

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	9
ВСТУПЛЕНИЕ. МИЛЛИАРД ЧАСОВ	10
ГЛАВА 1. ЧТО ПРОИСХОДИТ В ВЕГАСЕ	14
ГЛАВА 2. АДАПТАЦИЯ	27
ГЛАВА 3. ВЫСОТА ПОЛЕТА	41
ГЛАВА 4. ДЕНЬ Д	56
ГЛАВА 5. КОЛЛЕКТИВНЫЕ УСИЛИЯ	72
ГЛАВА 6. ЭЙ ТАМ, НА ПАЛУБЕ!	84
ГЛАВА 7. А ПОТОМ БИЛЛ КУПИЛ САМОЛЕТ	96
ГЛАВА 8. ДЕМОНСТРАТИВНАЯ ПРОВОЛОЧКА	111
ГЛАВА 9. ПОДОЖДИТЕ СЕКУНДОЧКУ!	122
ГЛАВА 10. ВСЕ НА БОРТ!	124
ГЛАВА 11. ИСТОРИЯ CIVILIZATION, ЧАСТЬ 1	136
ГЛАВА 12. ПОВОРОТНЫЕ МОМЕНТЫ	151
ГЛАВА 13. ПОЛНОЕ БАРОККО	161
ГЛАВА 14. СИКВЕЛООБРАЗНОЕ	173

ГЛАВА 15. В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ	189
ГЛАВА 16. ИНТЕРЕСНЫЕ РЕШЕНИЯ	198
ГЛАВА 17. НАЗАД В БУДУЩЕЕ	208
ГЛАВА 18. ВЫМИРАНИЕ	220
ГЛАВА 19. ИСКУССТВЕННЫЙ ГАЗОН	232
ГЛАВА 20. НАВСТРЕЧУ ВЕТРУ	241
ГЛАВА 21. ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ	250
ГЛАВА 22. НЕТОЧНАЯ МАТЕМАТИКА	260
ГЛАВА 23. СОЦИАЛЬНАЯ МОБИЛЬНОСТЬ	273
ГЛАВА 24. ШУТОЧКИ	282
ГЛАВА 25. ЗА ПРЕДЕЛАМИ	291
ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ	298
ПОЛНЫЙ СПИСОК ИГР СИДА МЕЙЕРА	300

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

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

ПРЕДИСЛОВИЕ

Когда перевернете последнюю страницу этой книги, после обязательно поиграйте в Civilization. Даже если уже играли, но давно, все равно поиграйте хотя бы пару часов. Ядерного Ганди вы там, скорее всего, не встретите, но ваши впечатления от этих мемуаров наполнятся воздухом и оживут по-настоящему.

Игровая индустрия относительно молода, но она уже вырастила поколение людей, которые не помнят мир без видеоигр. Нам повезло, что теперь появляются рассказы от первого лица, воспоминания людей, видевших начало эпохи. В этих мемуарах — настоящая жизнь.

Здесь мы можем наблюдать историю индустрии компьютерных игр глазами одного из ее пионеров. А еще — подглядеть за работой гейм-дизайнера и побывать при создании величайших хитов.

Пусть эта книга увлечет вас так же, как увлекла меня.

*Александр Павлов,
сооснователь Playkot*

ВСТУПЛЕНИЕ

МИЛЛИАРД ЧАСОВ

Миллиард часов назад на дворе был каменный век, а жители Нидерландов были заняты тем, что мастерили наконечники для копий. Через миллиард часов мир будет жить 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 запомним 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 по 2016 год. Речь идет о шестилетнем временном 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 аудиторией 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 в хронологическом по большей части 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 использование чужих идей. Подобно тому, как эволюция обширной империи начинается с первого основавшего ее поселенца, моя репутация благотельного 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 любые игры, стала прямым результатом целой цепочки любопытных решений.

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»

* *Достижение разблокировано* — «Путь в тысячу миль»: прочтите одну страницу.

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 клавиатуру 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 знакомым. 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., а более примитивные игры почти наверняка составляли 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.