



## Вступ Два Джони

**І**снувало якось дві гри. В одну грали живучи. Іншу проживали граючи. Ці світи були приречені зіткнутися, як і Два Джони.

Трапилося це одного дня у квітні 2000 року, у самісінькому серці Далласа. Тут проходив турнір із гри *Quake III Arena* з винагородою в 100 тисяч доларів. Його проводила Професійна кіберспортивна ліга, організація, що сподівалася стати Національною футбольною лігою для комп'ютерних ігор; сама ж подія відбувалася за правилом «принеси власний комп'ютер». Сотні пристроїв поєднали в одну мережу в підвалі готелю Hyatt, щоби влаштувати невпинне бойовище на сімдесят дві години. На величезному екрані, що транслював перебіг матчів, ракети ширяли цифровими аренами. Космодесантники із сигарами, пишногруді воїтельки-домінатрікс і закривавлені клоуни-маніяки полювали одне на одного з ракетницями й плазмовими рушницями. Умови були прості: гравець із найбільшою кількістю вбивств перемагає.

На заході зібралися неабияк гардкорні геймери. Понад тисяча людей приїхала з Флориди чи навіть Фінляндії зі своїми моніторами, клавіатурами й мишами. Вони змагалися аж до нестями, а тоді сповзали під столи й спали на подушках із коробок з-під піци. Одне подружжя привело немовля у власноруч зробленій піжамі в стилі *Quake*. Двоє качків вибрили на голові логотип *Quake*, схожий на

пазурі; їхні дівчата походжали за ними з бритвами, пропонуючи кожному зробити зачіску істинного прихильника.

Такі пристрасті не були рідкістю для Далласа, столиці надзorstких ігор на кшталт *Quake* чи *Doom*. Схожі на пейнтбол, це були ігри з перспективою від першої особи, що проклали шлях жанру, відомому як шутери від першої особи. Ігри цього жанру опинилися серед найпродаваніших франшиз в індустрії, яку оцінюють у 10,8 мільярда доларів; вони ж стали вагомою причиною, чому американці витрачають більше грошей на відеоігри, а не квитки в кіно. Вони сприяли розвитку обчислювальної техніки, розширивши межі тривимірної графіки й сформувавши стандарт для онлайн-ігор і спільнот. Вони спричинили соціополітичний резонанс і були заборонені в певних країнах, а в США їх звинуватили в підбурюванні до масового вбивства, скоєного двома фанатами в старшій школі «Колумбайн» у 1999 році.

У підсумку ці ігри породили виняткову спільноту, що не корилася законам, високотехнологічну Мекку для вправних і вмотивованих молодих геймерів, які готові ризикувати. Проте в цілому світі не було таких вправних і вмотивованих геймерів, як творці *Doom* та *Quake*: Джон Кармак і Джон Ромеро, також відомі як Два Джони.

Для молодого покоління Кармак і Ромеро були втіленням американської мрії: вони досягли всього самотужки, перетворивши власну пристрасть на великий бізнес, новий вид мистецтва й культурний феномен. Вони зажили слави антигероїв, яких шанували як керівники компаній зі списку Fortune 500<sup>1</sup>, так і комп'ютерні хакери; їх нарекли Ленноном і Маккартні від світу відеоігор (хоча вони, мабуть, надали б перевагу порівнянню з Metallica). Два Джони втекли з неблагополучних сімей, щоби створювати одні з найвпливовіших ігор в історії, аж доки ці самі

---

<sup>1</sup>Щорічний список 500 найбільших американських компаній, що публікує журнал Fortune (тут і далі — прим. ред., якщо не зазначено інакше).

ігри не розвели їх. І ось, за лічені хвилини, через кілька років, відколи вони розійшлися, ці двоє постануть перед фанатами.

Кармак і Ромеро погодилися розповісти шанувальникам про свої останні проекти: Кармакову *Quake III Arena*, розроблену ним у компанії id Software, яку хлопці співзаснували, й Ромерову *Dai-katana*, довгоочікувану епічну гру, яку він розробляв у стінах Ion Storm, власного стартапу, що конкурував з id. Ці ігри уособлювали ті протилежності, які свого часу зробили Двох Джонів таким динамічним дуєтом, а тепер, здавалося, непоправно обернули їх на суперників. Їхні стосунки стали об'єктом дослідження людської алхімії.

Двадцятидев'ятирічний Кармак був програмістом-філантропом, який вів аскетичне життя й моделював високопотужні ракети у вільний час (навіть потрапив до короткого списку геніїв Білла Гейтса); його ігри й спосіб існування тяжіли до елегантної дисципліни комп'ютерного коду. Тридцятидворічний Ромеро був зухвалим дизайнером, бунтарський образ зробив його рок-зіркою індустрії; він міг ризикнути всім, зокрема репутацією, аби втілити свої найсміливіші ідеї. Як Кармак сказав невдовзі після їхнього розставання: «Ромеро хоче створити імперію, я ж хочу просто створювати хороші програми».

Коли настав час прибуття Двох Джонів до готелю, геймери відірвалися від сутички на екрані й зосередили увагу на реальній — поміж двома колишніми колегами. На стоянку Кармак і Ромеро приїхали один за одним на «феррарі», які придбали на піку їхньої співпраці. Кармак швидко проминув натовп; він мав коротке біляве волосся піщаного відтінку, носив квадратні окуляри й футболку із зображенням двоногого шерстяного клубка з великими очима. Ромеро неквапом простував зі своєю дівчиною, Стіві Кейс, влучною геймеркою та моделлю *Playboy*; він був одягнений у вузькі чорні джинси й сорочку в тон, а його знаменита темна грива спадала аж до пояса. Проминувши один одного в коридорі, Двоє Джонів стримано кивнули й рушили на свої місця.

Настав час розпочати гру.