

ЕЩЕ ОДИН ХОД

МЕМУАРЫ АВТОРА CIVILIZATION

СИД МЕЙЕР

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Сид Мейер

Ещё один ход. Мемуары автора Civilization

Серия «Легендарные компьютерные игры»

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=74649286
Еще один ход. Мемуары автора Civilization: Эксмо; Москва; 2026
ISBN 978-5-04-255651-7

Аннотация

Ещё один ход и спать!

Сид Мейер – легендарный разработчик, «крестный отец» компьютерных игр и создатель многих культовых игр, среди которых великая серия Civilization.

Мы приглашаем вас в путешествие по нескольким десятилетиям развития видеоигр: от ранних экспериментов на ограниченном «железе» до эпохи больших студий, издателей, Steam и мобильного гейминга.

Это не только мемуары знаменитого разработчика, но и честный рассказ о том, как рождаются идеи, почему одни проекты взлетают, а другие буксуют – и как из набора правил получается игра, которой люди готовы посвятить миллиард часов.

Вы узнаете:

– Как возник бренд «Sid Meier's…» (и почему бизнес-логика маркетинга иногда решает судьбу проекта не меньше, чем механики).

– Каким образом индустрия пришла к новым платформам и моделям монетизации – и где проходит грань уважения к игроку.

– Почему свободу игрока иногда нужно не расширять, а бережно ограничивать.

Содержание

Предисловие 6
Вступление 10
Глава 1 18
Конец ознакомительного фрагмента. 22

Сид Мейер
Еще один ход. Мемуары автора Civilization

Sid Meier
SID MEIER'S MEMOIR!: A LIFE IN COMPUTER GAMES
Copyright © 2020 by Sid Meier and Jennifer Lee Noonan

© Кузьмичев Ф.Е., перевод на русский язык, 2021
© Савинов А.А., иллюстрация на обложку, 2026
© Иероним К., предисловие, 2026
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026

* * *

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

Предисловие

Имя Сида Мейера упоминается в титрах 104 видеоигр, и примерно в половине из них он указан как гейм-дизайнер или автор. На страницах этой книги он вспоминает большинство своих творений, но не все они одинаковы. Жизненный путь опытного гейм-дизайнера, стоявшего у истоков индустрии компьютерных игр, – любопытная тема сама по себе. Но есть еще одна причина, по которой заслуги Сида Мейера не просто интересны, а важны, причем даже для людей, знакомых с видеоиграми понаслышке.

Есть игры, которые развлекают, и есть игры, которые затягивают. Но иногда рождаются игры, которые незаметно меняют то, как человек понимает время, прогресс, свое место в истории или мир вокруг себя. Например, *SimCity,* по словам гейм-дизайнера Уилла Райта, всегда задумывалась как пародия на работу настоящего города, а не как реалистичная модель. Это не помешало ей повлиять на то, как общественность думала о городском планировании, попутно вдохновив несколько поколений архитекторов и градостроителей. «Цивилизация» Сида Мейера – еще одна такая игра.

Еще в настольной игре *Civilization* 1980 года появилась механика технологического древа – широкую популярность, впрочем, она получит именно благодаря видеоигре 1991 года от гейм-дизайнера Сида Мейера. Древо техноло-

гий в *Civilization* представляет собой разветвленный путь научных открытий, который дает доступ к новым юнитам, зданиям и способностям – от примитивных орудий труда до технологий космической эры. В книге Мейер посвящает истории создания этой механики совсем немного времени, но ее важность не стоит недооценивать.

Первая версия этого древа появилась на основе беглого, почти небрежного исследования. Сид Мейер, кажется, намеревался вернуться к нему позже и доработать, но даже черновик оказался настолько увлекательным элементом, что так и остался в игре. Семьдесят миллионов проданных копий спустя это дерево превратилось в один из самых влиятельных образовательных артефактов конца XX века – но благодаря не точности, а убедительности. Древо технологий «Цивилизации» предлагает модель, а модели зачастую оказываются важнее фактов: они формируют то, в каких категориях мы вообще способны факты воспринимать.

Во время выхода первой игры серии многие изобретения рассматривались в изоляции: в таком-то году такой-то ученый открыл закон; когда-то гениальный инженер придумал машину во сне. Но открытия и изобретения переплетаются по непредсказуемым траекториям: Кольт вдохновил астронома Жансена, Жансен – физиолога Маре, Маре – Эдисона, Эдисон – братьев Люмьер. Система перфокарт, использовавшаяся на текстильных станках XIX века для автоматизации узоров, была адаптирована Германом Холлеритом для обра-

ботки данных во время переписи населения США 1890 года. Эта прямая преемственность от производства тканей к обработке данных в конечном итоге привела к созданию первых компьютеров. Помимо сложности нахождения таких связей – порой более неочевидных, чем ткацкие станки и компьютеры, – есть и проблема датирования технологий. Дискуссии о времени изобретения светодиода – 1927 год (Олег Лосев), 1962 год (Texas Instruments и General Electric) или 1968 год (Hewlett-Packard) – демонстрируют сложность выбора единого ориентира в хронологии человеческой изобретательности.

Сегодня «Цивилизацию», к моменту выхода этого издания обросшую уже седьмой номерной частью серии, нередко критикуют за различные обобщения, корни которых тянутся еще к первым черновикам Мейера. «Цивилизация» слишком европоцентрична, начало игры всегда подталкивает игроков к экспансионизму, древо технологий слишком линейно, а научной победой почему-то считается именно выход человека в космос, а не изобретение лекарства от всех болезней. Эта критика нередко справедлива. Но она адресована не Мейеру-историку, а Мейеру-гейм-дизайнеру – человеку, которому нужно было создать работающую игру, в которую будет весело играть и ребенку, и взрослому. Поразительно, что даже упрощенная, наспех собранная модель оказалась структурно вернее, чем большинство популярных нарративов об истории науки того времени. Потому что она хотя

бы признает: технологии вытекают одна из другой. У знания есть родословная.

Сегодня, когда исследователи создают интерактивные визуализации, вмещающие тысячи технологий и связей между ними – от каменных орудий до беспилотных такси, – они делают это, сознательно или нет, в диалоге с той схемой, которую Мейер рисовал в начале 90-х. Эту же задачу в 70-х пытался решить и замечательный британский телесериал «Связи» Джеймса Берка – и уперся в ограничения линейного нарратива. На основе этого сериала даже выпустили одноименную видеоигру, а сам Берк в 2000-х приступил к разработке «Сети знаний» – и оба проекта, кажется, растворились в цифровом небытии. А «Цивилизация» живет. Возможно, именно потому, что это увлекательная игра.

Писать о Сиде Мейере – значит писать об особом типе интеллекта: интуитивном, синтетическом, неотделимом от удовольствия. Мейер никогда не претендовал на роль историка или философа. Он был – и остается – инженером увлеченности. Но именно потому, что его целью всегда было «интересное», а не «правильное», он достиг чего-то, что правильность сама по себе редко приводит: он изменил коллективное воображение нескольких поколений игроков.

Черновик изменил мир.
Иероним К.,
исследователь видеоигр

Вступление
Миллиард часов

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

Миллиард часов

– величина, одна мысль о которой невольно учит человека смирению, величина непостижимая… И это еще очень сдержанная оценка. Сервис цифрового распространения игр Steam по большому счету начал собирать данные игроков лишь в последние десять лет, и один миллиард часов – это время, которое люди, согласно данным Steam, наиграли в *Civilization V*, начиная с релиза игры в 2010 году и до 2016 года.

Речь идет о шестилетнем временно́м промежутке и лишь одной игре серии. Вся же серия, включая этот релиз, насчитывает 29 лет и 12 частей игры, не считая дополнений.

Количество часов, проведенных людьми за игрой во все части *Civilization* начиная с 1991 года, попросту не укладывается в голове. Я даже не буду пытаться осмыслить эту величину. Более того, чтобы объективно оценить успех *Civilization,* мне нужно будет учесть заодно и все остальные игры, которые я создавал параллельно с ней, в том числе *Pirates!* и *Railroad Tycoon,* которые стали вполне самостоятельными популярными сериями***,** а также такие незаслуженно обойденные вниманием широкой аудитории сокровища, как *C. P. U. Bach* и *SimGolf*. Я упомянул бы даже те проекты, которые начались ярко, но потом быстро сдулись, ведь иногда для выбора верного пути нужно сначала шагнуть не туда. Каждая моя игра научила меня чему-то новому, каждая стала в чем-то радостным, а в чем-то болезненным опытом, каждая повлияла на последующие проекты.

В этой книге я по большей части в хронологическом порядке разбираю игры, которые создал за всю жизнь: от тех, что снискали бешеный успех, до тех, о которых практически никто не слышал. Перечень вполне исчерпывающий, в него вошли в том числе и те игры, над которыми я работал вне своего традиционного карьерного пути, то есть мира, где ориентируются на зарабатывание денег и подают в суд за ис-

пользование чужих идей. Подобно тому, как эволюция обширной империи начинается с первого основавшего ее поселенца, моя репутация благодетельного патриарха игровой индустрии сложилась не за один день. На самом деле я когда-то был парнем, который ничего не знал ни про какие правила и использовал при создании игр далеко не самые оригинальные идеи, получая от этого максимальное удовольствие и минимальное вознаграждение (а зачастую и вовсе не получая ничего). К счастью, все сроки давности, как мне сказали, уже давно истекли, так что сейчас я готов дать чистосердечное признание. Есть одна общая черта, которая объединяет все описанные в этой книге игры вне зависимости от того, миллиард строчек кода потребовался для их создания (а если взять всю серию *Civilization,* то даже такое число не кажется невозможным) или всего сотня. Дело в том, что каждая из них, как, впрочем, и любая игра, стала прямым результатом целой цепочки любопытных решений.



*** Достижение разблокировано**
«Путь в тысячу миль»: приключение начинается.

Чтобы объяснить логику любого значимого решения, необходимы разъяснения: ими я займусь в главе 16. Но сухой остаток таков: нас интересует образ мышления, нацеленный вовне, а не внутрь. Решения, а значит, и игры встречаются нам на каждом шагу, в любом нашем занятии. В какой-то степени их «интересность» зависит от личного вкуса. Но способность действовать, то есть предоставляемая игрокам свобода принятия решений, влияющих на окружающий мир (в противовес послушному следованию сюжетным поворотам), – это именно то, что отличает игры от других средств передачи информации. Причем для реализации этой способности к действию игрок может использовать клавиа-

туру компьютера, пластиковые фишки, движения тела, а может разыгрывать все исключительно в собственном сознании. Для того чтобы игра состоялась, нужен играющий; в то же время одного-единственного действия достаточно, чтобы пассивный наблюдатель превратился в участника событий, то есть в игрока.

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

комым. По крайней мере, в этом состоит мой подход. Вроде бы он неплохо работает.

В интервью меня часто спрашивают, когда я впервые проявил интерес к играм, предполагая, по всей видимости, что я назову чудесный момент в раннем детстве, когда вдруг осознал, что стану разработчиком игр. Особенно журналисты любят узнавать о знаковых предметах-талисманах, ставших источниками вдохновения, будь то 630-страничная книга с картинками о Гражданской войне, которую отец подарил мне, когда я учился в младших классах; железнодорожная станция, рядом с которой я жил в Швейцарии; или классический приключенческий фильм с Эрролом Флинном в главной роли, кадры которого мелькали на крошечном экране нашего черно-белого телевизора. Они хотят услышать, что в один из этих моментов вся моя судьба промелькнула у меня перед глазами. Ведь чем еще объяснить относительно необычный путь, который я выбрал в жизни, как не поворотными моментами и судьбоносными обстоятельствами?

Но, с моей точки зрения, никаких поворотных моментов в моей жизни не было. Я никогда не принимал осознанного решения, что буду заниматься играми, ведь игры для меня – выбор по умолчанию, самый очевидный жизненный путь. Игра не только охватывает миллиард часов истории человечества – древние шумеры играли в кости еще в 5000 году до н. э.[1], а более примитивные игры почти наверняка составля-

[1] Не шумеры.

ли досуг неандертальцев, – но и является глубоко укорененным человеческим инстинктом. Новорожденный начинает играть в перетягивание каната, используя в качестве снаряда собственную ногу, еще до того, как осознает, что эта нога – его. Все люди начинают жизнь с игр, и я не был исключением. Сначала я смеялся, когда со мной играли в «Кто там? Ку-ку!», потом расставлял строем солдатиков, потом играл в настольные игры и, наконец, стал для интереса писать компьютерные программы. Для меня это самая логичная последовательность на свете. Вопрос «Когда вы начали это делать?» лучше было бы сформулировать как: «Почему вы продолжаете это делать до сих пор?» Но даже на этот вопрос у меня нет хорошего ответа. У меня в голове не укладывается, что жизнь, посвященная играм, считается исключением, а не правилом. Если на моей могиле напишут «Сид Мейер, создатель серии *Civilization*», то я буду вполне доволен. Мне приятно, если меня знают по этой игре, и я горжусь, что жизни многих игроков изменились благодаря ей в лучшую сторону. Но все же это будет лишь часть истории.

Вся история целиком – на страницах этой книги.



Достижение разблокировано

«У книг не бывает демоверсий»: пришло время купить эту книгу.

Глава 1
Что происходит в Вегасе

Hellcat Ace, 1982
Chopper Rescue, 1982
Floyd of the Jungle, 1982

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

Карьеру я начал в должности системного аналитика в компании General Instrument, которая производила электронику. Я занимался установкой сетевых кассовых аппаратов в розничных магазинах по всему своему родному штату Мичиган. Настройка компьютеров приносила мне удовольствие, и я понимал, что мне очень повезло иметь такую хорошую

для недавнего выпускника университета работу. Я не страдал от безудержного желания познакомить мир со своими творческими планами, да и о будущем отрасли задумывался редко. В лучшем случае мое тогдашнее состояние можно назвать блаженным неведением, ведь такого явления, как рынок компьютерных игр, не существовало в принципе, были только кусочки кода, которыми бесплатно обменивались любители. Так что в то время я вряд ли мог вынашивать мечты о том, чтобы сделать разработку компьютерных игр своей профессией. Я не хочу сказать, что тогда совсем не занимался крутыми вещами – свою первую игру я написал вскоре после начала учебы в колледже, – но крутые штуки были отдельно, а работа отдельно, и они никогда не пересекались.

Хотя на самом деле это не совсем так. В General Instrument было одно не лишенное крутости подразделение, которое называлось AmTote. Там делали электронные табло. По слухам, именно они спроектировали оборудование для телевикторины The Price Is Right («Цена удачи»), но основным их продуктом был аппарат для подсчета ставок и выигрышей по ним, который назывался «Могучий тотализатор». Это название больше подошло бы какой-нибудь пушке из низкосортного фантастического фильма, но «Тотализатор» был изобретен еще в 1913 году австралийцем сэром Джорджем Джулиусом (и он же, предположительно, придумал название своему изобретению). В то время беспорядки, устраиваемые игроками из-за «нечестных» выплат на скачках, были обыч-

ным делом: происходили они в тех случаях, когда барыши при большом неравенстве ставок были меньше, чем ожидалось. Например, если в толпе зрителей на ипподроме незадолго до начала заезда проскакивала новость, что прошлогодний победитель в последний момент получил травму, на «темных лошадок» сразу делались дополнительные ставки, что могло лишить их статуса аутсайдера. Выставляемый букмекерами коэффициент на тот или иной исход всего лишь отражает распределение ставок, поэтому чем быстрее эти показатели обновляются и показываются игрокам, тем безопаснее чувствуют себя работающие в кассах служащие ипподрома.

Изобретение Джулиуса

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

Так или иначе, одно из неочевидных преимуществ работы на компанию, которая производит аппараты для азартных игр, состоит в том, что корпоративные мероприятия проходят в Лас-Вегасе. Спустя несколько лет работы и пару-трой-

ку повышений меня наконец отправили на первую в моей жизни крупную конференцию. Я не увлекался вероятностными играми и уж точно не горел желанием все три дня слушать спикеров конференции, но, в отличие от многих других интровертов, мне нравится испытывать тот поток чувственного опыта, который дарит посещение Вегаса. А еще – и это, наверное, больше увязывается с моей репутацией гика – мне нравится блек-джек. В большинстве казино в то время была возможность сыграть с минимальной ставкой всего два доллара, и, как мне казалось, этот риск стоил того, чтобы проверить мои способности рассчитывать шансы в ходе игры с помощью моего собственного биологического тотализатора.

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.