плотно знакомого с созданием видеоигр. *Pac-Man* бросала вызов, щекотала нервишки, но вместе с тем оставалась веселой и приносящей удовольствие. Когда открывался новый уровень, демонстрировались комичные сценки – нарисованные на компьютере юморески. Раньше юмора в аркадах не наблюдалось. Я испытывал и другое ощущение: игра была сложной, но преодолимой. Я понятия не имел, что в ней 255 уровней, однако с виду все казалось элементарным. Играющий проходил лабиринт, пожирал точки и фрукты, а также избегал призраков.

Когда закончились мои пятьдесят центов веселья, я остался в абсолютном шоке – и оказался уже на крючке. *Pac-Man* казалась лучшей аркадой на свете. Я влюбился в нее по уши. Выискивал автоматы с *Pac-Man* всюду, где только мог. Чем дольше я резался, тем лучше понимал игру. Приходило осознание того, что каждый призрак индивидуален. Блинки считался самым агрессивным, а Пинки любил ходить за Пакманом по пятам. Клайд просто бродил туда-сюда: то приближался, то давал деру, будто расхотел нападать. Я довольно быстро понял, что *Pac-Man* следует определенному шаблону. Методы преследования Пакмана призраками не менялись с началом новой игры. Все оказалось тщательно запрограммировано. Я придумал, как убегать от призраков на ранних этапах, и моя идея всегда срабатывала.

Пришло очередное осознание. *Pac-Man* со всеми ее инновациями еще и сумела познакомить меня с шаблонами геймдизайна, а также дала понять, что владение этими шаблонами можно отточить. Заметив этот элемент *Pac-Man*, я понял, что такие шаблоны дизайна есть и в других проектах, – и твердо вознамерился запомнить их так же, как запоминал код. Я тратил сотни долларов на оттачивание мастерства в этой аркаде и спустя какое-то время запомнил открывающие движения наизусть. Позже дошло до того, что для прохождения первых двух уровней уже не требовалось смотреть на экран. Я глядел на своих друзей и разговаривал с ними, пока мой Пакман пожирал точки и уклонялся от призраков. Впе-

чатляющий трюк для вечеринок. Ну, пока длились первые два уровня. На пике своих возможностей я мог потратить один четвертак и дойти до двадцать шестого.

После тринадцатого уровня на каждом этапе появлялся шанс получить трофей – ключ, который стоил 5000 очков. Чтобы добраться до этого этапа, я тратил много часов, а потом допускал промах. На тот момент я не успел распознать шаблон целиком. Впрочем, после того как на *Pac-Man* были потрачены уже сотни долларов, мои инициалы красовались в каждом роклинском автомате: АДР, то есть Альфонсо Джон Ромеро.

Но не только мне было сложно насытиться этой игрой: казалось, что с ума сошла вся страна. Песня под названием *Pac-Man Fever* хорошо отражала происходившее помешательство. Солист пел, что игра «сводит его с ума». Денег у него не было, зато в наличии имелись мозоль на пальце и желание «сожрать» точки. В марте 1982 года песня заняла девятое место в чарте Billboard Hot 100.

Моего отчима это все не впечатляло. Он продолжал считать аркады напрасной тратой времени и вместе с матерью пытался запретить мне играть. Противостоять негативному отношению оказалось сложно. Это был не просто конфликт: теперь я понимаю, что это когнитивный диссонанс. Игры погружали в себя, бросали вызов, фонтанировали весельем. Мне хотелось узнать про них все и научиться делать собственные. В них я видел свое будущее. Даже в двенадцать лет

я не сомневался, что у аркад есть и положительная сторона, которую не замечали мои родители. Я понял, что *Pac-Man* – это компьютерная игра, так что связь между ней и кодом, который я изучал в колледже Сьерры, оказалась для меня очевидна. Не то чтобы я хорошо разбирался в вопросах графического интерфейса или языков, знание которых необходимо для вывода изображения на экран, однако понимал, что компьютеры позволяли и создавать такие проекты, и играть в них. Я плохо знал, как устроен мир, и в некотором смысле походил на своих родителей, прагматиков среднего класса, но не мечтателей. Однако у меня появилась мысль, что в компьютерной сфере можно заполучить работу. Проведенное время в компьютерной лаборатории Сьерры позволило мне понять, что компьютеры можно изучать, на них можно учить работать, про них можно писать книги, а также создавать для них программы.

Я провел мысленную связь: проекты, которые я видел в колледже, вроде *Colossal Cave* и других текстовых адвенчур стали первым этапом создания игр, а *Pac-Man* и другие аркады стояли в этом плане куда выше. Я не знал, какие программистские чары требовались для создания *Pac-Man*, но догадывался, что им точно можно обучиться. Именно этим я и планировал заняться. Моя жажда учебы стала всепоглощающей.

Рынок домашних компьютеров был на подъеме. Однако их приобретение казалось чем-то из ряда вон: например,

в 1981 году Apple II стоил примерно тысячу триста долларов. Я ходил в компьютерный магазин в центре Роузвилля и в RadioShack неподалеку, пользуясь их витринными образцами – Apple II в магазине Capitol Computers и TRS-80 в RadioShack. В свободное время я старался понять, как они работают, и поучиться на них работе с BASIC. Впрочем, от ранних трудов ничего не осталось. Ни одна игра не сохранилась, потому что цена дискет размером 5,25 дюйма била по моему бюджету для *Pac-Man*. Приключения, которые я кодил в колледже Сьерры, записывались на бумажные перфокарты, которые однажды вылетели из багажника моего велосипеда и приземлились в лужу. Помню, как смотрел на них с расстроенным видом. Карты промокли, разлетелись и испортились. Я собрал их и выкинул дома в мусорное ведро. Эта утрата совпала для меня с окончанием поездок в колледж Сьерры. Близилось мое четырнадцатилетие, я готовился переходить в девятый класс средней школы Роузвилля, в которой стояло целых две машины Apple II. В общем, учитывая эти компьютеры, Atari 800 моего друга Роба, а также ассортимент местных магазинов, без дела я бы не сидел.

У меня никогда не было ненависти к школе, учился я ответственно, частенько получая «пятерки» и «четверки». Также мне нравился социальный аспект обучения: я с удовольствием знакомился с другими ребятами и заводил друзей. Общаться с людьми мне помогали два навыка.

Первый имел отношение к компьютерам. Я стал абсолютным евангелистом программирования и даже основал компьютерный клуб. Демонстрируя свои труды другим ребятам, я пытался убить двух зайцев. Мне хотелось, чтобы люди играли в мои творения и делились мнениями, кроме того, я собирался найти других любителей писать код. Все интересовавшиеся могли приходить в любое время, и мы бы обменивались знаниями. К началу десятого класса я так преисполнился в программировании, что решил написать книгу о разработке игр на BASIC для Apple II. О моем проекте узнал представитель школьной газеты и даже написал про него статью.

Другим же навыком можно назвать рисование. В десятом классе я начал создавать уморительный, по моему мнению, комикс. Помимо прочего, он позволял мне выплескивать агрессию и желание покалечить своего отчима. Наполовину юмор, наполовину психотерапия. Главным героем «Мелвина» стал подросток, которого постоянно наказывал отец с явными садистскими наклонностями. Светловолосый и светлокожий парнишка – никакого физического сходства со мной не наблюдалось. А вот папа Мелвина, мужчина в очках и с блестящей лысиной, на тысячу процентов был копией Джона Шунемана. Некоторые сюжеты «Мелвина» можно считать автобиографическими. Замечая, что пацан рубится в видеоигры, папаша пробивал экран его головой, а потом снимал с Мелвина скальп, демонстрируя его мозги. В отличие от то-

го эпизода из жизни, когда Шунеман врезал мне по лицу, выдуманные вариации событий всегда заканчивались в схожем ключе – батек отпускал самодовольную едкую ремарку: «Помните, дети: от видеоигр портится зрение». Мелвин помирал где-то за кадром.

Комикс доводил моих друзей до чудовищного истерического хохота. Я не уделял этим творениям чересчур много времени. Кто-то делился идеей, или же меня самого посещала мысль, а может, у нас с отчимом случалась очередная стычка – и тогда я быстро накидывал пятнадцать панелей, прикидывая в голове, как расписать все сюжетные действия. Я не делал карандашных набросков и не готовил несколько версий, просто рисовал с ходу. Некоторые выпуски получались лучше других, но даже сейчас я считаю, что для подростка-самоучки это крепкая работа. Я понимал визуальные техники комикс-стрипов – перемежающиеся крупные планы, растянутые и сжатые лица, звуковые эффекты – при этом даже не зная, что у этих приемов имелись свои названия. Всю прелесть комиксного повествования я постигал совершенно естественным образом, а не на каких-либо курсах. На тот момент Скотт Макклауд еще не успел написать классическое «Понимание комикса». Все пришло само, пока я читал «Мелочь пузатую», а также журналы *Mad, Cracked* и *Weird*[8].

[8] Кстати о вдохновлявших меня журналах. Примерно пятнадцатью годами позже, когда меня настигла слава, я отправил свои комиксы про Мелвина в National Lampoon. Мне очень нравилось это издание, и увидеть Мелвина на его страницах оказалось бы для меня честью. Увы, редакторы не согласились. – *Прим. авт.*

По иронии судьбы, пока я изгонял демонов, которые появились у меня из-за абьюзивного отчима, сам Шунеман начал становиться лояльнее. Я обсуждал с ним то, чему обучился в колледже Сьерры, дома у Роба, а также в магазинах, которые разрешали пользоваться их компьютерами. В прошлом отчим работал с электроникой – хоть в программировании он ничего и не смыслил, определенное понимание того, чем я занимался, у него было. Со временем мой программистский прогресс и неподдельный энтузиазм заставили его переосмыслить свой взгляд на компьютеры. Он понимал, что я занимался чем-то полезным. Как-то раз в апреле 1982 года я вернулся домой и увидел Apple II+, который даже не успели распаковать. У меня дыхание сперло от счастья. Отчим говорил, что давно задумывался об этой покупке, ведь она поможет ему разбираться с домашними и рабочими финансовыми заботами. Особо удивляться не стоило, однако, увидев коробку, я чуть ли не колесом начал ходить. Мама просила меня подождать, но все тщетно. Компьютер распаковали в ее швейной комнате. Когда отчим вернулся домой, новая машина уже стояла в полной боевой готовности. Шунеман разозлился, но мама взяла вину на себя, сказав, что забыла попросить меня ничего не вскрывать.

Как мог заметить пытливый читатель, мои отношения с отчимом можно назвать сложными. Однако он оказал на мою жизнь и положительное влияние. Шунеман приютил на-

шу семью, заботился о нас, читал ненавистные мне лекции, которые каким-то образом осели в памяти, усвоились и стали дельным подспорьем для таланта, который он у меня замечал. Родители множества детей игнорировали их желание программировать и создавать игры или настаивали на выборе более традиционных профессий. Приобретение Apple II+ изменило мою жизнь.

Для нашей семьи покупка стала значимой – впрочем, оказалась бы таковой для любой семьи. Мой отчим взял полный набор: системник, периферию, монитор и принтер. Из бюджета ушло минимум пять тысяч долларов. Если бы кто-нибудь спросил меня парой месяцев ранее, окажется ли когда-нибудь подобный компьютер у нас дома – я бы лишь помотал головой. Такие суммы никогда не были нам по плечу. Впрочем, Джон надеялся, что я начну писать программы для бизнеса, нечто «полезное» – скажем, софт для организации телефонного справочника. Он считал, что это все приведет к тому, что я устроюсь на «настоящую» работу. Игры Шунеман все еще не рассматривал всерьез, чего нельзя было сказать про меня. Каждый день после школы я писал их одну за другой. Помню, как подумал: «Хочу заниматься этим каждый день до самой смерти». Желание выходить на улицу погулять пропало само собой.

В тот момент я еще не понимал, как именно сделать на компьютере игру, напоминавшую мои любимые забавы из аркадных автоматов с настоящей графикой. Роб Лэвлок от-

крыл мне глаза на следующий шаг, подсказав, куда нужно копать, пока мы гоняли в *Gorgon*, написанную легендарным программистом Apple II Насиром Джебелли. Он принялся за дело рано, в 1980 году, и быстро сделал себе имя. В буквальном смысле – надпись «BY: NASIR» виднелась на стартовом экране каждого его творения. Он создавал свои проекты крайне расторопно, они казались технически безупречными и очень увлекательными[9].

Насир не просто гениально программировал видеоигры: он, помимо всего прочего, понимал, как придумать приятный геймплей. Мне нравилось, что все сделанное им уникально. Высокоскоростные гонки с видом сверху, аркада, в которой горизонтально двигающийся космолет расстреливает пришельцев и спасает людей, симулятор бомбежки вражеских территорий с самолета – его проекты доказывали, что он бросал себе технические вызовы и постоянно менял жанры. Отталкиваясь от его работ, я научился собирать игры вокруг определенной концепции или механики, давая пользователю все, чего он хочет, но избегая при этом лишних деталей, которые ничего не добавляли геймплею. Помимо про-

---

[9] Много лет спустя Насир лично мне рассказал, что программировал прямо в мини-ассемблере, не используя исходный код. Это все равно, что писать роман, вбивая по предложению за раз и глядя на то, как они исчезают в недрах компьютера. Со временем роман дописывался, но во время работы над ним нельзя было увидеть набранный прежде текст. Опыт Насира оказался настолько внушительным, что он стал первым кодером Apple II, который заставил других работающих с Apple II людей задаться вопросом: «Но как?» – *Прим. авт.*

чего, я подмечал, что некоторые проекты Насира – это результат изучения им новой программистской техники. Например, появлялись новые графические возможности, и этот технологический метод применялся Джебелли на протяжении всего игрового процесса. Изучив его проекты, я понял, что лучше всего учиться непосредственно во время разработки. Игра могла помочь овладеть новыми кодерскими нюансами. В итоге Насир в одиночку спрограммировал первую, вторую и третью части *Final Fantasy*. Он остается одним из легендарнейших специалистов в истории.

Еще одна легенда, которая заметно повлияла на мое развитие, – Билл Бадж. Наглядный и прекрасный пример разработчика проектов для Apple II начала восьмидесятых. На его счету увлекательные ранние игры вроде трилогии *Space* и *Penny Arcade*. Следующая его затея *Raster Blaster* стала хитом – первый пинбол на Apple II. Проект многих сразил наповал и вдохновил на создание аналогов, однако разобраться с физическими подсчетами на языке ассемблера 6502 было непросто. Пока все ломали голову над этой загадкой, Билл в 1982 году выпустил *Pinball Construction Set* и шокировал индустрию. Программа, которая позволяла любому сделать собственную пинбольную игру, стала беспрецедентным явлением и невероятным техническим достижением.

Мы с Робом смотрели на экран с *Gorgon,* и я сказал:

– Черт, вот такие штуки я хочу разрабатывать!

– Хочешь посмотреть ее код? Из чего она сделана?

– Да!

Роб нажал на своем Apple II+ кнопку RESET, затем напечатал сперва «CALL-151», а потом «800.9FF». Внезапно на экране появился поток чисел. Все напоминало цифровую белиберду, однако именно так я впервые познакомился с шестнадцатеричным числами и символами.

– Это машинный язык, – сказал Роб. – Вот что нужно выучить для создания видеоигр.

Я глядел на экран. Все равно что смотреть на египетские иероглифы. Никакого сходства с BASIC, который я к тому моменту уже отлично знал. В одной из книг кто-то написал: «Если ты знаком с одним языком программирования, то с остальными тоже разберешься ввиду лингвистических и логических схожестей». Однако провернуть такое с машинным языком казалось невозможным.

– Понятия не имею, что это, – ответил я. – Но если все этим занимаются, то и мне стоит браться за дело.

Роб напечатал «800L», после чего на экране появился код в формате языка ассемблера.

– Это язык ассемблера, – объяснил Лэвлок. – То, что написал программист.

Он объяснил, что программа с таким названием приняла код и пересобрала его в машинный язык.

Приближалось Рождество 1982 года, и я попросил у родителей две книги: *Assembly Lines: The Book* Роджера Вагнера, настоящую библию программиста, и *Apple Graphics and*

Arcade Game Design Джеффри Стэнтона, повествующую о создании аркадных игр на ассемблере. Родители по-прежнему не догоняли происходящее, но уже куда меньше осуждали мое увлечение и продолжали надеяться, что я займусь разработкой «полезных» программ. 25 декабря книги уже лежали под елкой. Счастью не было предела.

– Наконец-то я смогу выучить ассемблер! – раздался мой возглас.

У меня уже имелось справочное руководство для Apple II, однако я не мог понять указанную там продвинутую информацию об ассемблере, потому что важнейшие начальные шаги авторы не описывали. Я будто смотрел на двадцатый этаж, стоя у лестницы, которой не хватало ступенек с первого по девятнадцатый пролеты. Все надежды возлагались на книгу Вагнера, которая открыла бы все тайны, а книге Стэнтона предстояло обучить меня фокусам разработчиков коммерческих видеоигр.

К тому моменту мой самодельный экспресс-курс обучения программированию вышел на запредельные скорости. Я твердо настроился зазубрить про ассемблер все. Почти сразу выяснилось, что машинный язык, показанный мне Робом, делал все то же, что и BASIC, и даже больше, но куда быстрее. Цифровая белиберда оказалась шестнадцатеричным кодом, серией шестнадцати цифр или символов в двадцати четырех рядах. Код ассемблера – это обычный текст, но обязательно нужна программа, которая превратит его в машин-

ный код.

Первым делом требовалось выучить шестнадцатеричную систему счисления, потому что именно ее Apple II использовал для языка ассемблера. Изучаемая в начальной школе десятичная система состоит из десяти цифр от нуля до девяти. Шестнадцатеричная же использует шестнадцать цифр: от нуля до девяти и от A до F. Вот наглядный пример: число 11 из десятичной системы в шестнадцатеричной отображается как буква B. А число 94 обозначается в шестнадцатеричной системе как 5E[10]. Такие переводы я научился делать на автомате, как школьник, заучивающий, что 12×12 – это 144.

На первых порах Роб стал моим лучшим соратником и учителем. Когда дома появился Apple II+, я сразу же принялся за создание своей версии *Crazy Climber*, нашей любимой аркады, но ничего не получалось. Лэвлок взглянул на код и спросил, почему я не использовал переменные. Ответ звучал очень просто: я не знал, что это такое.

Роб объяснил, что переменные содержали в себе значения, которые могли меняться в ответ на действия геймера или на какие-либо внутриигровые события. Например, переменной «Жизнь» присваивалось значение 3. Если герой получал дополнительную жизнь, показатель увеличивался на один пункт. Переменные использовались для координат осей

[10] Понимание шестнадцатеричной системы счисления является неплохим подспорьем для нынешних программистов, но в 1980-х оно выступало ключевым моментом кодинга. Объяснение основ системы выходит за рамки нашей истории, но, если вы заинтересовались, обязательно почитайте об этом. – *Прим. авт.*

X и Y, количества патронов, а также всего остального, что не стоило упускать из виду. Это одна из самых базовых концепций программирования, и я ничего о ней не знал. Выражаясь совсем уж простым языком: представьте, что у вас на кухне стоит миска – это переменная. В ней может помещаться как триста горошин, так и десять. Миска не меняется, но ее содержимое переменно.

Я закончил свою версию *Crazy Climber*, но из-за дилетантства случайно ее удалил – моя первая игра для Apple II+ в истории попросту испарилась! Однако огорчения я не испытал, просто подумал, что следующие разработки будут лучше. Началась работа над *Dodge 'Em*, в которой кораблю играющего требовалось уворачиваться от выстрелов инопланетян.

Благодаря Робу, рассказавшему про машинный код и переменные, а также подаренным родителями книгам я узнал, как получить доступ к внутренним механизмам Apple II+. Неделя, в которую я получил книгу про ассемблер, стерлась из памяти. Мозг постоянно обрабатывал получаемую информацию об Apple II+, о коде, на котором она работает, и о том, что я могу запустить на этом компьютере. Apple II + и другие первые домашние ЭВМ можно было изучить «от и до». У моей первой машины имелось 64 килобайта памяти – 65 536 байт. У меня появилось четкое желание знать, за что отвечает каждый байт. Верхние 25 % памяти отводились постоянному запоминающему устройству (ПЗУ), в

котором хранились программы, определяющие, как работает Apple II+. Любому, кто писал программу для этого компьютера, требовалось знать точное расположение различных функций в ROM машины. Существовали книги, в которых расписывалась «географическая адресация» ПЗУ Apple II+. Для ускорения обучения я вел заметки, выписывал адреса и пользовался плакатами, на которых указывались важнейшие места памяти, – в частности листовкой Peeks, Pokes and Pointers от компании Beagle Bros. Я твердо вознамерился запомнить про компьютер все: как работает микропроцессор 6502, как устроен экран высокого разрешения с чересстрочной разверткой. Еще хотелось заучить все возможное про ПЗУ и нулевую страницу[11].

Я неспроста так себя нагружал. Во-первых, мне очень хотелось нагнать программистов, которые ушли далеко вперед: я не знал, кто они, но постоянно запускал их игры. Речь про Насира Джебелли, Билла Баджа и других. Во-вторых, у меня был серьезный для всего этого повод: не успев понять, как на самом деле работает компьютер, я мог его лишиться.

Не успела начаться моя учеба в десятом классе, как отчиму предложили работу на военной базе в Англии с увеличением заработной платы на 50 %. Он согласился на три года

[11] Нулевой (или базовой) страницей называются первые 256 байт области памяти 8-битного компьютера. Это особенная штука, поскольку процессору 6502 давались особые указания использовать этот объем памяти на высокой скорости. – *Прим. авт.*

перевестись на базу королевских ВВС в Алконбери. Переезжать мы собирались в самом начале нового 1983 года.

По общему замыслу грузчики должны были собрать наши пожитки и медленно везти их в Великобританию. Беспокоивший меня больше всего Apple II+ должен был оказаться в коробке спустя какую-то неделю после того, как я получил свои книги по ассемблеру. Я жадно поглощал все их содержимое, программируя по мере прочтения. Я вступил в схватку со временем и вновь столкнулся с необходимостью удержать информацию всеми силами. После пяти страниц первой книги я вбил машинный код в наш Apple II+ и запустил. Заработало! Начало было положено.

Неделей позже компьютер поехал в сторону Англии, а за ним помчались и мы.

Разлука меня не останавливала: я начал писать код в тетрадках. В колонке справа писал код ассемблера, а потом пересобирал его по соседству, вручную делая машинный код. После этого я разыскивал неподалеку Apple II+, чтобы вбить свой шестнадцатеричный код и проверить, заработает ли программа. Простым процесс не назвать, но я учился и оттачивал свои навыки. Ни о чем, кроме кода, думать не хотелось. Оценки начали проседать, потому что я писал и собирал код прямо на уроках. Во время контрольных на бумаге оказывалось все, что я умудрялся вспомнить, но заботил меня исключительно код и ничего кроме кода.

Перед отбытием в Англию мы поехали в Тусон, чтобы по-

прощаться с моей семьей. По пути туда нам довелось остановиться в Сан-Диего, возле штаб-квартиры Beagle Bros. – компании, продававшей дискеты со сборками важных программ и порой игр. Впрочем, за громким названием скрывался не полноценный штаб, а рабочий кабинет в доме основателя фирмы Берта Керси. Встреча с ним стала будоражащим событием: в моих глазах он был рок-звездой. Программы и руководства Beagle Bros. не обходились без чувства юмора, и это лишний раз подтвердилось, когда мы подошли ко входной двери и увидели табличку под дверным звонком: «Нажмите раз, чтобы провалиться в люк, два – чтобы прозвенел звонок». Да и дом у него оказался с приколами: скажем, меня очень развеселил стол, на ножки которого надели роликовые коньки.

Визит вышел вдохновляющим, не в последнюю очередь потому, что родители начали оттаивать в отношении моего компьютерного «бзика». Годом позже я придумал программу, которая якобы замеряла пульс пользователя, когда он касался кнопки «пробел». Естественно, это была шутка из двух строк кода, написанная для конкурса Uncle Louie's Perpetual Two-Liner Contest. Я отправил игру из Англии, чтобы попытать удачи, а Берт включил ее в релиз 1983 года под названием *Silicon Salad*. Вот такой стала моя первая опубликованная программа.

База королевских военно-воздушных сил в Олконбери,

куда перевели отчима, располагалась в Кембриджшире, в сотне километров к северу от Лондона. Мы жили в районе, где находилось очень много американских военных, в тридцати минутах езды от базы площадью в четыреста гектаров. Стены моей спальни украшали рекламы компьютерных игр, которые я вырезал из журналов.

Поскольку мой перевод пришелся на самый разгар учебного года, со мной встретился методист средней школы Олконбери, которая подчинялась службе образовательной деятельности министерства обороны и принимала учеников исключительно из Америки. Он сказал, что в учебном заведении можно пройти курс «Введение в BASIC».

– А я его и так знаю, но все равно с удовольствием бы записался, – прозвучал мой ответ.

Кажется, методист надеялся, что я выберу физкультуру.

– Прошла уже половина учебного года, нужно поговорить с учительницей и узнать, подойдешь ли ты ей. Придется убедить ее, что ты не отстающий.

– Без проблем! – ответил я, и мы пошли в сторону класса.

Там я познакомился с Гейл Рэйчелс, своим первым настоящим учителем программирования.

– Не думаю, что отставание станет проблемой. Я хорошо знаю BASIC. Более того, у меня есть дискеты с парой написанных на нем программ. А еще начинаю изучать ассемблер… – тараторил я.

Во время демонстрации проектов учительница отмалчи-

валась, но было понятно, что она впечатлилась. На следующий день я зашел к ней в класс. Она написала на доске задание, сказала, что ребятам нужно выполнить его до конца занятия, после чего попросила меня пройти с ней.

Мы сели в ее машину и поехали в сторону эскадрильи «Агрессор»[12] – тренировавшихся пилотов истребителей. Гейл познакомила меня с капитаном Спенсером, забавным и крайне болтливым парнем. В самый разгар нашей беседы он поднял трубку и пробормотал какую-то зашифрованную военную скороговорку:

– Дельта-Игл, капитан эскадрильи Спенсер, запускаем обсуждавшийся ранее протокол.

После этих слов военный встал, а поблизости начала открываться огромная дверь в хранилище. Он шмыгнул в пещероподобную комнату, в которой сидели работавшие за компьютерами офицеры, и провел нас к мини-компьютеру Cromemco.

– Ты сможешь на нем программировать, Джон?

– А можно в нем сперва поковыряться?

– На здоровье.

Машина работала на операционной системе CP/M, на экране виднелось окно программирования BASIC.

– Да, смогу, конечно.

– Работа интересует?

---

[12] Речь идет об отряде, который отыгрывает «условного противника» во время военных учений и тренировок. – *Прим. науч. ред.*

Я провел в Англии всего два дня и мне уже поручили работу с компьютерами!

– Конечно. Классная идея.

В пятнадцать лет я программировал в интересах ВВС США. Капитан Спенсер был резким мужчиной и напоминал героя Тома Круза из фильма «Лучший стрелок» («Топ ган»). Он сказал, что познакомился с моей учительницей в баре офицерского клуба, где она пожаловалась ему на вундеркинда, которого будет невозможно учить. Мой отчим потолковал с капитаном и попросил не давать мне никакой засекреченной информации, только какие-нибудь плейсхолдеры.

Шунеман переживал, что меня могут похитить, и не хотел, чтобы мне давали доступ к чему-либо «важному». Возможно, вам это покажется чрезмерным, однако Джон в некотором смысле боролся на передовой Холодной войны, получая разведданные и наблюдая за шпионскими операциями за Железным занавесом. Капитан Спенсер организовал мне работу после уроков и во время летних каникул.

В 1983 году среднестатистический взрослый почти не разбирался в компьютерах. Я настолько опережал общее развитие, что считался не какой-то там диковинкой, а весьма востребованным специалистом. Тогда я об этом даже не догадывался. Меня интересовали кодеры, которые успели уйти далеко вперед. Полагаю, в университетском городке вроде Кембриджа хватало знатоков компьютерной грамоты, од-

нако в Олконбери я оказался чуть ли не единственным программистом. Вскоре прибыл семейный компьютер Apple II +, и отчим попросил сделать формы для отчетов, после чего я написал ему нужную программу. Радость переполняла и меня – можно кодить, верная машина снова со мной, – и Шунемана, ведь он получил то, о чем просил.

Я начал делать игры одну за другой. Заканчивая очередной проект, я записывал код на дискету и отправлял письмо в программистские журналы вроде *Nibble* и *inCider*, которые освещали только продукцию Apple. Первые пару месяцев ничего, кроме отказов, не приходило, однако целеустремленности мне было не занимать, так что со временем *inCider* выкупил мою «бродилку по лабиринту» *Scout Search* за сотню долларов. Ее суть заключалась в том, что игрок становился вожатым скаутов, который должен найти потерявшихся подопечных, пока их не сожрал беснующийся гризли.

Я страшно гордился, уверенность в себе росла. Я стал профессиональным программистом и гейм-дизайнером. Никто не мог лишить меня этих достижений.

Однажды журнал под названием *A+* объявил о конкурсе для программистов. Ежемесячно, с июня по декабрь, они публиковали отобранную ими программу-победительницу, написанную одним из читателей. Сказано – сделано, в журнал отправилась дискета с шутером-сайдскроллером, именуемым *Cavern Crusader*. Я так верил в успех, что написал в сопутствующем письме: «Победа за мной». Сейчас в это слож-

но поверить, но да, *Cavern Crusader* попала в декабрьский выпуск, а я получил за свою работу пять сотен долларов. Я заработал деньги, кругленькую сумму, продав одно из своих творений.

Если не учитывать мою одержимость компьютерами, то я ничем не отличался от других подростков. Мне всегда нравилась музыка, и со временем я стал предпочитать композиции с громкими гитарами. И хотя внешний вид у меня всегда был опрятный, мне импонировал хеви-метал и дискуссии о роскошных риффах Mötley Crüe, Dokken, Iron Maiden, Black Sabbath и Judas Priest. В отличие от других юных меломанов, меня не прельщала бунтарская сторона музыкальной жизни с регулярными попойками. Еще во времена жизни в Роклине тринадцатилетнему мне захотелось поэкспериментировать с выпивкой. Отчим как раз уехал в Азию, поэтому в гости заглянул Роб. Мы допоздна смотрели кино, а потом я решил, что неплохо бы отпить из каждой бутылочки в шкафчике со спиртным. Меня ждали отключка и кошмарное самочувствие на следующее утро. Урок я выучил. Маме даже не пришлось читать мне нотации: после того случая никакого интереса к выпивке не наблюдалось. Мне просто нравилась свирепое звучание металла, оно заряжало энергией. Пускай сам я внешне ничем не выделялся, экстравагантный и крутой внешний вид рок-групп мне очень импонировал[13].

[13] Увлечение хеви-металом никак не связано с тем, что я отпустил длинные

После переезда в Англию я понял, что могу переосмыслить там свою личность. Это в Роклине я прослыл забавным мальчонкой с брекетами, очками и строгими родителями. А в Англии я был парнем с выпрямленными зубами и более лояльными предками. Друзья, которые могли задирать меня из-за нравившейся девушки, жили в паре тысяч километров от Олконбери. Я думал обо всем этом, пока ездил в школу на автобусе в первую неделю учебы. Тогда пришла идея с кем-нибудь встречаться. Во время рождественских танцев на военной базе мне довелось познакомиться с Дженнифер Монро. Мы быстро нашли общий язык с этой умной, красивой и, аналогично мне, трудолюбивой девушкой. Наша дружба продолжается и по сей день.

В выпускном классе не было отбоя от дел. Я писал игры и рассылал их в журналы, а потом даже основал свою компанию Capitol Ideas Software. Она обязана своим названием Capitol Computers – магазину компьютеров в Роузвилле неподалеку от Роклина. Регистрацией я не озаботился, просто хотелось, чтобы в журнале моя работа смотрелась официально и по-взрослому. Конечно, я ставил палки в колеса своей «серьезности», всякий раз оставляя такую подпись: «Джон Ромеро, первоклассный программист».

Своими сомнительными подростковыми письмами я пы-

волосы. В первую очередь это была экономия времени: выделять его на парикмахерские особо не получалось. После тридцати я продолжил их отращивать, чтобы не забывать о важности своего происхождения. – *Прим. авт.*

тался заявить о себе и сделать что-нибудь запоминающееся. Мне они казались амбициозными и смешными. Отчасти я надеялся, что это правда так. Я не был лично знаком с программистами, которые разбирались в этом деле лучше меня – да, я учитываю своих учителей и других профессионалов с базы. А еще мне всегда тяжело удержаться на грани между открытым энтузиазмом и искренней гордостью за свою работу, которая может походить на эгоизм или выпендреж. Моя жена Бренда называет это «синдромом дефицита программистского внимания». То есть программистам не знакома двусмысленность. Мы – двоичные создания: код или работает, или нет; ввод – вывод. К счастью, подпись мне не мешала, судя по проценту принятия моих игр.

Также я оказался первоклассным упаковщиком продуктов и сортировщиком инвентаря, каждый день работая в магазинчике на базе. Там задешево продавались продукты из Америки для военнослужащих и их семей. Я откладывал каждый пенни заработанных денег, надеясь накопить на новый компьютер, Apple IIe. Иногда я работал в магазине по утрам вместе с мамой и братом. На протяжении многих месяцев мы приезжали на базу в полночь, разбирали посылки, часами расставляли продукты по полкам и лишь потом ехали домой. Всем хотелось подзаработать к лету, ведь наша семья собиралась в Диснейленд. Когда я ездил туда ребенком, у меня остались исключительно веселые и яркие воспоминания. Маме с Ральфом тоже понравилось, поэтому и захоте-

лось повторить опыт после моего выпуска – провести на аттракционах целую неделю.

Оканчивать школу было и приятно, и грустно – в основном потому, что мы с Дженнифер оказались прекрасной парой. Ее папа, старший офицер BBC, души во мне не чаял. Джен нравилась моим родителям. Наши семьи симпатизировали друг другу. Начались разговоры о том, чтобы я учился в английском колледже, пока она оканчивала школу, однако я сказал Дженнифер, что хочу сосредоточиться на своем будущем. В восьмидесятых английские технологии заметно отставали от американских. Я знал, что все самое важное происходит в Америке, в калифорнийской Кремниевой долине[14].

– Мне нужно быть именно там, – объяснил я Дженнифер.

Нужно было делать игры, а для этого требовалось вернуться в Соединенные Штаты.

Речь шла не о простой поездке в Диснейленд. Я покидал Англию, своих друзей и родных, чтобы следовать за мечтой.

---

[14] Разумеется, много лет спустя я выяснил, что и в Англии, и в Шотландии происходил технологический подъем, но на тот момент ни о чем, кроме Калифорнии, я не знал. – *Прим. авт.*

Эпизод второй. Разработка

1. Круглый стол программистов

Меня звала Калифорния – не столько Диснейленд, сколько Кремниевая долина. Чтобы изучить все нужное настоящему программисту, нужно было вернуться в США. Я считал, что непременно должен поступить в колледж. Хоть я и подписывался «Джон Ромеро, первоклассный программист», я не ожидал, что меня сразу после школы возьмут работать на полную ставку. Родители предлагали Оксфорд и Кембридж, но я твердо решил, что хочу делать видеоигры, а потому выбирал колледж в США, поближе к тусовке. Кремниевая долина была для меня всем, центром вселенной. Казалось логичным переехать к моему биологическому отцу в Солт-Лейк-Сити и поступить в Технический колледж Юты (ныне Общественный колледж Солт-Лейк-Сити). Пусть и не Калифорния, зато высшее образование и ближе к долине, чем Олконбери. Хороший следующий шаг.

Мы с мамой и Ральфом прилетели в Лос-Анджелес летом 1985-го и отпраздновали мой выпускной в Диснейленде, как

и собирались. Нас приютила подруга семьи Мария[15]. Диснейленд тогда был моим любимым местом: мне нравились аттракционы, вредная еда и иллюзии, создаваемые парком.

Впервые я побывал в Диснейленде в пятилетнем возрасте. Особенно мне запомнился «Маттерхорн» – гигантские стилизованные под Альпы американские горки в центре парка. Мы влезли в бобслеи, и, пока они поднимались, я смотрел вниз и не видел ничего, кроме конструкций, на которых держался «Маттерхорн». Когда мы оказались на вершине, отключился свет. У пятилетнего меня душа ушла в пятки, зато какие ощущения: застрять над парком, рассматривая внутренности несуществующей горы. Мой детский мозг тогда не осознал, что в этот момент для меня поднялась завеса тайны над секретами великого и всемогущего волшебника страны Оз (в данном случае Уолта Диснея), однако именно это и произошло. Впрочем, не то чтобы Волшебное королевство стало от этого менее волшебным.

Думая о своих прошлых визитах – и в пять лет, и после школы, – я пытаюсь понять: парк так резонировал со мной, потому что проектировался по тем же принципам, что и игры, или наоборот? Это Диснейленд повлиял на меня как на гейм-дизайнера, или он понравился мне потому, что я сам гейм-дизайнер? Каждый сантиметр парка тщательно продуман так, чтобы дать посетителям не просто общий, а одинаковый опыт. Каждый аспект Диснейленда создан и деталь-

[15] Имя изменено. – *Прим. авт.*

но спланирован так, чтобы сначала настроить вас на что-то, а затем превзойти ожидания. «Маттерхорн» невольно открыл мне глаза на конструкцию иллюзий Диснейленда, и, уже будучи взрослым, я сполна оценил их мастерство. В Диснейленде все великолепно продумано: от левел-дизайна очередей до цветов и форм зданий. Имаджинеры – дизайнеры Disney – применяют особые техники для создания иллюзий: например, Главная улица по мере приближения к замку сужается, чтобы здание казалось больше, чем есть на самом деле. В то же время бытовые элементы Диснейленда – урны, трансформаторные будки и тому подобное – выкрашены в «невидимый зеленый». Почему зеленый? Человек видит зеленый чаще остальных цветов, так что это естественный выбор для камуфляжа. Все эти элементы важны для гейм-дизайнера, создающего и иллюзию, и опыт.

И вот много лет спустя мы с моей женой Брендой регулярно грузим детей в машину и едем восемь часов от нашего дома в Санта-Круз до Волшебного королевства. В каждый визит я ставлю перед собой задачу: выяснить о парке что-нибудь новое. Я спрашиваю аниматоров, существует ли что-то, чего о парке и об их работе никто не знает, изучаю дизайн уровней аттракционов, составляю списки элементов повествования через окружение и провожу параллели между NPC и аниматорами, которые предоставляют и информацию, и квесты, если их попросить. Я люблю узнавать о парке что-то новое.

Конечно, в семнадцать я не думал в таких терминах ни о гейм-дизайне, ни о Disney, но все равно без конца размышлял о создании игр. На свои сбережения я заказал Apple IIe и ожидал доставки. Я собирался забрать его с собой в Юту к отцу и поступить в колледж. Так я продвигался по своему главному квесту: получить работу игровым программистом.

После Диснейленда мама и Ральф на несколько недель уехали в Тусон погостить у семьи, а я остался работать с Марией, чтобы подкопить денег до переезда в Юту и начала учебы. Пришлось пахать как лошадь – если бы я знал, что из приличных условий в Британии попаду на современную лос-анджелесскую каторгу, я бы подумал дважды, но я понятия не имел, во что ввязываюсь. Каждое утро в 6:45 я запрыгивал к Марии в пикап, и мы катались по району, собирая ее команду мексиканских нелегальных иммигрантов. Мы приезжали в индустриальный комплекс с кучей мастерских и работали до одиннадцати вечера, собирая заклепки и скобы. Пахать приходилось на износ в изнурительной жаре: в мастерской не было кондиционера. Мне давали кусок металла с двенадцатью грубо просверленными дырами, чтобы я вставил туда заклепки, прицепил скобу, а затем прожал все прессом, чтобы скрепить. Каждый день с восьми утра до одиннадцати вечера через меня проходили тысячи этих деталей. Дома было не лучше: там у Марии тоже не имелось кондиционера.

Я парился в тридцатиградусной жаре, пытаясь общаться с

коллегами на смеси английского и испанского. Единственная отдушина – радио, настроенное на KNAC, легендарную радиостанцию с метал-музыкой. Я не ожидал, что группы вроде Accept, Poison и Mötley Crüe крутят по радио, только они меня и спасали. К концу дня я так уставал, что не мог даже думать о программировании. Работа была тяжелой, и платили мне только крышей над головой, но Мария обещала, что даст еще пару сотен на колледж. В целом я был благодарен за работу и рад вернуться в США. Когда мама с Ральфом вернулись из Тусона, приехал и мой Apple IIe, и мы отправились к Опал, подруге моей матери. Потогонка, к счастью, осталась в прошлом.

Мама с Ральфом вернулись в Англию, и отец наконец приехал из Солт-Лейк-Сити, чтобы забрать меня, компьютер, одежду… и больше ничего. Я не видел его три года, он стал немного старше, но не изменился: стройный, сильный, мускулистый и ухоженный – мой отец даже пьяным заботился о своей внешности. Мы понимали, что в наших отношениях начинается новый этап: мы любили друг друга, но мало друг о друге знали. Это все еще был мой отец, но я стал старше, выше и умнее. Я вырос.

Моего отца, как и маму с Джоном Шунеманом, не интересовали игры и компьютеры. Он любил бильярд. Я рассказывал ему о своих достижениях, о написанных и проданных играх, о найденных работах, но большую часть он про-

пускал мимо ушей. Так же думали почти все в восьмидесятых: компьютеры считались царством исследователей, ученых да некоторых офисных работников. Электронным печатным машинкам доставалось куда больше внимания.

Отец жил в пригороде Солт-Лейк-Сити, Мидвейле, со своей новой женой Каарин и работал суперинтендантом EIMCo – большой горнодобывающей компании. Он больше не спускался в шахты, а управлял двенадцатью зданиями вокруг них. Отец тоже изменился: в окружении ученых он многому научился и стал видеть мир по-новому. Он ни дня не провел в колледже, но был от природы любознателен и схватывал происходящее на лету.

Я получил комнату в их подвале и установил там свой Apple IIe, компьютерный стол и коленный стул – новейшую эргономичную мебель тех времен. Я программировал и ждал, когда откроется возможность подать заявление в колледж.

Все это ощущалось странно, но моя предыдущая встреча с отцом летом 1982-го до нашего отъезда в Англию вышла куда хуже. Пока я учился в средней школе, летние каникулы с ним превращались в мучения. Он встречался тогда с мексиканкой по имени Фрэнсис, у которой было трое маленьких детей. Они жили в трейлере, и отец знал только один способ воспитания: выдать ребенку список поручений. Мне было четырнадцать, и я умирал от скуки. Однажды я нашел его ружье двадцать второго калибра и начал палить по ок-

нам окружающих трейлеров[16]. Конечно, пришли копы, и я затаился, пока они обходили соседей. Когда они постучали к нам, я не ответил. Не горжусь этим.

Однажды мы поехали в пустыню к родителям Фрэнсис. Отец готовил барбекю и пил, пока я следил за детьми – Джонни, Диной и Ронни. К концу вечера он опьянел и, поставив опустевший холодильник для пива в машину, велел мне и Ральфу садиться туда же. Фрэнсис с детьми собиралась остаться у родителей.

– Уверен, что тебе стоит садиться за руль, Эл? – спросила она.

– Да, конечно, без проблем, – настоял отец.

Мы выехали, но спустя милю он свернул на обочину.

– Mijo, садись вперед и веди.

– Что?

– Давай же, – он отодвинулся от руля. – Садись ко мне на колени. Можешь вести.

Отец мгновенно вырубился, но, к счастью, я знал, как работают тормоза и педаль газа. Сложнее было понять, как, блин, добраться до Тусона по темным дорогам в два часа ночи, но я непостижимым образом держался правильного маршрута, удивляясь, что узнаю главные улицы.

В какой-то момент мы оказались на большом перекрестке с забегаловкой Church's Fried Chicken на углу по левую

---

[16] Я и не подумал, что там могут быть люди и что я могу в кого-нибудь так попасть. Я все еще в шоке каждый раз, когда вспоминаю об этом. – *Прим. авт.*

сторону. Опыта вождения у меня не имелось, так что, когда понял, что надо свернуть влево, я находился не в том ряду. Я медлил, не решаясь действовать, а машина неслась прямо в здание.

– Я не знаю, где сворачивать! – в панике закричал я.

Внезапно отец перехватил руль и дернул влево, перестраиваясь в нужный ряд.

– Во блин, мы были на волоске, – сказал я.

– Ага, чуть не захавали жареной курицы, – ответил отец.

Через минуту он снова заснул.

Здесь, в Юте, с новой женой все изменилось – больше порядка, меньше хаоса. Отец и Каарин вместе уезжали на работу на его Honda Accord, так что моя приемная мать разрешила мне кататься по городу на ее Тойоте. Я не мог в это поверить – не ожидал такого жеста от мачехи! Загвоздка заключалась только в том, что у меня еще не было водительских прав. Я получил их почти так же быстро, как сказал Каарин «спасибо».

Регистрация в колледж провалилась. Консультант по проф(диз)ориентации отправил меня не на ту программу: обработку данных вместо информатики. Обработка данных никак не связана с программированием. Да, там тоже замешаны компьютеры, но использовать систему – не то же самое, что создавать ее. Многие предметы к тому же ориентирова-

лись на бизнес, которым я не интересовался.

Не лучшее было время. Мне только исполнилось восемнадцать – в чужом городе, в тысячах миль от моей все еще любимой бывшей, а колледж, который, как я рассчитывал, изменит мою жизнь, повернул ее не туда. Жизненные условия тоже оказались так себе. Я неплохо проводил время с отцом: он приходил ко мне и смотрел на мои игры, но они не трогали его по-настоящему. Он все еще много пил. Общаясь с ним, я понял, что кое-что осталось неизменным: в трезвом состоянии он злился и раздражался, но становился общительным и дружелюбным, едва его кровь разбавлялась алкоголем. Он все еще любил в одиночку ходить по барам, так что вечерами я оставался дома с Каарин. Вишенкой на торте стало безденежье. Все, что я заработал у Марии, уходило на оплату обучения, так что мне приходилось занимать даже на бензин. Денег у моего отца никогда не водилось, и спустя месяц он велел мне найти работу.

К счастью, деверь сестры Каарин владел магазином компьютеров, и меня взяли туда продавцом. Я ощущал себя в раю: меня окружали PC, Commodore и Apple II. Большую часть последних шести лет я провел за изучением ЭВМ, так что стал идеальным продавцом. Моя неугасающая, фанатичная страсть к машинам и программам откликалась в покупателях – я с удовольствием делился знаниями со всеми, кто готов слушать, и распродал весь склад. Мой секрет? Болтать без умолку. Но моя любовь была искренней – в те времена

компьютерами интересовалось не так много людей, так что, когда у меня находилась аудитория в виде таких же ценителей техники, я наслаждался возможностью поговорить. Сочетание честности, энтузиазма и знаний не только повышало продажи, но и строило отношения. Клиенты становились приятелями, сплоченными вокруг новых технологий.

Созвоны с Робом и Кристианом, старыми друзьями из Калифорнии, и работа программистом тоже помогали не вешать нос. Я отсылал игры по мере готовности, и те, что публиковались в журналах, расширяли мои горизонты. Ко всем играм я прикладывал свой адрес, так что мне приходили письма. Чаще всего писали, что мой код не работает, и я отвечал, что с кодом все нормально – его просто перепечатали с ошибками. В те времена «выпустить игру» все еще значило «опубликовать ее код в журнале». Приходили и письма от поклонников, которым нравились мои игры. Один из них, владелец мастерской из Нью-Джерси, предложил мне программировать для его компании. Платил он играми – пиратками на флоппи-дисках, – но для меня это было не хуже денег.

Мне хватило одного семестра. На курсах я только тратил время, в буквальном смысле. Компьютерная революция неслась вперед, и пока я изучал обработку данных и блок-схемы, за стенами колледжа другие оттачивали мастерство программирования на ассемблере, писали игры, искали новые

способы взаимодействия с геймерами. Тратя время на учебу, я не двигался вперед: каждую минуту в колледже я на минуту отставал от прогресса. Я признался отцу, что попал на неправильный курс и собираюсь бросить учебу, чтобы работать в магазине полный день. В ответ он предложил мне самому оплачивать аренду – и это означало, что мои дни в Юте сочтены. Я не хотел делать карьеру в компьютерном магазине, как бы мне там ни нравилось. Я хотел делать игры в игровой компании и, если уж мне приходилось работать, чтобы платить за жилье, предпочел бы жить рядом с друзьями или в Калифорнии, в эпицентре американской компьютерной революции. Оставалось только понять, куда именно стоит отправиться.

Меня спас Роб Лэвлок. Я рассказал ему, что с Солт-Лейк-Сити покончено и мне надо продумать следующий шаг. Я хотел вернуться в Калифорнию, но не знал как.

– Приезжай, ты можешь жить у нас.

– Серьезно?

– Ага.

– Было бы круто, но я даже не представляю, как буду к вам добираться.

– Мы с мамой за тобой заедем. Вещи погрузим в багажник.

Я не мог поверить, какой удачный подвернулся выход: тусить с лучшим другом, целыми днями заниматься играми и даже не платить за аренду.

– Звучит отлично. Твоя мама точно не против?

– Абсолютно.

Рассказать об этом отцу оказалось непросто. Он был не в восторге, но знал, что история с колледжем пошла не по плану, и понимал, что я хочу быть ближе к игровой индустрии в Калифорнии. Я собрал вещи, поблагодарил отца и Каарин за все и уехал с Лэвлоками в их новый дом в Юба-Сити.

Оглядываясь назад, я ценю то время, что провел с отцом и Каарин, и благодарен ей за то, как она повлияла на отца. Думаю, Каарин была единственной женщиной, которую он действительно сильно любил. Он хорошо с ней обращался и часто говорил, что обожает ее. Я знаю, что она все еще любит его. Каарин хорошо относилась к нам с братом, писала письма, звонила и помогала оставаться на связи с отцом. Она нас любила, а мы любили ее в ответ. Она рассказывала, как отец гордился мной и моими играми. Когда он перешел с алкоголя на наркотики, она поставила ему ультиматум, но, как и у многих наркоманов, зависимость оказалась сильнее. Уверен, что этот выбор стал сложнейшим в ее жизни, но она приняла правильное решение. Мой отец вернулся домой в Тусон.

Годами позже, в 2013-м, я участвовал в конференции в Солт-Лейк-Сити, и Каарин пригласила нас с Брендой и детьми на обед. Когда я подошел, она улыбалась, а увидев меня, ахнула и расплакалась. Она смахивала слезы, но они продолжали литься. Мы отлично провели вечер, делились

воспоминаниями, смотрели старые фото. Когда мы разошлись, Бренда сказала одну вещь, о которой я не подумал.

– Не представляю, как чудесно и трудно ей пришлось.

– Трудно? О чем ты?

– Представь: всю жизнь любить одного человека, но не быть с ним. А теперь приходишь ты, его полная копия, и почти в том же возрасте, когда она его видела в последний раз.

Мне не приходило это в голову, но я уверен, что Бренда все поняла правильно. Я счастлив, что Каарин по сей день остается в моей жизни.

Попрощавшись с отцом и Каарин и покинув Солт-Лейк, я был невыразимо счастлив жить с Лэвлоками. Роб только выпустился из школы, но уже открыл свой бизнес: делал аквариумы для богачей. Его родители построили себе новый просторный дом в Юба-Сити, живописной сельской местности всего в пятидесяти километрах от наших прежних угодий в Роклине. Мы с Робом все время плавали и отдыхали в бассейне на заднем дворе, но не забывали и о своих карьерах.

Я работал над играми и все сильнее прогрессировал в дизайне. В июне я написал новую игру за одиннадцать дней. Роб, поглощенный своим аквариумным бизнесом, подал мне идею для морского проекта, который я назвал *Twilight Treasures*. В роли дайвера с аквалангом игрок нырял за сокровищами к океанскому дну, двигаясь по вертикали и при этом избегая акул, пираний, подводных мин и других пре-

пятствий. Игра получилась веселая, и редакторы журнала *Nibble* посчитали так же[17].

Мы с Робом решили взяться за дело всерьез и составили план. Мы начали работать над ролевой игрой *Aberration*. Решили, что ее профинансируют родители Роба: они предоставят мне еду и жилье, а я им – проценты с прибыли. Была только одна проблема: с ними мы нашу затею не обсудили. Неудивительно, что далеко мой питч не зашел. Отец Роба в играх не разбирался и начинать не планировал.

В конце июня, спустя три месяца проживания у Роба, мистер Лэвлок начал намекать, что мне стоит искать лучшей жизни. И сложно его не понять: я уже устроился в Taco Bell и начал зарабатывать, но жил у них бесплатно, и кормила меня миссис Лэвлок. К тому же, скорее всего, отцу Роба надоели «бизнес-партнеры», читай приживалки сына. Верьте или нет, я не был первым: в другой комнате жил Скотт – сооснователь аквариумного бизнеса. Три парня-подростка под одной крышей кому угодно надоедят. После всего, что Лэвлоки для меня сделали, я не хотел портить с ними отношения.

Я позвонил матери, чтобы придумать план Б. Она как раз готовилась переехать с Ральфом назад в Роклин в середине августа, а мой отчим собирался присоединиться к ним через три месяца, когда соберет все вещи и продаст дом с маши-

---

[17] Журнал Nibble принял игру, но опубликовал ее только в декабре 1989-го – тогда она появилась на обложке. Это была моя первая игра, которую решили поставить на обложку, но не первая выпущенная обложка. – *Прим. авт.*

ной. Мой переезд в Роклин, впрочем, находился под вопросом, потому что отчим считал предательством мое решение жить с отцом, но мама сказала, что уладит вопрос. Полный надежд, я переехал к матери и Ральфу, рассчитывая, что та сгладит углы до приезда отчима.

Джон разрешил мне жить у них дома при одном условии: я поступлю в колледж Сьерры – тот самый, где учился программировать семь лет назад. На колледж мне было плевать, но пока я искал себе место в игровой индустрии, приходилось чем-то заниматься. К ноябрю, когда мой отчим вернулся, я уже поступил и учился, а по ночам работал над своими играми.

Оставалось понять, что делать с транспортом. В Северной Калифорнии главной проблемой для любого подростка, стремящегося хотя бы к подобию независимости, становилась мобильность. Мой велик с десятью скоростями был хорош, но не справлялся. Я пошел в местный Burger King и получил работу с зарплатой три с половиной доллара в час. После вычета налогов я получал в неделю сотню долларов чистыми, работая по 35 часов, и теперь мог себе позволить платить сто двадцать один доллар в месяц за югославскую машину Yugo.

Этот Burger King принадлежал Джиму Отто из команды «Окленд Рэйдерс», бывшей звезде НФЛ. Нам часто напоминали, что это лучший BK в Калифорнии, так что мы много трудились, стараясь удержать планку. Эту целеустремлен-

ность разделяла вся команда. Я работал по ночам, чистил фритюрницы и гриль, разбирая и отмывая их в кислоте в конце каждой смены. Мне часто предлагали место младшего менеджера, но я каждый раз отказывался, потому что не собирался погружаться в ресторанный бизнес. За девять месяцев работы в BK не произошло ничего интереснее случая, когда одна девушка передала мне записку, пока я стоял на кассе. «Привет! Ты нравишься моей подруге. Она попросила передать тебе ее номер».

Я поднял глаза и увидел эту подругу – красивую девушку моего возраста. Оказывается, когда она делала заказ, я глянул на нее всего разок и этим привлек ее внимание. Келли Митчелл была на год младше меня и все еще училась в школе. Скоро мы начали встречаться, и отношения быстро развивались. Семье Келли это не особо нравилось. Они были убежденными мормонами, а я – убежденным атеистом. Большинство мормонов, которых я встретил за свою жизнь в Юте, оказывались дружелюбными, открытыми людьми. Они напоминали мне образцовые семьи из телепередач пятидесятых: позитивные, счастливые, порядочные и благонравные. Семья Келли никогда мне не грубила – ее мать даже купила мне дорогой одежды к Рождеству, – но мы с Келли оба понимали, что они надеялись на наш разрыв.

Однажды я пришел домой в полночь, и Келли заглянула к нам. Обычно мы просто разговаривали на улице, но той ночью стоял мороз. Мой отчим заранее дал мне понять, что

никакого внебрачного секса под его крышей не будет. Никогда. Я усвоил это сообщение четко и ясно, так что пригласил Келли в дом без каких-либо скрытых мотивов. Я знал, каким строгим может быть мой отчим. Так что мы посидели часок, я проводил ее до двери, и мы попрощались. Я развернулся и услышал, как Джон зовет меня в гостиную.

– Я же тебе сказал не водить девок. Ты меня ослушался.

– На улице холодно. Мы просто разговаривали.

– Так я тебе и поверил. Ну все, ты доигрался. Завтра ищешь себе новое жилье.

– Мне некуда идти, – ответил я со всем уважением. Спорить с ним было себе дороже.

– Твои проблемы. Завтра ты отсюда выметаешься. Тебе тут больше не рады.

Я бы сказал, что не мог в это поверить, но жизнь с Джоном Шунеманом так и протекала. В одном на него всегда можно было положиться: в любом окружении отчим оказывался самым твердолобым взрослым. Я не рисковал открыто выражать раздражение – вместо этого я сочинял комиксы про Мелвина. Задушенный отчимом Мелвин, раздавленная голова Мелвина, лезущие из орбит глаза Мелвина, – нарисуй мой ребенок что-то подобное, я бы не на шутку заволновался.

Весь следующий день я расшибался в лепешку, пытаясь найти жилье подешевле. В ВК платили слишком мало, и приходилось искать заработок где-то еще. Моя мать уговорила

Джона дать мне больше времени, иначе пришлось бы бросить колледж, и вся работа пошла бы прахом. Я получил отсрочку до конца весеннего семестра, но уже понимал, куда дует ветер. Я уволился из Burger King, пошел в агентство временного трудоустройства и нашел несколько работ в технических компаниях в Сакраменто и Ранчо-Кордова. Там платили по девять долларов в час.

Спустя два месяца у меня появилась квартира в Ситрес Хайтс, недалеко от Роклина. Окончив школу, Келли переехала ко мне. Я к тому моменту уже бросил учебу: не хотел, чтобы мне с другого конца комнаты рассказывали, как писать на языке С. Слишком часто темп всему занятию задавал главный тугодум в аудитории, а я хотел двигаться быстрее. Поскольку я уже знал ассемблер и BASIC, С давался мне легко, так что учебник я прошел за неделю. Самостоятельно я учился гораздо расторопнее и знал, что мои конкуренты – люди с десятью годами опыта и дипломом колледжа, которые уже знают все нужное. Время требовалось использовать по максимуму.

Я стал самостоятельным и больше ни в чем не зависел от Джона Шунемана.

Прекрасное чувство.

С другой стороны девять долларов в час богатством не назовешь. А если еще и учитывать место, где проживали мы с Келли, их вполне можно считать бедностью. Я знал, что могу добиться большего. Вокруг меня расцветала игровая инду-

стрия, но даже со всеми своими знаниями я до сих пор туда не проник. Настало время это изменить.

15 сентября я взял с собой дискеты с копиями всех своих игр для Apple II и отправился на AppleFest-87 в Moscone-Center в Сан-Франциско. Первым делом я увидел стенд *UpTime*: этот журнал ежемесячно выходил на дискетах вместе с программами для разных платформ. В будке стояли терминалы; подойдя поближе, на одном из экранов я увидел знакомую картину – мою новую игру *Zippy Zombi*! Даже не верилось – я уже пробрался в индустрию, просто еще не знал об этом. *Zippy Zombi* была последним релизом *UpTime*, и многие как раз в нее играли. Существо по имени Фаззи, за которым охотилась злая змея, прыгало по экрану, раскрашивая кубики пирамиды. Когда вся пирамида меняла цвет, игрок переходил на следующий уровень.

Я представился Джею Уилбуру – главному по Apple II в *UpTime*. К тому времени я уже пару лет общался с ним по переписке, и Джей покупал мои игры, так что мы уже уважали друг друга заочно. Встретиться вживую оказалось здорово. Я встретил и Лейна Роута, который писал для Джея на Apple IIgs: мы оба были хардкорным программистами для Apple II и никогда не встречали себе подобных, так что нам нашлось что обсудить – мы говорили на редком языке. Когда я прощался с Джеем, к нам подошел издатель *UpTime* Билл Келли.

– Джон, ты пригодился бы нам в Род-Айленде. Хочешь поработать у нас?

Я поразился, но не подал виду и сказал, что подумаю. Уходя, я решил: «Лучший день в моей жизни! Я получил оффер на первом же стенде!»

Я ушел к стенду Softdisk – эта компания конкурировала с *UpTime*. Я рассказал, что не только сам печатался в *UpTime*, но и написал игру, которая прямо сейчас представлена на ее стенде. Это привлекло интерес.

– Мы с радостью примем твои игры, – сказал представитель компании, оставляя контакты.

Два из двух!

В конце концов я добрался до павильона Origin Systems. Если и существовала компания, на которую я мечтал работать, то это Origin: там создали *Ultima* — одну из важнейших и популярнейших ролевых игр того времени. Я фанател по этой франшизе, включавшей в себя элементы классического фэнтези: подземелья, драконов, создание и прокачку персонажа, исследования, квесты и битвы. Я играл во все выпуски серии с ее появления в 1981 году, с нетерпением ждал новых релизов и стоял в очередях, чтобы покупать новинки в день выхода.

Ричард Гэрриот, создатель *Ultima* и сооснователь Origin Systems, был звездой индустрии и богом для меня, как и Билл Бадж с Насиром Джебелли. Ричард занимался тем, чего хотел я, на таком уровне, которого я еще и близко не достиг. Дизайнить, программировать, рисовать и писать – все это я уже умел, но он работал в бóльших масштабах с целой

командой разработчиков и каждый раз выпускал шедевры. В то время они как раз трудились над *Ultima V*, и реклама обещала релиз 31 октября. Просто находиться на стенде Origin казалось чудом уровня поездки в Диснейленд. Я еще не стал частью индустрии, но уже стоял на ее пороге. Я высматривал Ричарда, или Лорда Британиа, – этого родившегося в Англии техасца в индустрии называли его детским прозвищем. Я знал, как он выглядит, и по сей день помню его длинную тонкую косу до талии и серебряную змею на шее. Я верил в себя, но понимал, что до Ричарда мне далеко. Он был моей ролевой моделью – когда-то продавал игры в местном магазинчике, а теперь определял всю индустрию и считался одной из немногих ее настоящих звезд.

В павильоне Origin среди прочего рекламировали переиздание *Ultima I*: с медленного BASIC ее переписали на ассемблере. Я постоял перед компьютером и решил, что это потрясающая возможность показать себя. Я вытащил флоппи с *Ultima I* и вставил в дисковод свою игру *Lethal Labyrinth*. Она использовала новый графический режим с шестнадцатью цветами: double hi-res. Это был продуманный ход – еще мало кто умел им пользоваться, и я надеялся, что каждому наблюдателю станет понятно, насколько я хорош.

Но для этого игре требовалась площадка. Использовать компьютер, специально поставленный для рекламы другого проекта, показалось мне отличной идеей. Сейчас я сгораю от стыда, вспоминая о собственной наглости. Я пошел на боль-

шой риск. Директор Origin по маркетингу сразу же подошла ко мне, на что я, собственно, и рассчитывал. Она возмутилась, но игра ее впечатлила.

Я рассказал, что написал ее с использованием double hires, и поделился своим энтузиазмом по поводу того, как этот режим может изменить видеоигры.

– В этой игре больше цветов, чем в львиной доле игр для Apple II в этом здании, – сказал я, и она попросила мои контакты.

Я дал ей телефон и адрес.

– Кстати, мне нужна работа, – добавил я. – Может, для меня найдется место в Origin?

Девушка ответила, что сама работает в отделе маркетинга, но свяжет меня с нужными людьми из офиса в Нью-Гэмпшире. Я достал свою дискету, вернул *Ultima I*, перезагрузил компьютер и перезапустил игру. Сотрудница дала мне свою визитку, и я почувствовал, что получил золотой билет Вилли Вонки. Работа мечты была так близко!

В понедельник я вернулся на свою временную работу. Я отвечал за техническую редактуру в компании Jones Futurex, которая занималась шифрованными коммуникациями компьютеров для передачи конфиденциальной информации между банками. Дважды в неделю в обеденный перерыв я звонил девушке из Origin и спрашивал, нет ли для меня места. Так продолжалось три недели подряд, а затем она сказала, что свяжет меня с тем, кто может помочь. Новый

контакт оправдал мои надежды, познакомив меня с Джоном Фачини, программистом из Нью-Гэмпшира, который отвечал за портирование игр на другие платформы – то есть за то, чтобы написанная для Apple II игра работала на Commodore 64. В октябре он сказал, что открывается новая вакансия.

– Нам нужен программист, чтобы портировать нашу RPG *2400 AD* с Apple II на Commodore 64.

Я никогда прежде не работал на Commodore 64, но все равно сказал:

– Круто, я готов.

– Окей, мы назначим тебе собеседование по телефону. Лучший кандидат должен будет пройти финальное собеседование в офисе в Нью-Гэмпшире.

На следующий день я купил книгу под названием *Mapping the Commodore 64*. Проглотил ее за два дня и, как мне показалось, понял компьютер полностью – операционную систему, возможности памяти, архитектуру, все. Спустя пару дней трое программистов собеседовали меня по телефону, и я быстро и уверенно отвечал на все вопросы. Я подготовился к тесту так же, как юристы готовятся к судебному процессу. Прочитав библию Commodore 64, я в лучшем свете выставлял компьютер, к которому никогда не притрагивался, но ни разу не солгал о своем реальном опыте. На следующей неделе мне перезвонили: я обошел четырех других претендентов, и теперь меня ждали на финальном собеседовании в Нью-Гэмпшире.

Я пытался вести себя естественно, как будто все это не было для меня в новинку, но я никогда прежде не бывал в офисах игровых компаний, так что просто попасть в Origin само по себе казалось захватывающе. Меня провели в конференц-зал, где уже ждали девять программистов Apple II. Я не испугался, потому что подготовился к собеседованию не просто идеально, а даже лучше, чем идеально. Я хотел эту работу. Я воспринимал тот разговор не как собеседование, а как вечеринку в кругу своих. Я знал все об Apple, как дети знают все о своей любимой группе или спортивной команде, и в той комнате меня окружили люди, которым было не все равно, которые любили игры так же сильно, как я. Годами мое племя, изучавшее и боготворившее компьютеры, игры и Apple II, состояло из одного человека – или двоих, если считать Роба. Теперь же я находился среди своих. Геймеров. Разработчиков игр. От собеседования зависело мое будущее, но оно само по себе стало приятным, освежающим опытом.

До этого я понятия не имел, как смотрюсь на уровне других программистов, тем более внутри игровой индустрии. Все восемь лет одиночества мне постоянно казалось, что я отстаю, что технологии (и люди вроде Билла Баджа и Насира Джебелли) опережают меня. Я писал код без остановки и читал все, до чего дотягивался. Впервые мне пришлось сдавать экзамен по техническим знаниям и сравнивать себя с другими. Кроме того, я не знал, как должно выглядеть собеседование на программиста. Заставят ли меня писать код? Будут

ли спрашивать про ассемблер процессора 6502? Дадут ли забагованный код и попросят исправить? Я не имел понятия.

Я зашел, и все девятеро уставились на меня. Я никогда прежде не видел столько программистов вместе. Я никогда прежде не видел столько программистов в принципе! Но мою тревогу сменило радостное предвкушение. «Давайте! Спрашивайте о чем угодно!» – промелькнула мысль в моей голове. Я не думал, что среди вопросов окажется что-то, чего я не знаю. Ключевое слово, конечно же, «думал». Никогда не знаешь, о чем ты не знаешь, пока тебя не спросят.

– Присаживайся, – сказал Джон Фачини. Он вел этот проект.

Я сел. Хотел начать говорить сразу, но решил, что стоит дождаться вопросов.

– Итак, твоей работой будет портирование с Apple II на Commodore 64. Можешь рассказать нам, что у этих компьютеров общего? – начал Стив Миюз.

С чего бы начать? Я решил ничего не упускать и принялся рассказывать с основ.

– Это восьмибитные компьютеры с 64 килобайтами оперативной памяти и ПЗУ, контролирующим все функции компьютера. У обоих компьютеров есть особые отделы памяти, которые управляют специфическим для этих машин железом. Процессор Commodore – MOS 6510, а у Apple II – 6502, так что у них общий набор инструкций, но у Commodore сзади есть еще один двунаправленный восьмибитный порт вво-

да-вывода.

Меня никто не останавливал, так что я продолжил.

– Хорошая новость в том, что у Commodore можно отключить ПЗУ и ввод/вывод и использовать все 64 килобайта оперативной памяти. Apple II умеет переключать банки памяти, так что на нем ее доступно примерно столько же, но отключить блок $C000 нельзя, потому что он управляет железом. У C64 есть режим с шестнадцатью цветами, что больше, чем на Apple, поэтому я хочу использовать его. В целом, портирование по большей части будет состоять из работы над вводом, графикой и выводом звука, чтобы по максимуму использовать возможности Commodore.

Программисты закивали и перевели тему в другое русло:

– Поговорим о твоем знании ассемблера процессора 6502.

Я только этого и ждал.

– Спрашивайте о чем угодно. Инструкции, ПЗУ, что угодно об Apple II. Я на все отвечу.

Некоторые из старших программистов улыбнулись друг другу.

– Что ж, проверим.

И они проверили. Меня спрашивали обо всем. Возможность поговорить с девятью экспертами о любимом языке оказалась за радость. В какой-то момент я, кажется, совсем забыл, что нахожусь на собеседовании.

Самое важное – оказалось, что я не хуже их. Я ощущал себя свободным и полным энергии: уже не переживал, что

могу остаться на обочине революции, – теперь я стремился опередить ее.

Перед собеседованием мое настроение подняло еще одно идеальное совпадение. Журнал *Nibble* принял мою новую игру *Major Mayhem*, и когда меня спросили, чем я занимаюсь, эта новость пришлась кстати, а затем я перешел к рассказу об остальных моих играх. В той комнате я оказался самым молодым, однако списка моих проектов и печатавших их журналов оказалось достаточно, чтобы они поняли: я знаю свое дело и справлюсь с работой.

Мне предложили должность, и я согласился.

Я наконец-то попал в игровую индустрию, и реальная жизнь тоже начала налаживаться. Хорошая работа оказалась важна как никогда, потому что Келли забеременела. По настоянию моих родителей и к большому неудовольствию ее семьи мы решили пожениться, а затем переехать на другой конец страны поближе к моему новому месту работы.

Мне только исполнилось двадцать, а я уже начал свой путь к славе – по крайней мере надеялся на это. Моя стартовая зарплата? Двадцать две тысячи долларов в год. На эти деньги можно было жить, тем более что на такую работу я бы согласился и бесплатно. Я оказался именно там, где хотел.

2. Устроился в Origin – начало положено

В начале ноября 1987-го мы отправились в путь через Америку – Келли на Ford EXP, я на Yugo, – но поездка пошла вразрез с нашими ожиданиями. В Неваде обогреватель Келли сломался, и мы стали меняться машинами, чтобы не замерзать. В Олбани у «Форда» умерла трансмиссия, мы оставили его в мастерской и поехали дальше вместе, уже опаздывая. Меня ждали на работе в городе Манчестер, штат Нью-Гэмпшир, на следующий день, и к этому же времени прибывали наши вещи.

Нам пришлось тяжело. Не было ни финансовой, ни моральной поддержки. Месяцем ранее, когда мы только решили пожениться, родители Келли были не в восторге: мормоны не поддерживают ни секс до свадьбы, ни совместную жизнь вне брака, так что дочь, на их взгляд, вела себя неподобающе. Сами мы не считали, что делаем что-то не так. Моим родителям нравилась Келли, но они тоже тихо переживали за двух юных, неопытных и небогатых детей, строящих совместную жизнь. Мама никогда не говорила этого вслух, но Келли шла по ее стопам: сразу после школы вышла за Ромеро и забеременела. Возможно, именно эти совпадения заставили маму волноваться – или наоборот, именно из-за них она и молчала, чтобы не показаться лицемеркой. Впрочем,

какая разница. Как только Келли забеременела, мы решили пожениться, отправились в здание городского совета и произнесли клятвы.

Я начал работать в Origin в середине ноября, и на той же неделе журнал *Nibble* поместил на обложку мою игру. «*MAJOR MAYHEM*, приключение в космосе, аркада и экшен», – гласил подзаголовок. На картинке герой вылетал из экрана Apple II, спасаясь от жуткого тарантула. Клубы дыма от взлетающей ракеты покидали монитор и закручивались вокруг корабля и паука.

Я упоминал эту игру на собеседовании с Origin. Теперь она вышла, а я прибыл в офис: идеальное совпадение, которое пошло на пользу моей репутации. Мой менеджер Джон Фачини работал главным программистом *Ultima V* – он умел писать и для PC, и для Apple II, и это впечатляло. У меня самого пока не было опыта с PC, но этот сегмент на рынке домашних компьютеров расширялся. При всей моей любви к Apple II я знал, что Фачини хорош и может многому меня научить. Он оказался не против: будучи хорошим боссом, разъяснил мне все об ожиданиях и зарплатах в индустрии – о том, чего я знать не мог. Он сразу сказал мне, что те, кто только программирует, получают не больше тридцати тысяч долларов в год. Сам он зарабатывал пятьдесят тысяч, потому что вел несколько проектов: «Чем больше на тебе ответственности, тем больше платят». Он был старше меня всего на шесть лет, и мы сошлись, обсуждая за обедами игры, про-

екты и программы.

Однажды я остался в офисе допоздна, и Роберт Гэрриот, брат Ричарда и сооснователь Origin, попросил меня помочь. Роберт запланировал встречу с Sir-Tech Software, издателем игры *Wizardry*. Первая *Wizardry* вышла в тот же год, что и *Ultima*, и так же сильно повлияла на жанр RPG. В моей системе ценностей она считалась одной из важнейших игр в истории, и теперь я совершенно случайно оказался на совещании с соучредителем компании Робертом Сиротеком. Его сопровождала сценаристка Бренда Гарно всего на год старше меня. Она начала работать в Sir-Tech еще подростком: отвечала на звонки по горячей линии для игроков в *Wizardry*. Как и я, она строила карьеру. Приятно было встретить человека, работающего в индустрии с юности и питающего любовь к RPG. После встречи Бренда вернулась в офис Sir-Tech в Нью-Йорке, но я ее запомнил.

Я вернулся к работе в своем состоящем из одного человека отделе, отвечающем за портирование – переписывание игры с одной системы на другую. Я изучил код *2400 AD* на ассемблере Apple II и теперь собирался изменить его, чтобы запустить на Commodore 64. Я быстро сообразил, что мне нужен способ переносить файлы с одного компьютера на другой, но в 1988 году у разных типов компьютеров еще не имелось стандартизированных интерфейсов, совместимых дискет и кроссплатформенных API (интерфейсов прикладного программирования) – программ-посредников, которые поз-

воляют передавать информацию между разными системами сейчас. Если бы я не придумал, как переносить файлы с компьютера на компьютер, мне пришлось бы перепечатывать весь код игры, а затем дописать новый код ввода/вывода для Commodore 64, и я был не в восторге от такой перспективы: клавиатура Commodore не шла ни в какое сравнение с Apple IIgs.

Я спросил Фачини, есть ли способ передавать код между компьютерами.

– Мы не в курсе. Позвони техникам в Остин и попробуй узнать у них.

Я связался с Аланом Гарднером, писавшим программы для разработчиков, и получил тот же ответ:

– Мы не в курсе.

– А как вы обычно портируете между системами?

– Просто переписываем все с нуля на новом компьютере.

«Не может такого быть», – подумал я и нашел решение получше. Я пошел в RadioShack и купил все необходимое для этой задачи: паяльник, припой, какой-то четырехжильный телефонный кабель и девятиконтактный D-коннектор, подходящий к разъему для джойстика Commodore 64. Для Apple II я взял шестнадцатиконтактный IC-чип. Вернувшись в офис, я припаял четыре провода к IC-чипу с одной стороны и D-коннектору с другой, вставил один конец в порт для джойстика, а другой присоединил к материнской плате Apple IIgs. Так я связал компьютеры друг с другом и мог те-

перь передавать данные с Apple на Commodore. Пришлось еще написать код, чтобы Commodore принимал эти данные, поскольку Apple работал гораздо быстрее, а код требовалось передавать без потерь, но в итоге все равно выходило продуктивнее, чем перепечатывать.

В процессе я обнаружил, что писать на Commodore 64 физически больно. Компания Commodore производила калькуляторы, и калькуляторные клавиши C64 не подходили для долгой печати. По сравнению с ними клавиатура Apple IIgs была чудом эргономики: низкая и гладкая, с легкими клавишами, не похожими на огромные кнопки. Я решил, что эффективнее будет написать весь код для Commodore на Apple, а потом перенести программу с помощью моего нового интерфейса. Позже я узнал, что Уилл Райт, создатель *The Sims*, точно так же поступил с одной из своих ранних игр.

Я закончил за четыре дня, показал Фачини и объяснил, как написал все на Apple и перенес на Commodore. На следующей неделе мне повысили зарплату с двадцати двух до двадцати шести тысяч в год – при том, что я еще и двух месяцев не проработал. Я пришел в восторг.

К счастью, беременность Келли прошла без проблем, но с родами нам не повезло. 13 февраля на северо-востоке США разбушевалась арктическая метель, которых мы, дети Калифорнии, никогда не видели. В городе Конкорд штата Нью-Гэмпшир, всего в двадцати минутах езды к северу от наше-

го Лондондерри, сообщали о тридцатисантиметровом слое снега. Когда у Келли начались схватки, повсюду были снег и лед. Добравшись до машины, я обнаружил, что двери примерзли, а замочная скважина заледенела. Я разогрел ключ и отпер замок, но дверь вмерзла слишком крепко, и в конце концов я просто уперся ногой в машину и открыл ее силой. Пока Келли садилась в машину, я залил лобовое стекло очистителем, чтобы растопить лед. Мы все-таки успели в больницу, и спустя 24 часа, в День святого Валентина 1988-го, родился Майкл Альфонсо Ромеро.

Мне стукнуло двадцать два года, я только-только устроился на новую работу, но принципиально уходил из офиса ровно в пять, чтобы вернуться домой пораньше и дать Келли отдохнуть. Другой поддержки у нее не было: она переехала в город три месяца назад и еще не нашла там ни друзей, ни работы, а наши семьи остались за тысячи миль от нас.

В апреле проект Origin, над которым я работал, отменили. Версия для Apple продавалась плохо, и компания логично предположила, что и на других системах игра раскупаться не будет. Меня перевели на *Space Rogue* — трехмерный симулятор пилота с ролевыми элементами, который разрабатывал Пол Ньюрат. Джон Фачини, расстроенный внутренней политикой Origin, предложил мне создать с ним стартап, но я не думал ни о какой политике и обожал Origin. Джон все равно поделился со мной идеей для компании: начать с портирования игр, а затем перейти к разработке собствен-

ных. Он хотел, чтобы я основал компанию вместе с ним, и я немедленно согласился. Да, я любил Origin, но память об отмененной *2400 AD* была еще свежа. Вдруг они и *Space Rogue* отменят? Я не мог потерять работу сейчас, с новорожденным сыном на руках. Собственная компания с человеком, которому я доверяю, могла бы стать полезным опытом. Джону я сказал, что уйду из Origin, только если он будет платить мне не меньше.

Я не знал, подвернется ли мне еще такая возможность. Найти работу в восьмидесятые, тем более в новой индустрии, было не так легко, как сейчас, с наличием Интернета. Кандидатов искали по знакомству и объявлениям в местных газетах и компьютерных журналах. Резюме и сопроводительные письма приходилось присылать по почте – если, конечно, сперва отыскать адрес компании. Так что я ухватился за этот шанс, решив, что в долгосрочной перспективе так будет лучше. Я готовился вложиться в наш успех.

В итоге следующая возможность подвернулась уже через неделю. Пол предложил мне присоединиться к его стартапу после того, как я закончу работать над *Space Rogue*. В итоге его студия Blue Sky Productions выпустила множество крутых игр: например, *Ultima Underworld*. Иногда я задумываюсь, как бы все сложилось, если бы я поработал с их потрясающим программистом Дагом Черчем. Почему я не присоединился к Полу? Две причины. Во-первых, я пообещал Джону работать с ним, и он уже начал переговоры с потен-

циальными клиентами. Во-вторых, с Полом я работал не так давно и знал его не так хорошо, как Джона. Наверное, была и третья причина. Пол пользовался ассемблером ORCA/M, а я использовал более быстрый Merlin 16. На ORCA/M *Space Rogue* собиралась часами, и я не понимал, почему Пол не перейдет на ассемблер побыстрее: он использовал много макросов, но ассемблеру требовалось время, чтобы их интерпретировать. Хоть ORCA/M и назывался в честь макросов, он работал гораздо медленнее, чем тот же Merlin. Наверное, это странная причина не присоединяться к стартапу, но программисты подмечают такие детали.

Я ушел из Origin спустя семь месяцев после того, как получил там работу мечты, так и не встретив своего кумира Ричарда Гэрриота: он работал в офисе в Остине.

История нашей новой компании Inside Out Software началась за здравие. Мы взяли кредит, чтобы за пять тысяч долларов купить Джону великолепный PC на процессоре 386DX с частотой 20 МГц, и получили контракт от компании New World Computing на портирование *Might & Magic II*, игры для Apple II, на PC и Commodore. Я начал работать из квартиры Джона с его Apple IIgs, а через пару месяцев мы сняли офис через улицу от Origin[18]. Все шло прекрасно, и не только на работе. Моя жена снова забеременела, и мы с нетерпе-

[18] Ходили слухи, что Роберт Гэрриот не дал нам снять офис по соседству с Origin, чтобы мы не переманивали оттуда сотрудников. – *Прим. авт.*

нием ждали прибавления. Келли, правда, скучала по семье и Калифорнии, а беременность только усиливала это чувство. Она поддержала переезд в Нью-Гэмпшир и основание новой компании, так что я надеялся на лучшее.

Скоро Inside Out Software наладила связи с Infocom: мы заканчивали разработку *Timesync*, игры Брайана Мориарти, и портировали ее с Mac на PC, а также должны были создать свою игру по мотивам фильма «Чужой». Еще мы получили контракт на портирование классной игры *Dark Castle* с Mac на Apple IIgs. Поскольку работы стало больше, мы решили нанять новых сотрудников: парочку программистов, чтобы закончить мой порт для *Might & Magic II*, пока я работал над новым проектом *Tower Toppler* (с Commodore 64 на Apple II), и двух художников для *Timesync* и *Alien*. К тому же, мой друг из *UpTime*, программист Apple Лейн Роут, вовремя начал искать новую работу. И Лейн, и мой бывший редактор Джей Уилбур говорили, что *UpTime* скатился. Лейн сразу принял наше предложение и переехал в Лондондерри.

У нас с Лейном существовала настоящая духовная связь. Мы одинаково любили программирование, игры и Apple II, но Лейн был куда радикальнее меня. Он всей душой ненавидел PC, и его презрение задевало не предвзятого в этом вопросе Джона. К тому же Джон в то время решал проблемы, связанные с ростом бизнеса, и не желал слушать в офисе негатив Лейна. Меньше чем за месяц отношения между моим партнером и моим другом напрочь испортились. Лей-

ну это надоело, и он ушел, убив этим порт *Dark Castle*: нам как воздух требовался программист Apple IIgs, а Лейн был большим профессионалом. Подлив масла в огонь, Джон задержал Лейну последние выплаты, и тот написал жалобу в Better Business Bureau[19] – не та проблема, с которой хотел бы столкнуться стартап. Затем Лейн позвонил в Three-Sixty Pacific – компанию, нанявшую нас работать над *Dark Castle*.

– Я работал над вашим заказом, и я ушел. Но вы всегда можете передать контракт мне, – сказал он.

Для Джона это стало последней каплей.

– Ты позвал к нам этого урода, и он нас подставил!

– Не надо обвинять меня в том, что ты выжил его отсюда. И у нас все равно нет никого, кто мог бы работать над этим контрактом.

– Он украл нашего клиента!

– Джон, подумай о том, что на самом деле Лейн оказал нам услугу. У нас некому работать. Если бы он не забрал контракт, мы бы точно не уложились в дедлайн.

После этого атмосфера в офисе стала напряженной, а в феврале еще сильнее ухудшилась: контракт на портирование *Tower Toppler* расторгли. Я работал в индустрии всего пятнадцать месяцев, но это был уже второй мой отмененный проект. «Нормально ли это?» – задавался вопросом я. Ответ – нет. Компьютерная индустрия переживала сдвиг – целое

---

[19] Частная американская компания, улаживающая трудовые споры. – *Прим. пер.*

поколение восьмибитных машин вымирало, как динозавры. Компьютеры вроде Apple II и так слишком зажились: скорее всего, потому что они стали первым поколением новой технологии, но PC от IBM, выпущенный в 1981 году, имел уже шестнадцатибитный процессор. Дополнительные мощности и низкая стоимость таких машин привели к росту их продаж, а рынок наших с Лейном любимых компьютеров сжимался и, несомненно, умирал.

Я знал, что мне надо переломить себя и начать программировать на PC как можно скорее. Прежний страх отстать от прогресса вернулся. Пока Джона донимали проблемы с деньгами и личной жизнью, я решил перехватить инициативу. «Джон, мой проект отменен. Деньги от него должны были составить мою зарплату. Я знаю, что мы партнеры, но будет проще, если я перепишу свою долю компании на тебя и двинусь дальше».

Так закончился мой первый «настоящий» стартап. Я пытался играть по своим правилам и проиграл через девять месяцев, в основном по независящим от меня причинам: эволюции компьютерной индустрии – которой мне, наверное, стоило ожидать, – и несовместимости Джона с Лейном. Как и все провалы, этот стал для меня ценным опытом. «Отныне я буду думать о разработке игр в перспективе, – сказал я себе, – учитывая факторы вроде трендов в технологиях и новых компьютеров». Еще я решил, что моим будущим компаниям нужно будет иметь больше одного источника дохо-

да: так его потеря не перекроет нам кислород (именно этим желанием взрастить бизнес и диверсифицировать капитал я часто руководствовался во времена id Software). Важно было не забывать, что не все выросли под одной крышей с Альфонсо Ромеро и Джоном Шунеманом. Я спасался, избегая конфликтов и не вмешиваясь в чужие, и выживал так. Мне нужно было или выбирать партнеров получше, или вкладываться в сглаживание рабочих разногласий.

Падение *Tower Toppler* привело к проблемам и дома. Келли была на восьмом месяце, и стабильность требовалась как никогда. В Лондондерри она чувствовала себя одиноко и скучала по родителям, так что решила переехать назад в Калифорнию, в город Фолсом, чтобы спокойно родить, пока я думал, что делать дальше. Майкл, конечно, уехал вместе с ней.

Пятнадцать месяцев назад я чувствовал себя на вершине мира, жил мечтой и планировал будущее. Мне казалось, я могу все. К счастью, я и теперь не предавался отчаянию. Приходилось что-то менять. Настало время применить другую мою стратегию выживания: решать проблемы, чтобы улаживать конфликты.

3. Переход на PC

Я остался без работы, семьи и даже квартиры, поэтому переехал к Лейну. Мы дружили, и я не держал на него зла за уход из Inside Out Software. Никто не знал, что они с Джоном не сойдутся. Я помогал ему с портированием: работал над графикой *Dark Castle*, превращая черно-белый оригинал в шестнадцатицветный SuperRes. Мы назвали нашу импровизированную компанию Ideas from the Deep. Вся наша жизнь вращалась вокруг игр и метала, так что во время моих поисков работы мы с утра до ночи делали игры под Skid Row, Dokken и Mötley Crüe.

В то же время Джей Уилбур ушел из *UpTime* и рассказал мне, что собеседуется в компанию Softdisk из Шривпорта, штат Луизиана. Они занимались ежемесячной рассылкой дискет с программным обеспечением. Я видел их на AppleFest в 1987-м: выглядело неплохо, а я как раз искал работу. В то время я еще был достаточно наивен и думал, что можно просто позвонить в компанию и спросить главного. Именно так и поступил: позвонил в Softdisk и попросил ее президента к телефону. Невероятно, но это сработало.

– Эл Вековиус. Слушаю.

– Привет, это Джон Ромеро.

– Ага, наслышан.

«Хорошие новости», – подумал я. Оказалось, Эл нанял

главного редактора *UpTime* Майка Амарелло, тот расхвалил ему Джея и его команду, а Джей рассказал Элу обо мне, потому что я был главным поставщиком игр – присылал их каждый месяц.

Я решил ковать железо, пока горячо:

– Я хотел бы работать в Softdisk. Я хочу научиться писать на PC и делать игры для них.

– Да, наши дискеты для PC приносят больше всего денег.

– Если вам нужен программист, особенно игровой, думаю, я вам подойду. Я работал в Origin и продал много игр в *UpTime, inCider* и другие журналы.

– Origin? Впечатляюще. Давай я пришлю тебе билеты – прилетишь на выходные, посмотришь на компанию, на Шривпорт, и мы сможем встретиться.

– Класс! Я не знаю, нужен ли вам еще кто-то, но я живу с одним крутым программистом. Его зовут Лейн Роут, он тоже из *UpTime*.

– Хорошо, я пришлю два билета.

Лейн рассказал Джею о собеседовании в Шривпорте, и оказалось, что нам троим назначили его на одни и те же дни. Я не удивился тому, что компания находится в Луизиане: в те времена талантливые технари уже начали собираться в хабы вокруг Бостона и Сан-Франциско, но маленькие игровые компании еще встречались повсюду. Я не мог дождаться встречи с командой Softdisk и собирался представить нас в лучшем свете.

Мы с Лейном прилетели в Шривпорт и встретились с Большим Элом, как многие с любовью называли двухметрового босса. Математик, бывший глава департамента программирования медицинского факультета Луизианского Государственного Университета в Шривпорте, Большой Эл был впечатляющим персонажем и открытым, добрым человеком. Даже после основания Softdisk он все еще преподавал.

Большой Эл и сооснователи компании нашли золотую жилу, когда решили рассылать по подписке флоппи с установленными программами для различных компьютеров. Прежде компьютерные журналы вроде *Nibble* печатали на своих страницах код, а заинтересовавшимся читателям приходилось вручную набирать его на своих системах. Теперь достаточно было вставить флоппи Softdisk, и доступ ко всему контенту открывался мгновенно. Как и в ранних журналах, эти дискеты содержали все подряд: ипотечный калькулятор, пазл, клип-арт, ежедневник, – а игры встречались редко. Если бы дело доверили мне, я бы проследил, чтобы игр стало как можно больше.

Главным продуктом компании был Big Blue Disk (отсылка к Big Blue – прозвищу компании IBM), содержавший только программы для PC. Пятьдесят тысяч подписчиков, каждый из которых платил по восемьдесят семь баксов в год – по-моему, модель Softdisk работала вполне успешно. Производство и рассылка наверняка стоили не больше двух долла-

ров за дискету, а большую часть программ присылали внешние «авторы» – как в Softdisk называли разработчиков. Внутренние авторы получали такие программы, исправляли в них ошибки и готовили к релизу. Но меня позвали в Softdisk не за этим: планировалось, что я возглавлю новое подразделение особых проектов. Softdisk собиралась выпускать игры, и не только маленькие игрушки для ежемесячных дискет: компания рассчитывала и на большие проекты, как у Origin.

Эл понимал, чем игры привлекают. Он сразу дал понять, что рассчитывает с нашей помощью обогатить ими портфолио Softdisk. Я объяснил, что сперва мне нужно подучиться программированию на PC, и он не возражал. Еще он показал нам Шривпорт – наверное, переживал, что нам там не понравится, но после двух зим в Нью-Гэмпшире я влюбился в жаркий климат города и озеро Кросс на западе. Кроме того, Эл организовал у себя вечеринку, чтобы мы пообщались с командой. Все вели себя дружелюбно и приветливо, а Джей и Лейн потом говорили, что будущие коллеги показались им очень классными. Спустя месяцы мы узнали, что все это было напускным: программисты боялись, что эти трое пострелов с Восточного побережья пришли, чтобы отобрать у всех работу. На деле же мы никому не угрожали – Эл предложил нам по двадцать семь тысяч долларов в год, мы согласились, и никого не уволили.

Мы улетели назад на восток. До переезда в Шривпорт оставалось еще две недели, и мы решили использовать это

время по максимуму. Мы с Лейном занялись *ZAPPA ROIDZ* — клоном *Asteroids:* я делал версию для Apple II, Лейн – для Apple IIgs. Управились за неделю и быстро продали ее Softdisk под именем нашей компании Ideas from the Deep.

Теперь, когда у меня появилась работа, я захотел собрать свою семью под одной крышей, и очень вовремя: у Келли начались схватки. Я сел в первый же самолет в Калифорнию и успел как раз к появлению на свет своего второго сына – Стивена Патрика. Как и Майкл, он был прелестным ребенком, и я, помимо гордости, чувствовал необходимость заботиться о семье. Я рассказал Келли о Softdisk, предложил переехать в Шривпорт, и она согласилась. Мир тогда был совсем другим: без SMS, видеосвязи и электронной почты. Домашними компьютерами владели единицы, а звонки по мобильному стоили слишком дорого и использовались только для самых важных новостей в духе «у меня начались схватки». До моего приезда мы лишь обменивались письмами. Для Келли накопилось много новостей, и ей потребовалось время, чтобы все обдумать. Я хорошо провел время с женой и детьми, а затем вернулся к Лейну в Нью-Гэмпшир собирать чемоданы, пока Келли оправлялась от родов.

Вещей у меня имелось немного: кровать, магнитофон, телевизор, компьютер с мануалами да одежда. Еще я скопил несколько коробок бумаг, в которых хранилось все от исходного кода до рисунков – в том числе ответы на письма, которые я рассылал, предлагая на продажу свои игры. Грузчики

забрали наши вещи, и мы с Лейном и Джеем отправились в дорогу. В Шривпорте меня ждал гранит науки. Я собирался за несколько месяцев изучить каждый байт PC так же хорошо, как знал Apple II. Я программировал уже десять лет и верил в себя, но архитектура PC кардинально отличалась от Apple II. Труднее всего мне далось понимание ввода и вывода шестнадцатибитного процессора 8086. Железо PC по мощности превосходило Apple и могло работать с 640 килобайтами оперативной памяти: это позволяло создавать более масштабные игры. Я умел писать на ассемблере, но ассемблер PC был другим: кое-какие сходства имелись, но наборы инструкций и конкретные команды различались. В итоге это напоминало изучение нового языка – что оказалось не так трудно, потому что я уже знал несколько.

Я радовался возможности испытать себя, изучая совершенно новый компьютер со всеми его деталями и инструкциями. Тогда я понял закономерность, верную и сегодня: технология переизобретает сама себя. Как бы ни было важно развиваться, лучшее, что можно сделать – это первым добраться до новой технологии и преуспеть в ней.

В первый месяц в Шривпорте Джей занял место редактора в Softdisk Apple II и Softdisk G-S, а мы с Лейном оставались единственными членами особого подразделения. Лейн сел писать маленькую игру для Softdisk G-S, а я с головой погрузился в PC-программирование – почти как в пятнадцать лет, когда переходил с BASIC на ассемблер. Рынок PC про-

должал расти, и добиться успеха я мог, только работая с ним. В программировании я привык к конкуренции. Мое всеобъемлющее желание стать лучшим разработчиком никуда не делось, в то время его подпитывали страсть к играм и необходимость строить карьеру на благо растущей семьи.

Каждый день я сидел с журналами, книгами и мануалами, встраивая знания о PC в свой мозг, но из книг всего не почерпнешь – да и руки чесались писать код, а не переворачивать страницы. Выучив основы, я понял, что проще развиваться на настоящих проектах, так что взял одну из старых игр компании и портировал ее на PC при помощи языка Pascal, которым я овладел в колледже Сьерры. Pascal – не лучший выбор для игр, но он быстрый, простой и рабочий. Я не собирался менять дизайн игры, портируя ее: передо мной стояла другая задача – как можно быстрее изучить технологию. Когда я показал ее Бобу Нэппу, редактору Big Blue Disk, тот обрадовался: «О, игра! Наши пользователи обожают игры!» Так что я учился на портах игр для Big Blue Disk.

Через месяц я выкопал игру *Twilight Treasures* – я продал ее *Nibble* в 1986-м, – и портировал на PC с помощью ассемблера и Pascal. Всю логику игры я написал на Pascal, а графику – на ассемблере процессора 8086, чтобы картинка отрисовывалась быстрее. Игра попала в следующий выпуск Big Blue Disk. Еще, чтобы расширять познания, я создавал для этих дискет программы-инструменты. Чем больше я писал, тем быстрее учился. Я поставил цель написать игру полно-

стью на ассемблере. Тогда, разговаривая с машиной на одном языке, я смог бы перейти к большим проектам для особого подразделения. Конечно, редактора Big Blue Disk радовало все, что я приносил, но, к моему удивлению, другой редактор предложил мне притормозить.

– Я понимаю твой энтузиазм, но скоро они начнут ожидать от тебя такого по умолчанию, – сказал он.

Я врубил хеви-метал и переключился на другие дела – в основном писал обзоры игр и статьи, которые тоже выходили на дискетах.

Одним из самых важных людей в команде Big Blue Disk считался сорокапятилетний программист Джордж Леритт, специалист по ассемблеру 8086. Спустя месяц работы я, конечно, тоже выучил ассемблер, но в моих знаниях о PC все еще имелись белые пятна. Однажды я уперся в стену, пытаясь написать инструмент: мне не хватало какой-то важной технической информации о PC, и я не знал, как решить эту проблему. Естественно, я спросил Джорджа.

– Понятия не имею.

– Да ладно тебе. Такие вещи ты должен знать.

– Прости, но нет.

– Где я могу найти больше информации? Это программа должна выйти на *твоей* дискете. Будет круто.

– Не знаю, что еще тебе сказать.

Я решил, что он лжет. Сперва не понял, почему он закрылся, но потом осознал, что я в два раза младше него и

врываюсь на его территорию. Возможно, он меня опасался, хотя я даже не собирался писать для Big Blue Disk. Программированием я интересовался только ради игр. Может, он просто хотел вывести меня из себя.

Через два дня Джордж подошел ко мне:

– Я нашел одну программу – кажется, это то, что тебе нужно.

– Круто! Можно посмотреть на код?

– У меня его нет.

– Но мне нужно знать, как она работает!

– Слушай, я просто нашел ее.

Конечно, потом обнаружилось, что эту программу он написал сам. Джордж знал, что мне нужно, но рассказывать не собирался. В итоге я зарылся в компьютерные журналы, нашел там решение и закончил программу. Позже я наткнулся на Боба Нэппа и рассказал ему обо всем.

– Это просто смешно. Я для вас стараюсь.

Вместо того чтобы защитить меня, Нэпп вернулся с новостями:

– Новое правило. Ничего не спрашивай у Джорджа.

– *Чего*?

– Не задавай Джорджу никаких вопросов.

Меня это поразило, но не остановило. Я был готов: в прошлом месяце во время спора с Джорджем я закончил для Big Blue Disk игру *Pyramids of Egypt* – полностью на ассемблере. Я чувствовал себя экспертом в архитектуре PC.

Мы с Лейном собрались вместе выпустить первую большую игру особого подразделения: *Eskimo Jo*, наш клон *Bomberman* на льду. Но через две недели мы получили новое сообщение: наш отдел закрывается. Отныне все мое время принадлежало Big Blue Disk: я создал спрос на контент, который требовалось удовлетворять, а Лейна переводили обратно в Softdisk G-S. Мы пали духом.

К концу первого года в компании я изучил PC, но теперь меня обязали помогать отделу, чей зануда-лид запретил мне задавать ему вопросы, хотя я пытался улучшить его же продукт. Я ожидал ровно противоположного. Я хотел делать игры – не такие, как мои прежние проекты для Apple II, а большие, которые пишутся годами и выставляются на полках магазинов. Ради них Эл меня и нанимал, но, даже овладев PC, я так и не приблизился к мечте.

– Спасибо за все, Эл, – сказал я. – У вас тут хорошо, я провел с вами год, изучил PC, сделал для вас тонну контента, но теперь я ухожу. Я хочу делать игры.

– Погоди, Джон. Мы можем все обсудить. Я не думаю, что тебе нужно уходить…

– Я бы с удовольствием остался, но если я не буду делать у вас игры, то уйду в LucasArts.

Ни с кем из игрового отдела компании Джорджа Лукаса я не связывался, но это был первый пункт в моем списке планов Б.

– Давай посмотрим, что я могу для тебя сделать. Свяжусь

с тобой через неделю.

Через несколько дней Эл вернулся.

– Как насчет новой ежемесячной дискеты с играми?

– Делать по игре в месяц невозможно. Ну, если вы не хотите получать посредственные вещи.

– Все остальные наши подписки ежемесячные. А если раз в два месяца?

– Два месяца – самое то. Будет просто идеально, если у меня еще и появится своя команда: художник и второй программист.

Я знал, что прошу многого: создать отдел из четырех человек, а не из одного (еще требовался управляющий редактор – так в Softdisk называли продюсеров), но я знал, что с командой смогу добиться большего, чем в одиночку.

У Эла ушло на это несколько месяцев, но все срослось. Он пришел ко мне с улыбкой до ушей: «Приготовься набирать команду в PCRcade!»[20]

Он верил в меня и понимал, как важны игры. Я пришел в восторг и предложил Лейну место управляющего редактора (изучать PC он все еще не собирался). Еще я спросил у Джея, нет ли у него на примете подходящих программистов, и он рассказал мне о крутейшем парне, который поставлял ему игры для Apple и даже начал портировать их для PC. Имелась, впрочем, одна загвоздка: Softdisk уже дважды пыталась

[20] PCRcade – рабочее название. Позже будет называться Gamer's Edge. – *Прим. авт.*

его нанять, и он каждый раз отказывался. Этим неуловимым кодером был Джон Кармак.

Мне понравилась его игра *Tennis*, и я знал, что он сделал RPG *Dark Designs*. Особенно в *Tennis* меня заинтересовали плавная анимация и перспектива – вид со стороны под наклоном. В его игре все двигалось по законам физики – большая редкость для Apple II и того времени. Я знал, что это дело рук крутого разработчика.

– Можешь позвонить ему еще раз?

– Я же сказал, он не хочет. Мы уже пытались.

Если он был программистом вроде меня – а все указывало именно на это, – то я понимал, почему он не хотел соглашаться. Я тоже только что угрожал уйти.

– Я думаю, что он захочет поработать в паре с другим разработчиком игр, – сказал я, вспоминая свой опыт в Origin.

– Мы попробуем, но он уже сказал, что не хочет, и его устраивает текущее положение вещей.

– Скажи, что он будет работать вместе с опытным игровым программистом. Думаю, он изменит свое решение.

По крайней мере, я на это надеялся.

Я оказался прав. В то время игровых разработчиков было днем с огнем не сыскать. Я бы удивился, если бы он отказался, потому что сам не так давно чувствовал себя в его шкуре. К тому же Кармак искал более стабильный доход, чем зарплата разработчика-фрилансера.

Мы пригласили его в Шривпорт на собеседование. Кар-

мак любил водить и тратил много денег на содержание своей несуразной MGB, так что поездка из родного Канзас-Сити в Шривпорт показалась ему неплохой идеей. Потом он рассказал мне, что собирался отказать Softdisk, поскольку был уверен, что никакого «опытного игрового программиста» не существует, но решил, что просто поговорить не помешает.

Большой Эл пригласил нас – Джея, Лейна, Кармака и меня – на ужин в ресторан Italian Garden. Мое знакомство с Кармаком поистине стало встречей родственных душ. Ему было девятнадцать, мне – всего двадцать два. Позже я узнал, что мы выросли по разные стороны баррикад: его семья была куда обеспеченнее моей, но в тот вечер казалось, что наши жизни шли по одинаковой траектории. По крайней мере в вопросах игр и их создания. Мы оба провели буквально тысячи часов за совершенствованием навыков в наших общих увлечениях: играх, компьютерах и кодинге.

За свою жизнь я общался со многими программистами, в том числе легендами индустрии вроде Стива Возняка, Билла Баджа и Насира Джебелли. Но в ту первую встречу с Кармаком мы мгновенно ощутили связь. Мы отлично разбирались в одних и тех же вещах, питая к ним огромную страсть; мы прекрасно понимали значимость наших трудов, обоюдно восхищались способностями друг друга и говорили на общем уникальном языке. Мы оба видели у игр гигантский потенциал и знали, что наших знаний и устремленности хватит, чтобы его реализовать. Мы видели друг друга насквозь. Это

сложно описать. Представьте, что для вас что-то настолько важно, что вы идете на все, чтобы достичь в этом мастерства. Представьте, что вас никто не понимает: ни семья, ни партнер, ни друзья. А теперь вообразите, что встретили человека, который мыслит точно так же. Вот что мы ощущали, когда встретились.

Джей с Элом весь вечер слушали нашу болтовню на программистском наречии. Каким ассемблером ты пользовался на Apple II? А пробовал TASM для 8086 на PC? Знаешь C? Писал ли в double hi-res? Что знаешь про DOS 3.3? А ProDOS? Помнишь карту памяти Apple II? Пробовал писать BIOS для PC? А какие-нибудь TSR разрабатывал? И так далее. Мы с Кармаком и Лейном властвовали над Apple II, хотя сегодня понятно, что мы правили в эпоху компьютерного каменного века. Наши компьютеры были примитивны в сравнении с современными: минимум памяти, ограниченная мощность процессора, все тормозит. Хорошей игре нужна скорость, так что мы оптимизировали свои игры по максимуму. Современные компьютеры могут обрабатывать по пять миллиардов операций в секунду: можно написать быстрейшую игру, не зная ни строчки на ассемблере. В 1988-м тридцатидвухбитные процессоры вместо миллиардов обрабатывали по тридцать три миллиона операций в секунду, а нашему коду все равно приходилось отрисовывать каждый пиксель как можно быстрее. Для такой скорости требовался ассемблер. Кусок кода на нем распоряжался

всей графикой игры, и чтобы та получалась быстрой и реактивной, требовалась максимальная эффективность; нужно было знать все возможные программистские хитрости. Центральный процессор исполнял код, графическая карта компьютера его отображала, и игра запускалась. Сегодня же всей графикой занимается видеокарта – программисты больше не пытаются расставлять точки по экрану вручную.

Мы чувствовали себя участниками тайного общества: изучали одни и те же священные тексты, знали одни и те же лучшие трюки и наслаждались одними и теми же ритуалами. Разговор начался с Apple IIs и перешел к PC и процессорам, где Лейну уже нечего было вставить – его обучение остановилось на Apple IIgs. Мы говорили о видеоиграх, которые нас впечатляли и вдохновляли, обсуждали *Dungeons & Dragons* и делились секретами ускорения кода.

Потом мы нашли и другие сходства. Как и я, в детстве Кармак любил комиксы, отучился год в колледже и возненавидел его, а родители Джона тоже не понимали его страсти к играм. У меня было больше опыта с PC, но его история меня впечатлила: он понял, что если продаст Softdisk свои игры для Apple II, чтобы те вышли на Big Blue Disk, то увеличит свои доходы в два с лишним раза, потому что за игры для PC платили больше. Так что, оказавшись на мели после переезда от родителей, он арендовал PC на неделю, научился программировать для него, портировал свою игру и вернул компьютер.

– Чувак, ты гений! – сказал я.

Эта идея понравилась моему внутреннему фрилансеру, а то, что он выучил PC за неделю, впечатлило всех присутствующих.

Я рассказал ему о нашей идее Gamer's Edge – так мы теперь называли PCRcade[21]. Я хотел выпускать лучшие компьютерные игры – круче всего имеющегося на рынке. Я потратил год на изучение PC и теперь вместе с еще одним топовым программистом наконец мог исполнить свое предназначение: делать самые увлекательные, веселые и красивые игры.

Игры, которые понравились бы мне самому.

Джей говорил, что Кармак – одинокий волк, но мне так вообще не показалось. Мы с ним сосуществовали в идеальной гармонии. Энергичный и виртуозный программист, Кармак пригодился бы любой команде. Позже он рассказывал, что именно мое глубокое понимание PC и навыки графического дизайна убедили его к нам присоединиться. Я знал вещи, которых не знал он, и его страсть к разработке игр возобладала.

Он принял наше предложение, чему я безумно обрадовался. Еще сильнее я разгорячился, увидев его в деле. Кармак мог кодить и учиться часами. Как и я, он не пил, не курил и не принимал наркотики, но, в отличие от меня, не имел ни

---

[21] Оказалось, что торговую марку *PCRcade* уже кто-то зарегистрировал. – *Прим. авт.*

семьи, ни даже девушки. Он жил один и мог позволить себе проводить каждую минуту за компьютером, чем и занимался, программируя без устали и прерываясь только на сон и на очередной поход к нашему офисному холодильнику за колой. Пытаясь узнать о PC как можно больше, он работал круглые сутки.

Невероятное ощущение – видеть рядом с собой еще одного такого же программиста-ультрамарафонца. Мы втроем настроились на серьезную работу: вдобавок к компьютерам Intel 386, которые предоставил Большой Эл, мы поставили в офис холодильник, микроволновку и консоль NES (Nintendo Entertainment System). Мы любили метал и врубали любимые песни. Мы не видели белого света – только код, книги и журналы, откуда мы загружали всю новую информацию сразу в мозг. Мы с Кармаком делились техниками, которые узнали до встречи друг с другом – не потому, что нас кто-то заставлял, а потому, что сами этого хотели. Если вы когда-нибудь засиживались допоздна за игрой, сериалом или книгой, то можете представить, какой эффект на нас оказывал код. Новые знания становились наградой сами по себе.

Я сам писал быстро, но сообща дело шло намного быстрее. Кармак понимал и запоминал информацию о системах, паттернах программирования, алгоритмах и языках не хуже меня. Я никогда прежде не работал с равным себе, и он никогда прежде не работал с равным ему. Невероятное ощущение. Учителя называли меня одаренным ребенком, и, навер-

ное, не без причин. Моя гипертимезия тоже помогала. Без всяких сомнений, Кармак тоже был одарен, но в другом, аналитическом смысле: он синтезировал информацию и с ее помощью двигал прогресс. Он решал задачи, буквально загружая знания в свой мозг и позволяя им свободно сталкиваться на высокой скорости. Как и я, он воспринимал программирование как соревнование. Он хотел быть лучшим, выучить все, что знал я, и еще больше. Но меня, помимо алгоритмов, также интересовал дизайн: какой геймплей мы можем реализовать с помощью кода? Я вдохновлялся и поражался эволюции гейм-дизайна, постоянно думая, что в игры могут привнести новые технологии – не только сейчас, но и в будущем. Что мы сможем с ними сделать? Известные ограничения нас не интересовали. Наши навыки идеально сочетались, и мы собирались создавать игры, каких еще не видел свет.

Сейчас я думаю, что работать вместе нам помогали именно эти черты: его желание развивать игровые технологии и мое желание развивать гейм-дизайн через технологии. Магия заключалась в нашем общем понимании кода и взаимном доверии. Как программист я знал, что теоретически можно сделать с помощью программирования, и двигал горизонты гейм-дизайна в ту сторону. Я полностью верил Кармаку: если он считал что-то возможным, значит, так и было. Кармак полностью верил мне: если я говорил, что будет весело, он давал добро. Великолепная технология без соответствующего дизайна – это просто упражнение. Великолепный

дизайн без соответствующей технологии – это провал. Я забегаю вперед, но сейчас хочу отметить, что Кармак рос как программист с умопомрачительной скоростью.

Нам повезло, что в июле 1990 года Кармак работал с нами, потому что в один прекрасный день Большой Эл поручил разместить на пробнике Gamer's Edge две игры, чтобы заманить подписчиков.

– Они нужны мне через месяц, – добавил он.

Пробную дискету собирались разослать всем пятидесяти тысячам подписчиков Big Blue Disk. Мы планировали дождаться официального одобрения и написать две игры за два месяца, но у нас еще не имелось ни офиса, ни даже рабочих компьютеров.

– Месяц? Вы же сказали, что у нас будет два, когда вы дадите зеленый свет.

– Подготовка к публикации затянулась, но мы уже известили клиентов о дате релиза.

Пришлось держать удар. Не лучшая новость. Уход из компании я даже не рассматривал – по крайней мере, в ближайшем будущем. Мы с Келли разводились. Она все больше скучала по дому: Шривпорт ей не нравился, и она хотела вернуться в Калифорнию к семье. Я мог бы вернуться в Калифорнию с ней, но брак это бы не спасло: мы переросли друг друга, пока жили раздельно. Она привыкла обходиться без меня, а я привык целиком посвящать себя играм и карьере. Было трудно, но я настроился их обеспечивать.

К счастью, я знал способ это сделать и заодно отвлечься – выполнять запрос Эла. План – мой «убийственный график» – был прост: работать с десяти утра до двух часов ночи. Быстрее всего оказалось повторно использовать наши старые проекты, так что я переписал для PC одну свою игру, которую в 1988-м издала *UpTime – Dangerous Dave in the Deserted Pirate's Hideout*. Кармак в это время переписывал свою *Catacomb*. Лейн же взял на себя переговоры с продюсерами и все остальные вопросы, которые приходилось решать параллельно.

Стремление выполнить невозможную задачу породило дух соревнования, который во многом определил мою работу с Кармаком. Заряжаясь колой и пиццей, мы сделали невозможное. Мы ринулись в неизвестность – нас вдохновляла мысль, что никто прежде такого не делал, и мы верили, что нас ждет успех. Еще нас подгонял близкий дедлайн, поставленный Элом. Наверное, мы могли сказать ему: «Мы не успеем, Эл», – но мы и не задумывались о таком. Наше желание соревноваться заставило воспринимать происходящее как приключение вроде тех, что ждали нас в *D&D*-кампаниях, – для них требовались стойкость, риск и терпение, но заканчивалось все триумфом. Убийственный график требовал тех же навыков. Мы с Кармаком не считали, что Эл нас подставил, и восприняли все как вызов.

Мы многое узнали друг о друге, пока жили по убийственному графику. Откуда мы, как складывались наши жизни,

как игры и код их дополняли. Обсуждали мы и наши успехи, и те места, куда нас заводили наши интересы: как брались за любую работу в школьные годы, потогонку ради собственного Apple IIe.

Кармака помешанность на технологиях завела дальше, чем меня: идею, которая пришла ему в голову, стоило бы проигнорировать. В четырнадцать лет он узнал, что термитная паста может прожигать стекло, и придумал план. Он нанес ее на окно своей школы, вытащил кусок стекла и пролез в класс. Его сообщник не поместился в дыру и решил открыть окно, активировав тем самым сигнализацию. Их поймали с поличным, и Кармака отправили в исправительную школу.

Я в детстве тоже делал глупые и опасные вещи: например, стрелял по окнам соседей. «О чем я вообще думал, стреляя по соседским трейлерам?» – рассказывал я ему. Кармаку можно было доверять. Он брал задания и выполнял их. Мы гордились работой друг друга, и я ничего от него не скрывал. Мы возлагали большие надежды на наше совместное будущее.

А вот к Лейну у меня возникали вопросы. Он и так не вкладывался в работу – возможно, из-за своей ненависти к PC, так вдобавок еще и устроился роуди в местную метал-группу. Так или иначе, он просто не мог собраться и сделать то, что от него требовалось. В начале проекта я попросил его выполнить нетрудную, но важную задачу: написать программу для сжатия наших файлов. Через десять дней я

спросил, как успехи, и он ответил, что еще не закончил. Я проверил еще через пять – тот же ответ. Наконец мы с Кармаком закончили свои игры, а код Лейна все еще не был готов. Я пришел в ярость.

– Короче, давай я сам напишу, – сказал Кармак.

Он управился за полчаса.

Я хотел заменить Лейна на Тома Холла, который работал в команде Apple II. Я с ним прежде не работал, но мы пересекались в офисе, и он мне сразу понравился. Веселый и дружелюбный парень, он легко играл словами и придумывал играм смешнейшие названия. Он был умен, понимал наши отсылки к играм, с удовольствием демонстрировал глубокие познания в игровых механиках и владел ассемблером. Познакомившись с ним поближе, я понял, что он один из самых креативных людей, которых я когда-либо знал. Он любил игры, окончил колледж и использовал полученные там знания для разработки. Он разбирался в гейм-дизайне и игровых элементах – именах персонажей, звуковых эффектах, подаче сюжета – и мог похвастаться гиперактивным воображением. Мою первую попытку его завербовать завернул Эл, но Том все равно стал часто захаживать к нам в Gamer's Edge.

После того как мы закончили работать по убийственному графику (и у нас еще осталась пара дней про запас!), на выпуск следующей игры нам дали два месяца. К нам присоединился еще один участник, чью фамилию оказалось легко запомнить: Адриан Кармак (не родственник Джона). Адри-

ан родился в Шривпорте и стажировался в арт-департаменте Softdisk, получая пять баксов в час. Я знал о нем только то, что у него длинные волосы и он примерно нашего возраста. Однажды я заговорил с ним.

– Ты же любишь метал?

– Ну да. Метал, – тихо и сдержанно ответил он.

– Metallica?

– Metallica, Pantera, Slayer.

– Круто. А хочешь рисовать для компьютерных игр?

– М? Окей. Если мой босс не возражает, то давай.

Я пошел к его боссу и сказал, что Эл разрешил мне забрать Адриана в Gamer's Edge, так что через месяц он уйдет в мой отдел. После этого нам неожиданно предъявили обвинение в переманивании сотрудников – нелепое, потому что Адриан был всего лишь стажером. Весь смысл стажировки в том, чтобы давать людям возможность карьерного роста. К счастью, мы решили проблему, и я рад, что так получилось: Адриан имел талант, любил ужасы и расчлененку не меньше меня и пахал наравне с нами до седьмого пота, чтобы научиться компьютерной графике.

На выходных и в перерывах мы объединялись за игрой в *Dungeons & Dragons*. Переезжая из Канзас-Сити, Кармак взял с собой самое ценное – огромный деревянный стол на десятерых. За ним мы программировали и играли в *D&D*. Когда мы сдали пробник, Кармак пригласил нас в свою кампанию, которую вел уже несколько лет. Он был Мастером

подземелий, а Том, Джей и я стали новыми персонажами первого уровня.

Кармак вел нас сквозь свой жуткий, мрачный мир, полный демонов, загадочных мест, всесильных существ и политических интриг. Он прекрасно водил и любил писать кампании. Я восхищался его умением создавать геймплей внутри системы *D&D*, которая тогда еще представляла собой лишь бледную копию того, чем впоследствии стала. Мы начали жить по принципу «делать игры по будням, играть по выходным», от которого не отступили и в будущем, пока наша дружба крепла.

Нашу новую игру мы назвали *Slordax*, собираясь сделать фановый космический шутер в духе *Xevious*. Перед началом работы мы с Кармаком решили разделить обязанности. Время всегда поджимало, и приходилось трудиться как можно эффективнее. Gamer's Edge – мое детище, и у меня имелось больше опыта. Я знал: быстрее всего люди работают над тем, что им интересно. Я спросил у Кармака, чем он хочет заниматься, и тот ответил, что желал бы разобраться с архитектурой кода и как можно больше узнать о графике.

– Договорились. Ты занимаешься этим, а я всем остальным, – ответил я.

«Все остальное» оказалось горой работы. Это и дизайн игры, а значит, все ее общие принципы – в чем цель, что происходит, какие правила, что видят игроки, что они делают, – и арт-дирекшен, и планирование уровней, и все ин-

струменты для их создания, а затем и сами уровни, и сборка самой игры. Все элементы: текстовые файлы, изображения, звуки, данные – вообще все требовалось соединить на дискете, чтобы игроки могли просто вставить ее в компьютер. Я был слишком рад работать над *Slordax*, чтобы переживать из-за нечестного распределения обязанностей. Я хотел, чтобы Кармак написал самый крутой код, который сделает *Slordax* лучшей, самой быстрой игрой на рынке.

Мы хотели создать у геймера ощущение космического полета, и для этого собирались заставить фон двигаться, плавно прокручиваться по экрану, пока наш корабль летел вперед. Для такого эффекта нам требовалось, чтобы весь фон постоянно, шестьдесят раз в секунду, обновлялся – так же гладко, как это умела NES. Мы с Кармаком обсуждали, как можно реализовать вертикальное прокручивание экрана, и я отдал ему изданную в том году книгу Майкла Абраша *Power Graphics Programming*. Я пролистал половину, но решил, что ему она нужнее.

Я не знал, что отправил его прямо в рай для разработчика. *Power Graphics Programming* открыла нам двери в царство компьютерной графики. Абраш первым рассказал о секретах такой вещи, как регистрация контроля электронно-лучевой трубки. В своей книге он объяснял, как программисты указывают локацию графической памяти, где ЭЛТ начинает показывать графику[22]. Когда мы стали изменять значе-

[22] Эта книга о другом, но если кому-то интересно, то в книге Абраша все по-

ние этой переменной, у нас наконец получился скроллинг. Помимо книги Кармак использовал и собственные техники, чтобы сделать его еще более плавным: запоминались только зоны, которые требовалось обновлять, и перерисовывались только они, а не весь экран.

Когда мы уже заканчивали *Slordax*, Кармак показал мне свои эксперименты с контролем ЭЛТ. Они оказались потрясающими. Я никогда еще не видел компьютерной игры с настолько гладкой прокруткой: не простым перемещением строк графики по экрану друг за другом, а настоящим гладким скроллингом, как на консолях. Мы бы поразили индустрию. Я сказал Джону, что это невероятно, но в душе знал, что настоящей революцией станет не вертикальный, а бесконечный плавный горизонтальный скроллинг.

Весь мир любил *Super Mario Bros*. Я любил *Super Mario Bros*. Экшен-игры зависят от плавности движения, и игровые консоли вроде той, что Nintendo сделала для *Super Mario Bros.*, имели достаточные мощности для создания динамики на экране. Новые фоны бесшовно сменяли друг друга, пока персонаж шел (или, как Марио, скакал) налево или направо. Я верил, что горизонтальный скроллинг – это ключ к визуальному сторителлингу, к расширению виртуального мира вокруг игрока. Я знал, что достижение уровня консолей в этом вопросе станет для рынка PC-игр революционным. Я не поделился тогда с Кармаком своими домыслами, но под-

---

дробно расписано. – *Прим. авт.*

кинул ему идею. Я хотел, чтобы он, работая над вертикальным скроллингом, думал над горизонтальным. В конце концов мы оба любили вызовы.

Slordax стала результатом командной работы. Том Холл придумал название, написал сценарий, спроектировал половину уровней и предлагал дизайны врагов. Адриан создал весь арт игры, кроме титульного экрана (и это, как вы скоро узнаете, вышло нам боком). Я работал над гейм-дизайном, запрограммировал редактор уровней и создал в нем оставшиеся, подготовил все аудиофайлы, распоряжался сопровождающей продукцией и следил за тем, чтобы конечный результат влез на дискету объемом 1,44 мегабайта. Это была первая игра от нашей команды, и нам казалось, что мы отлично сработались.

К концу разработки Кармак связался с арт-департаментом, потому что они делали титульники для всех игр Softdisk. Для *Slordax* у них вышла фиолетовая планета и надпись футуристичным зеленым шрифтом.

> *SLORDAX: The Unknown Enemy*
> автор – Джон Кармак
> (c) 1991
> Softdisk Inc.

Мы округлили глаза, когда в ноябре 1990-го получили дискету, где Кармака указали в качестве единственного автора. Поскольку запрос направил Джон, дизайнеры просто решили, что он сделал все один. Мы, слишком занятые под-

готовкой к релизу, ничего не заметили. Я сделал финальный мастер-диск в 1990-м, а не в 1991-м, как написали на титульнике, – в этом году дискету получили подписчики, но готова она была заранее.

Выпуск *Slordax*, нашей первой игры, стал поистине монументальным событием, но и близко не самым значимым из тех, что произошли в то время. Во время разработки *Slordax* Джон Кармак принял мой вызов близко к сердцу, закопавшись в глубины *Power Graphics Programming* и собственного гения.

А затем мы вошли в историю видеоигр.

4. Удар молнии

Я потерял дар речи.

Знаю, в это трудно поверить. Я готов страстно рассказывать о своих увлечениях всем и каждому, будь то программистские техники, новые консоли или просто последняя игра, которая мне понравилась. Атмосфера Softdisk всегда располагала к разговорам.

Тем не менее 20 сентября 1990 года я потерял дар речи. Но эта история не о том, как я молчал: эта история о том, почему я молчал.

Мне почти исполнилось двадцать три. За одну секунду я увидел свое будущее, будущее своих коллег и всей игровой индустрии, и это будущее меня поразило.

За несколько минут до этого я приехал в еще пустой офис Gamer's Edge и нашел у себя на столе флоппи-диск. В приложенной записке Том велел мне запустить программу с дискеты – так я и сделал.

Меня поприветствовал коричневый титульник с надписью *Dangerous Dave in "Copyright Infringement"*[23]. С одной стороны экрана находился круглый портрет Дебошира Дэйва – персонажа, которого я придумал пару лет назад, – в коронной красной кепке. С другой – заносящий молоток судья в накрахмаленном парике. Я посмотрел на них и задумался, что

[23] «Дебошир Дэйв в "Нарушении авторских прав"» (англ.). – *Прим. пер.*

Дэйв может делать в зале суда. Я все еще ничего не понимал.

Я нажал на пробел, и мой мир перевернулся.

На экране я увидел знакомую игру, точную копию *Super Mario Bros. 3*: клубящиеся персонажи-облачка, зеленые кустики, строительные блоки и крутящиеся золотые монетки. Но *Super Mario* не существовало на PC, потому что компьютеры не обладали нужными технологиями. Игра шла только на NES и лучших компьютерах восьмидесятых вроде Atari 800 и Commodore 64, потому что у этих систем имелись специальные чипы для двумерного горизонтального скроллинга. Игры на PC же из-за недостатков мощностей и графической поддержки довольствовались статичным экраном или прокруткой кусочками (пока Кармак не изобрел плавную вертикальную прокрутку для *Slordax*, а это случилось всего несколько дней назад).

Теперь же я удивлялся виду Грибного Королевства на экране моего PC. Снизу экрана стоял Дебошир Дэйв – персонаж, вдохновленный *Super Mario Bros.*, теперь сам жил в Грибном Королевстве. Я засмеялся – что ж, нарушение авторских прав из названия нашлось, но как далеко зашла пародия?

Я нажал на стрелочку, чтобы узнать.

То, что я увидел, меня уничтожило.

Картинка на экране менялась и двигалась. Дэйв шел и прыгал по уровню, а перед ним появлялись новые пейзажи и испытания. Все прокручивалось плавно, бесшовно, беско-

нечно, пока я тыкал на стрелочки вверх и вниз, вперед и назад. Со стороны показалось бы, что я играл, но на самом деле я пытался осознать, насколько невероятно происходящее.

Помните тот момент из «Звездных Войн», когда Сокол Тысячелетия разгоняется для гиперпрыжка и звезды смазываются?

Вот так это ощущалось.

Как прыжок в будущее.

Я пытался переварить увиденную мной работу Кармака. Тщательно скопированный пейзаж *Super Mario Bros. 3* точно был делом рук Тома, но горизонтальная прокрутка, которая так меня шокировала? Однозначно Кармак. Эти двое написали программу в шутку. Просто показали, что Кармак придумал новый трюк. Он принял мой вызов и справился с ним.

Но это был не просто новый трюк. Это была революция.

Возможности горизонтального скроллинга казались необъятными. За секунду вся вселенная игр для PC взорвалась: ее горизонты больше не ограничивались рамками экрана. Я уже два года крутился на рынке PC-игр и старался понять каждую игру, ее технологии и код. Я погрузился в PC с головой, потому что должен был находиться в авангарде индустрии. И когда я увидел, как легко Дебошир Дэйв идет направо, я понял, что авангард здесь, прямо передо мной. Буквально. Я знал, что увидел наше будущее. Иронично, но ни Том, ни Кармак этого еще не понимали.

Я хорошо знал железо, которое Кармак использовал для

прокрутки, но он нашел способ оптимизировать использование фоновой графики, чтобы PC мог максимально эффективно считывать и обрабатывать действия игрока, а также и реагировать на них. Не забудьте, что в те времена мы обладали лишь ничтожными крупинками тех вычислительных мощностей и объемов памяти, что считаются нормой сегодня. Кармак же создал движок, который переписал правила игры – всех игр – и не понял этого. Справедливости ради, никто не понял.

Через полчаса в благоговейной тишине я наконец собрался с силами и решил показать другим этот революционный прорыв.

Я принес флоппи друзьям в Big Blue Disk, запустил и стал ждать шокированных возгласов.

– Прикольно.

– Забавно!

– Это круто.

Я поверить не мог. Демо у меня в руках вот-вот изменит мир, но они этого не видели. *Dangerous Dave in "Copyright Infringement"* была Розеттским камнем, E=mc2, управляемым термоядерным синтезом от мира программирования, а они говорили, что это прикольно. Даже не знаю, чему я больше удивился.

– Серьезно? Прикольно? Да это же просто невероятно!

Мне пришлось взять себя в руки, чтобы не начать читать им лекции. Эти люди жили, дышали программированием,

работали на благо революции, они должны были как минимум сказать: «Охуеть не встать».

Возможность писать игры с плавным движением по горизонтали перевернула мир. Отныне PC-гейминг мог посоревноваться с играми для систем вроде Nintendo, Sega и Atari, не требуя специальной техники. Геймерам не пришлось бы покупать новые консоли – хватило бы только компьютера и файлов игры. Когда в наше время венчурные капиталисты говорят о «прорыве», они имеют в виду нечто подобное.

Дебошир Дэйв не просто шел по королевству Марио в поисках монеток: он вступал в новое будущее компьютерных игр, и мы следовали за ним. Нас ждали не просто новые стандарты геймплея или технологий, а целые новые жизни. В тот самый момент я понял, что мы будем делать революционные игры. Мы станем командой, на которую ориентируются остальные. Как Возняк. Как Насир. Как Бадж. Как все мои герои индустрии. Пришла пора открывать свою игровую компанию!

Я ходил с дискетой туда-сюда, обдумывая все новые измерения, которые открывали нам эти программистские возможности. Перед нами разворачивался горизонт неисследованного потенциала. Очевидно, мы смогли бы портировать тайтлы с Nintendo, Atari и Sega на PC. Еще мы хотели делать новые игры, как и собирались изначально: такие, которые нам самим бы понравились, которые стали бы вызовом для нас. Кармак знал, что сломал четвертую стену PC-гейминга,

преодолел программистскую гравитацию, но потенциальные возможности для бизнеса его не волновали совсем. Для него было важно лишь достижение само по себе.

Мое решение дать Кармаку возможность сфокусироваться на коде и ни на чем ином, в частности, на коде EGA-адаптера, окупилось, а ведь мы только начали узнавать, как сочетаются друг с другом наши личные качества. Если я описывал достижимую техническую цель – тот же горизонтальный скроллинг, – как вызов, Джон с удовольствием принимал его. Я дополнял его инженерный ян своим дизайнерским инь и знал о программировании достаточно, чтобы не ставить невозможных задач. Мы не просто хорошо работали вместе, мы ускоряли друг друга. Меня манило преодоление границ дизайна, а он считал призванием преодоление границ кода. Мы смотрели за пределы современных горизонтов индустрии и выбирали себе цели там, а чтобы достигнуть этих целей, решали хитрые дизайнерские, компьютерные и графические задачи.

Кармак был гением от мира игр, но развитие гейм-дизайна его не интересовало. Он испытывал равнодушие к механикам, прогрессии, нарративам, саунд-дизайну, дизайну игровой среды, сюрпризам и пасхалкам и часто даже не задумывался, какие ограничения придется преодолеть, пока мы не рассказывали ему о них. Не сказать, что дизайн его совсем не интересовал: нет, просто его гораздо сильнее занимала архитектура кода, а игры как раз находились в ее аван-

гарде – это и по сей день самая сложная форма программирования. Компьютер легко может считать, но таблицам обычно не нужны звуковые карты и GPU (графические процессоры). Игры используют все возможности машин, чтобы погрузить геймера в свой мир, поэтому разработчикам нужно выжимать из компьютера все ради интересных, развлекательных и познавательных задач. Игры стоят за инновациями железа.

Мне казалось, Том Холл меня поймет. В отличие от Кармака, Том обожал и игры, и гейм-дизайн, а также сюжеты и нарративы. Он хорошо программировал, но его просто не интересовали компьютерные языки или проблемы вывода изображения: он пришел в игры ради веселья и полета фантазии. Если бы со мной поспорили, я бы поставил на то, что Том понимал всю важность сайд-скроллинга и за пределами забавного демо о «нарушении авторских прав», которое он с такой тщательностью сделал. Но этот спор я бы проиграл.

Они задержались до ночи, делая демо, так что Том пришел на работу уже после обеда, но с нетерпением ждал моей реакции. Я с таким же нетерпением ждал его: понимал ли он, чего они добились?

– Круто, да? – спросил Том с улыбкой.

Кармак, как оказалось, называл часть своего изобретения «адаптивное обновление тайлов» – не те слова, которые используют в отношении прорывных технологий. Подозреваю, что невозможность горизонтального скроллинга на PC он считал обыкновенной, ничем не примечательной функцио-

нальной, программной и графической задачкой.

Я понял, что за деревьями оба не увидели леса. Сам же я еще пребывал в благоговейном шоке.

– Это революция, – сказал я им. – Наш билет на свободу!

Я ликовал, но все еще нервничал. Я ни на секунду не сомневался ни в своем анализе, ни в своем видении того, что значил для нас сайд-скроллинг, но все, что приходило мне в голову, все новые возможности, открывавшиеся в результате этих заключений, казались очень необычными. Огромный уникальный потенциал всегда пугает. Мне не хотелось допускать ошибок. Все должно было пройти идеально.

Теперь я пожалел, что поделился этим с товарищами по офису. Я подумал, что сглупил, показав даже уголочек нашего золотого билета: я не хотел, чтобы революционность нашего открытия стала известна всем. Я понял, что нужно объяснить все Кармаку, Тому, Адриану, Лейну и Джею. На горизонте замаячил шанс сделать что-то большое – слишком большое для бизнес-модели Softdisk.

Я вставил дискету обратно, запустил и поверх бибикания саундтрека, который собрал Том, сказал:

– Ебануться, это самая крутая вещь в мире. Нам нужно отсюда выбираться, и это наш билет.

Джей Уилбур, знавший меня дольше, чем кто-либо еще в этой компании, как раз заглянул к нам, пока я говорил.

– Чем занимаетесь? – спросил он.

– Джей, ты же видел демо? – спросил в ответ я.

– Ага, крутая штука.

– Чувак, это не просто круто. Это «мы круто отсюда сваливаем», вот о чем речь идет.

Джей только фыркнул в ответ. Он подумал, что я снова раздуваю из мухи слона – за четыре года нашего знакомства он видел такое уже десятки раз.

– Я совершенно серьезно, Джей.

Должно быть, он услышал уверенность в моем голосе и решил, что я не блефую, а потому закрыл за собой дверь.

Я выложил свои идеи.

– Нам надо выбираться отсюда. Вот наш план. Мы продолжим работать вместе и сможем делать невероятные игры, но сперва надо выбраться отсюда. Благодаря сайд-скроллингу мы сможем делать игры для PC – не хуже бестселлеров видеоигровых компаний. У нас уже есть идеальная команда: она здесь, в этой комнате. Нужно доработать технологию и начать делать собственные игры для PC – если мы справимся, они станут лучшими на рынке. Подумайте сами: нет ни одной игры, которая позволяла бы так двигаться, а рынок на пике! Мы можем это сделать. Мы обязаны.

Все меня услышали, и мои слова имели смысл. Даже Джей поверил: происходит что-то значительное.

– Вот что я думаю, – сказал он. – Сейчас надо идти к Nintendo, прямо к боссам, и договориться о портировании их игр на PC. Тогда у нас появятся серьезные деньги, и мы

сможем вкладываться в другие проекты.

Это казалось очевидным шагом: я подумал о нем сразу же, пока голова пухла от идей. Теперь Джей сказал то же самое и подтвердил мое решение. Все согласились. Осталось только понять, как и когда претворять наши планы в жизнь. Мы продолжали работать на Softdisk, но с новой технологией ушли в режим скрытности. Мы просто все время работали и только иногда делали перерывы, чтобы поиграть в *Super Mario Bros. 3, Lifeforce* или *The Legend of Zelda*.

Кармак, Джей и Лейн нашли нам идеальный дом на берегу озера Кросс – большого рукотворного водоема, который служил пристанищем для шривпортских водных видов спорта. Теперь мы могли работать вне Softdisk хоть круглыми сутками, возникни такая необходимость. Оставалась только одна проблема: у нас не было компьютеров. В те времена мы жили на скромные зарплаты, а мне еще и приходилось платить алименты Келли и детям, так что я перебивался с хлеба на воду. Так что мы придумали «одалживать» PC у Softdisk. После шести вечера, когда наступал конец рабочего дня, мы оставались в офисе, меняли директории и работали над собственным проектом. Мы целую неделю работали сверхурочно, чтобы сделать демоверсию *Super Mario Bros. 3* на PC с двумя уровнями. Мы даже записали оригинальную игру на видео, чтобы сверять каждый пиксель. По пятницам мы пригоняли свои машины и тихонько выносили компьютеры. Джей готовил нам еду на гриле, мы с Кармаком про-

граммировали, сидя в гостиной, а Том и Лейн работали с графикой и вражеским ИИ (тем, как враги принимали решения и действовали) на других компьютерах, которые в итоге пришлось купить. Новичок Адриан, который работал с нами в Gamer's Edge, изначально не принадлежал к нашей стелс-команде[24]; мы еще не знали его так хорошо, как друг друга, и Том сказал, что сам справится с графикой для демо.

В команде царила восторженная атмосфера. Мы чувствовали, что надо спешить. Был шанс оказаться в нужное время в нужном месте. В последующие годы это стало нашей главной силой. Нет ничего веселее, чем делать игры с опытной командой, четким видением и знанием, что ты впереди всех конкурентов.

Когда мы закончили, Джей отправил нашу демку в Nintendo и предложил ей поручить нам полноценный порт. Через три недели мы получили отказ: Nintendo хотела сохранить свою интеллектуальную собственность на своих платформах. Это решение мы, конечно, прекрасно поняли, пусть оно и шло вразрез с нашими планами. К счастью, пока мы делали демо *Super Mario Bros. 3*, я разработал чудесный план Б. Я годами получал письма от геймеров еще с тех пор, как отправлял игры в журналы вроде *inCider* и *Nibble,* – часть приходила от людей, которые не могли нормально перепеча-

[24] Мы работали в стелс-режиме не потому, что нарушали какой-нибудь контракт. Просто мы знали, что у нас есть что-то действительно новое, и хотели сохранить это в тайне. – *Прим. авт.*

тать мой код, но в иных мою работу хвалили. Однако после перехода в Softdisk я ушел в тень. На наших ежемесячных дискетах не было моего адреса. Так что я очень удивился, когда в Softdisk стали приходить письма от фанатов.

Когда пришло первое от человека по имени Скотт Мюллер, я повел себя так, будто это что-то очень значительное, и хвастался своим новым поклонником перед всеми. Конечно, я и в самом деле был польщен. Скотт «влюбился» в мою игру, говорил, что я очень талантлив, а он сам – мой «большой фанат». Разработчикам игр, особенно в восьмидесятых и ранних девяностых, редко доводилось общаться с фанатами, так что я испытывал благодарность по отношению к человеку, который не только поиграл в мою игру, но и оценил ее так высоко, что даже решил написать мне. Сквозь баррикады Softdisk письма пробирались невероятно редко – некоторые компании даже специально затрудняли доступ к своим программистам, опасаясь утечки талантов. После письма Скотта пришло еще несколько. В некоторых меня просили написать в ответ или даже позвонить. Я прикрепил их скотчем к стене у своего компьютера, но не особо о них думал: был слишком занят, чтобы отвечать.

Как раз в это время в журнале *PC Games* вышла статья о новой модели распространения игр, которая приносила неплохие деньги какому-то парню из Техаса по имени Скотт Миллер. В статье стоял его адрес: Мейфлауэр-драйв, Гарленд, Техас. У меня в голове что-то щелкнуло: кого я знал в

Гарленде? Я долго ломал голову, а потом посмотрел на письма на стене. Все они пришли из Гарленда. Подпись на каждом стояла разная, но обратный адрес везде указывался одинаковый.

Что это за чертовщина? Кто слал мне все эти письма? И как я только раньше не заметил?

Я не понимал, в чем проблема этого чувака. Он просто фрик? Сталкер? Пранкер? Он издевался надо мной? Я мгновенно написал длинный злой ответ, но остыл, перечитал письма и увидел, что в них мне предлагают перезвонить и связаться с отправителем. Странно, конечно, но этот тип явно не без причины вел себя как сумасшедший. Так что в конверт с первым, злобным письмом я вложил еще одно, где написал, что его странный метод завязать знакомство меня заинтриговал. Я дал ему свой внутренний номер Softdisk.

Скоро он со мной связался.

– О боже, ну НАКОНЕЦ-ТО! Джон Ромеро! – сказал он, стоило мне снять трубку.

– Кто это?

– Скотт Миллер. Нам совершенно необходимо работать вместе.

Я уже собрался процитировать наиболее злые места моего первого письма, но остановился на менее вызывающем:

– Чувак, что это за бред с письмами? Все эти разные имена? Невероятно. Ты можешь…

– Забей на письма. Мне пришлось так писать, чтобы они

до тебя дошли. С программистами трудно связаться, но это уже не важно. О чем нам действительно нужно поговорить, так это о том, чтобы ты делал для меня игры.

Он сбавил обороты, и мы наконец поладили.

Скотт рассказал мне о себе: в основном о своей новой компании Apogee и о том, как он решил проблему дистрибуции компьютерных игр (а она стояла перед всеми независимыми стартапами) при помощи дискет и BBS.

Он, конечно, не совсем так это объяснял, но идея заключалась вот в чем. Осенью 1990 года еще не существовало Steam, Epic Games Store или App Store. Всем, кто хотел получать новейшие игры, приходилось заказывать их по почте. Если повезло жить в городе, где есть маленькие магазины вроде Electronics Boutique, Computer Land, Egghead или Software Etc., идти туда. В крупных городах геймеры направлялись в большие компьютерные магазины вроде CompUSA или Babbage's, искали отдел с играми и покупали там то, что сегодня называют коробочными изданиями. Менеджеры торговых точек раскладывали игры по жанрам – и таким образом сортировали по жанрам саму индустрию. Идея онлайн-скачивания еще только зарождалась на BBS, но уже набирала популярность.

Скотт модифицировал модель условно-бесплатного программного обеспечения: когда разработчики дают бесплатный доступ к своим играм или приложениям и надеются, что пользователи оценят их труд и заплатят им добровольно.

Скотт начал писать игры еще подростком: в основном текстовые квесты и приключения, – но вместо того чтобы отдавать бесплатно всю игру, он постил на досках объявлений и в группах Usenet ее демо. Идея состояла в том, чтобы заманить пользователя и заставить его заплатить за полную версию. В конце бесплатного пробника игра выдавала экран с адресом Скотта и инструкцией по покупке оставшихся частей.

Он сказал, что зарабатывает целое состояние – тысячи долларов в неделю – на игре-рогалике под названием *Kroz*: она упоминалась в той статье *PC Games*. Он бесплатно раздавал первый эпизод игры, *Kingdom of Kroz*, и желающие пройти всю трилогию платили ему за второй и третий: *Caverns of Kroz* и *Dungeons of Kroz*. Он даже послал первый эпизод в Softdisk, и тот вышел на Big Blue Disk #20 – еще до того, как я начал работать в компании.

Как оказалось, он писал мне все эти письма, потому что хотел, чтобы я написал для Apogee клон *Pyramids of Egypt*.

– Эта игра идеально подходит для условно-бесплатной модели и будет расходиться как горячие пирожки.

– Мы не сможем так сделать. Права на *Pyramids* принадлежат Softdisk, Скотт.

Однако я понял, как здесь может пригодиться наша секретная технология, и перешел в нападение.

– На самом деле забудь про *Pyramids*, потому что у нас есть кое-что получше. Ты себе даже не представляешь, насколько крутую игру мы сейчас готовим, – сказал я ему. –

Pyramids ей и в подметки не годится. Я пришлю тебе образец – ты никогда не видел ничего подобного на PC.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

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