

Дэвид Кушнер

ВЛАСТЕЛИНЫ



Как двое парней создали
игровую индустрию и воспитали
целое поколение геймеров

Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ. Два Джона	7
ГЛАВА 1. Рок-звезда	11
ГЛАВА 2. Компьютерный гений	29
ГЛАВА 3. Dangerous Dave с нарушением авторских прав	43
ГЛАВА 4. Деньги на пиццу	69
ГЛАВА 5. Гораздо веселее, чем сама жизнь	95
ГЛАВА 6. Зеленые и злые	109
ГЛАВА 7. Spear of Destiny	129
ГЛАВА 8. Вызываем духов	151
ГЛАВА 9. Самая крутая игра	169
ГЛАВА 10. Поколение DOOM	185
ГЛАВА 11. Quakes	209
ГЛАВА 12. Судный день	229
ГЛАВА 13. Смертельный бой	253
ГЛАВА 14. Кремниевое Аламо	273
ГЛАВА 15. Прямиком из DOOM	289
ГЛАВА 16. Виртуальные живые миры	307
ЭПИЛОГ	317
ПОСЛЕСЛОВИЕ	323

Введение

ДВА ДЖОНА

Существовало две игры. Одна проигрывалась в жизни. Другая проживалась в игре. Естественно, однажды эти миры столкнулись, равно как и Два Джона.

Это случилось в апреле 2000 года в деловом районе Далласа [1]. Поводом послужили 100 тыс. долларов, стоявшие на кону, — главный приз в чемпионате по компьютерной игре Quake III Arena, который проводила Cyberathlete Professional League, организация, надеявшаяся когда-нибудь стать своего рода Национальной футбольной лигой в киберпространстве. Все было устроено по принципу ВУОС*. В подвале отеля Hyatt сотни компьютеров объединили в сеть: участникам предстояло провести за ними семьдесят два часа без перерыва. На огромном экране, на который выводилось то, что отображалось на мониторах игроков, проносились ракеты. Пыхающие сигарами космические десантники, грозные широкоплечие воины, забрызганные кровью клоуны-маньяки — все они гонялись друг за другом с ракетными установками и плазменными пушками с одной простой целью: убить как можно больше персонажей.

Участники соревнования были матерыми геймерами, проделавшими огромный путь. Больше тысячи человек приехали на машинах из далекой Флориды и даже Финляндии, привезя с собой собственные монитор, клавиатуру и мышку. Они бились до тех пор, пока не начинали падать в обморок или сползать под стол, чтобы поспать, подложив под голову коробку из-под пиццы. Одна парочка гордо заявила с новорожденным младенцем, одетым в самодельную пижаму с надписью Quake. Двое парней выбрили на голове логотип Quake в виде когтя; их подружки кружили по конференц-залу с бритвами наготове, предлагая всем желающим сделать культовую прическу.

* ВУОС (досл. «Принеси свой компьютер») — концепция, известная на Западе более десяти лет и заключающаяся в том, что сотрудники компаний работают на собственных, а не корпоративных компьютерах. *Прим. пер.*

Подобные страсти было отнюдь не редкостью для Далласа — столицы ультражестких игр типа Quake или DOOM. Игры, в которых, как в пейнтболе, играешь от первого лица, положили начало новому жанру, известному как first person shooter*. Они входят в число самых успешно продаваемых франшиз в этой индустрии, оцениваемой в 10,8 миллиона долларов, и заставляют американцев тратить больше денег на видеоигры, нежели на билеты в кино [2]. В свое время они способствовали развитию вычислительной техники, расширив границы 3D-графики и задав стандарт онлайн-игр и сообществ. Вместе с тем из-за них так сильно накалилась социально-политическая обстановка, что их даже запретили в ряде стран, а в США признали, что именно они спровоцировали череду убийств, совершенных в 1999 году двумя фанатами в Колумбийском университете.

В результате сформировалось уникальное неформальное сообщество, высокотехнологичная Мекка, где совершенно безумных одаренных молодых геймеров награждали крупными призами. Самыми одаренными и безумными среди них оказались соавторы DOOM и Quake Джон Кармак и Джон Ромеро, или, как их все называли, Два Джона.

Для нового поколения Кармак и Ромеро стали олицетворением «американской мечты»: оба — профессионалы, сделавшие себя сами и превратившие личное увлечение в большой бизнес, новую форму искусства, культурный феномен. История их успеха сделала их самыми необычными антигероями как по мнению Fortune 500, так и по мнению компьютерных хакеров; их называли Ленноном и Маккартни видеоигр (хотя более лестным для них было бы, вероятно, сравнение с Metallica). Оба Джона оставили свои неблагополучные семьи, чтобы создать одни из самых значимых компьютерных игр в истории. Но так вышло, что они же стали причиной, по которой их пути разошлись. И вот теперь, спустя годы, прошедшие после разрыва, Кармаку и Ромеро предстояло вместе выйти к своим фанатам.

Они согласились рассказать о своих последних проектах: детище Кармака Quake Arena III, разработанном в компании id Software, которую они основали сообща, и долгожданной эпической игре Daikatana авторства

* First Person Shooter (FPS, шутер от первого лица) — жанр видеоигр, в котором игровой процесс основывается на сражениях с использованием огнестрельного и метательного оружия с видом от первого лица: игрок воспринимает происходящее глазами главного героя. *Прим. пер.*

Ромеро, появившейся на свет в его новом стартапе Ion Storm. Эти игры объединяли полярные различия, в свое время сплотившие Двух Джонов в столь динамичный дуэт, а ныне превратившие их в, казалось, абсолютно непримиримых соперников. Их отношения стали предметом изучения человеческой алхимии.

29-летний Кармак, программист-филантроп, вел монашеский образ жизни и в свободное время собирал мощные ракеты (по мнению Билла Гейтса, он входил в шорт-лист гениев); его игра, равно как и вся жизнь, сводилась в своем устройстве к элегантно продуманности компьютерного кода. 32-летний Ромеро — дерзкий дизайнер, чей имидж плохого парня превратил его в рок-звезду индустрии, — мог поставить на кон все, включая собственную репутацию, чтобы реализовать самые смелые проекты. Как сказал Кармак после их разрыва: «Ромеро нужна целая империя, я же всего лишь хочу писать хорошие программы» [3].

Двух Джонов ждали с минуты на минуту; геймеры на время отвлеклись от сражений, разворачивавшихся на экранах, и сосредоточились на происходящем в реальной жизни между двумя бывшими партнерами. Кармак и Ромеро один за другим въехали на парковку, оба на Ferrari. Светловолосый Кармак в квадратных очках и футболке, на которой красовался глазастый комок шерсти на ножках, проскользнул мимо толпы. Ромеро профланировал со своей подружкой, заядлым геймером и моделью Playboy Стиви Кейс; на нем были узкие черные джинсы и футболка в тон, а его нечесаная грива доходила до пояса. Поприветствовав друг друга сдержанным кивком головы, Два Джона прошли к своим местам.

Пришло время начинать игру...