

Дэвид Кушнер

# ВЛАСТЕЛИНЫ

# DOOM

Как двое парней создали  
игровую индустрию и воспитали  
целое поколение геймеров

[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)

David Kushner

# MASTERS OF DOOM:

How Two Guys Created an Empire  
and Transformed Pop Culture

Random House Trade Paperbacks  
New York

[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)

Дэвид Кушнер

# ВЛАСТЕЛИНЫ DOOM

Как двое парней создали  
игровую индустрию  
и воспитали целое  
поколение геймеров

Перевод с английского Ольги Терентьевой

Москва  
«Манн, Иванов и Фербер»  
2015

[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)

УДК УДК 004.7:304

ББК 60

К96

Научный редактор Владимир Шульпин

*Издано с разрешения Random House, an imprint of Random House,  
a division of Random House LLC и литературного агентства Nova Littera SIA*

*На русском языке публикуется впервые*

Книга рекомендована к изданию Анатолием Ализаром

### **Кушнер, Дэвид**

К96 Властелины Doom. Как двое парней создали игровую индустрию и воспитали целое поколение геймеров / Дэвид Кушнер ; пер. с англ. О. Терентьевой ; [науч. ред. В. Шульпин]. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 336 с.

ISBN 978-5-00057-372-3

История двух геймеров, программиста и дизайнера, понравится даже тем, кто ничего не смыслит в компьютерных играх, потому что она не только биографическая. Это бизнес-притча о компании, изменившей целую индустрию. Она вызовет восторг у каждого геймера и не оставит равнодушным того, кто интересуется индустрией развлечений.

Примечания размещены на сайте <http://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/vlasteliny-doom/>

УДК 004.7:304

ББК 60

Все права защищены.

Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Правовую поддержку издательства обеспечивает юридическая фирма «Вегас-Лекс»

**VEGAS LEX**

ISBN 978-5-00057-372-3

© David Kushner, 2003

© Перевод на русский язык, издание на русском языке, оформление. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2015

[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)

# 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

Глава 11

# QUAKES

Мечты есть у всех. Хотя часто и несбывшиеся. Возможно, причина в том, что некоторые из них слишком дорогостоящи и требуют много времени и упорства: полетать на самолете, прокатиться на гоночном автомобиле, стать знаменитым и тому подобное. Или в том, что они просто очень странные и неосуществимые, а порой и незаконные: повоевать в космосе, посмотреть на вампиров, побегать нагишом по городу, погоняться за боссом с дробовиком. Как бы там ни было, такие мечты действительно иногда занимают наши умы. Вот почему процветает многомиллиардная индустрия, позволяющая людям воплощать свои фантазии наилучшим из доступных способов. Вот почему столь популярны видеоигры.

Конечно, последние не дают пользователям возможности по-настоящему *прожить* свои мечты, ведь они предлагают всего лишь *симулякр*, созданный разработчиками. Действие получается цифровым и ограничивается компьютером, телевизором или портативным устройством. Игроки воспринимают происходящее на экране посредством зрения, слуха и тактильных ощущений. Но что интересно: погнавшись по трассе Daytona Speedway или завершив штурм межзвездной военной базы, они ощущают себя так, будто и правда побывали где-то в другом месте, покинули на мгновение пределы своего тела, оставив на земле офисные сплетни и растущие горы счетов. Игры позволяют им убежать от проблем, научиться чему-то новому, перезарядить батарейки. Игры необходимы.

Такое убеждение существовало со времен Древней Греции. Еще Платон говорил: «Каждый человек должен играть в благородные игры и расти над собой нынешним» [1]. В 1950-е годы антрополог Йохан Хейзинга высказался по этому поводу так: «Игра... является *важной* составляющей... которая превосходит сиюминутные жизненные потребности и придает смысл действию. Любая игра имеет свое предназначение» [2]. Он даже предложил новое название для человеческого вида — *homo ludens* (человек играющий). Канадский философ и первый теоретик электронных средств

массовой коммуникации Маршалл Маклюэн в 1960-е годы писал: «Общество без игр похоже на общество зомбированных роботов <...> Игры представляют собой популярное искусство, коллективные социальные *реакции* на основные события в любой культуре <...> Игры, в которые играют люди, говорят о них многое <...> [Они] являются своего рода искусственным раем, как Диснейленд или какое-то утопическое видение, с помощью которых мы интерпретируем свою жизнь и нащупываем ее смысл» [3].

К 1994 году самой утопической была *Holodeck*. Мечта об этом симуляторе виртуальной жизни *Star Trek* постепенно перемещалась из научной фантастики в реальность.

Научно-фантастический роман Нила Стивенсона «Лавина»\*, опубликованный в 1992 году, описывал метавселенную — измененную реальность, похожую на киберпространство, придуманное в романе 1984 года «Нейромант» Уильямом Гибсоном. Интернет предоставлял возможность объединить пользователей в один домен. Аркадные автоматы запускали виртуальную реальность. Эти машины позволяли за пять долларов погрузиться в полигональный мир и играть от первого лица. Новое поколение программистов всю жизнь было готово положить на то, чтобы материализовать *Holodeck*. Как сказал Кармак: «Наш моральный долг заключается в том, чтобы придумать, как это сделать». Его личной лептой станет *Quake*.

Обычно в начале работы над игрой Кармак анонсировал потенциальные возможности следующего движка. Когда он впервые описал свое видение технологии *Quake*, Ромеро тут же зажегся. В конце концов, они в течение многих лет говорили о создании этой игры. Идея была взята из их старых игр *Dungeons and Dragons*; *Quake* придумал Кармак — у него был мощный молот, способный разрушать здания, и сверхъестественный магический предмет, *Hellgate Cube*, парящий над головой. Парни занялись *Quake* еще во время разработки *Commander Keen*, но потом бросили, потому что почувствовали, что технология недостаточно мощная. Теперь же, по мнению Кармака, пробил ее час. Она поможет создать самую убедительную иммерсионную игру в 3D-формате — первую экшен-игру от первого лица, которая бы объединяла игроков посредством интернета. *Quake* станет самым амбициозным детищем *id* и покорит весь мир.

---

\* Стивенсон Н. Лавина. — М. : АСТ, 2003. *Прим. ред.*



Ромеро буквально фонтанировал идеями. «Движок 3D! — восклицал он. — Черт, да у нас будут леса и всякое такое... То, о чем мы говорили в Keen — молот молний, — будет основным оружием в Quake. А еще будет межпространственный артефакт, Hellgate Cube — Куб, который парит над головой. У него будет свой характер, своя собственная программа, позволяющая вам почувствовать, что это совсем иная реальность; научившись управлять Кубом, вы сможете атаковать людей; если сами нападете на кого-то или пострадаете от чьих-либо действий, Куб будет счастлив, ведь он питается болью. Поэтому чем больше страданий вы причините своему врагу, тем лучше для Куба; он станет вас лечить, когда потребуется, или при случае телепортирует, куда вам нужно. Но если вы не будете сражаться в течение долгого времени, он начнет разрушать вас, а может, просто исчезнет и неожиданно вернется через какое-то время».

Ромеро буквально распирало от восторга, и он чувствовал, что просто *обязан* поделиться новостями с фанатами id. «Наша следующая игра, Quake: The Fight for Justice, сдует DOOM прямиком в ад, — писал он. — DOOM просто отстой по сравнению с ней! Quake будет много круче; даже круче, чем DOOM по сравнению с Wolf 3D (знаете, DOOM = Pong)». Ромеро щелкнул по клавиатуре и выложил сообщение в интернет.

Но так как парни еще не закончили работу над DOOM II, все эта шумиха вокруг Quake казалась преждевременной. «Ромеро рассказывает направо и налево о наших планах, — пожаловался Адриан Кевину и Джейу, — хотя всем нам прекрасно известно, что все еще не раз поменяется, поэтому не стоит обманывать людей. Ромеро нравится быть в центре внимания, вот он и красуется».

Джей, на которого геймеры неоднократно нападали после того, как id пропустила все обещанные сроки с выпуском DOOM, прекрасно понимал, что имеет в виду Адриан. «Давай не будем говорить об игре, пока это всего лишь проект, — попросил он Ромеро. — Потому что, если мы не сделаем все вовремя, нас ждет волна негодования и разочарования». Ромеро согласился, но вскоре опять принялся за свое. «Quake обещает быть не просто игрой, — сказал он журналу Computer Player, — это станет прорывом» [4]. Его следовало остановить.

Однажды сентябрьской ночью 1994 года Ромеро сидел за компьютером, совершенствуя озвучку DOOM II. Игра была почти закончена, и он решил

самостоятельно заняться аудиоэффектами, сопровождающими появление «босса» под именем Икона Греха. Чтобы победить в игре, геймеру следовало застрелить Икону — гигантское изображение демонического лика на стене, из лба которого вылетают снаряды в виде кубов, порождающие новых монстров.

Ромеро использовал особые приемы, позволявшие проходить сквозь стены, — это делалось для того, чтобы протестировать игру. Он только что скрылся за очередной дверью, спрятавшись от Иконы Греха. И вдруг остановился как вкопанный. *Я что, только что видел собственное лицо?* Он пожал плечами и вернулся к игре, полагая, что просто переутомился. Но когда он снова пробежал мимо чудовища, ему опять показалось, что он увидел себя. «Как странно», — подумал он, отползая назад. И вдруг, к огромному удивлению, увидел цифровую копию своей головы, болтающуюся на палке и истекающую кровью. «Да какого черта, мать твою!» — выругался он.

Ромеро развернул своего персонажа и выстрелил в Икону Греха. Он проследил за траекторией снаряда: тот прошел сквозь чудовище и подпорную стену в скрытую комнату и угодил в голову Ромеро, которая начала конвульсивно подергиваться. Ромеро понял шутку. Игрок думал, что он выигрывает, убивая чудовище, но на самом деле стрелял по Ромеро. Это *Ромеро* был Иконой Греха.

На следующее утро по офису пошли слухи, что Ромеро нашел пасхальное яйцо и оставил свое в ответ. Адриан и Кевин запустили последнюю сцену и начали выпускать ракеты по чудовищам. Вдруг они услышали демонические звуки, похожие на трек Judas Priest, проигрывавшийся в обратном направлении. Доносились они из секретной комнаты. Слова разобрать было невозможно, но если их перевернуть, то получалось: «Чтобы выиграть игру, вы должны убить меня, Джона Ромеро». Следующий снаряд — и Икона Греха была мертва.

10 октября 1994 года DOOM II появилась в Limelight. Limelight, бывшая церковь в Нью-Йорке, была превращена в готический ночной клуб, где проходила пресс-вечеринка в честь выхода DOOM II. TSI Communications, очень влиятельная компания по связям с общественностью, нанятая GTI, чтобы переключить id Software на мейнстрим, пустила солидную часть двухмиллионного бюджета игры на превращение клуба в дьявольское

логово. Голографическая машина, установленная у главного входа, выдавала голограммы чудовищ из игры; в зале звучал техно-рок — саундтрек DOOM II. Вокруг огромной арены, предназначенной для смертельных боев и располагавшейся в центре церкви, уже собралось много геймеров, пришедших на мероприятие.

Репортеры из самых разных газет и журналов, от The Wall Street Journal до The Village Voice, пробивались сквозь толпу с замиранием сердца. Перед компьютерной культурой и интернетом все преклонялись, молясь на релиз того месяца — Netscape Navigator, новый веб-браузер от создателей Mosaic. Хотя многие слышали об успехе DOOM в андеграунде, сами они не видели этот странный новый мир. Даже Одри Мэн, специалист по печатным СМИ, занимавшаяся рекламой TSI, была застигнута врасплох. Ее компания долго представляла интересы двух тяжеловесов в ИТ-индустрии, IBM и Sony, но они никогда не имели дела с такими уникальными возможностями, которыми располагала id Software. Выход DOOM II привнес в индустрию PR новый профессиональный жаргон, например «смертельный бой», «осколочная граната» и «моды»\*. Пиарщики всерьез обсуждали, насколько приемлемы такие термины, как «надрать задницу», в пресс-релизе. «Сколько раз мы можем написать слово “измордовать”?» — шутили они. Но, получив от id ответ, поняли, что недооценили клиента. «Мы не думали, что нужно написать целую историю, — сетовала Одри. — Мы полагали, что всего лишь запускаем *игру*».

DOOM II, как выяснилось той ночью, станет настоящим прорывом. Репортеры, которые раньше игнорировали рекламные заявления Джея, теперь ловили любую информацию от id. Противники игры тоже не дремали. Вместе с такими жестокими фильмами, как «Прирожденные убийцы» и «Криминальное чтиво», DOOM воспринималась как очередная угроза молодому поколению Америки. Во время выступления Джея поднялся один мужчина и закричал: «Вам должно быть стыдно за свои жестокие игры — в них же могут играть дети!» В зале повисла тишина; в ожидании ответа все воззрились на Джея.

«Сэр, — спокойно сказал он, — у меня у самого двое детей, и я бы никогда не сделал ничего, что причинило бы им вред. В каком-то смысле наши интерактивные медиа с использованием пистолетов — что-то в духе

---

\* Моды — сокращение от «модификации». Прим. пер.

“Трех балбесов”\*. Если вы посмотрите на игру с этой точки зрения, то увидите, что она скорее смешная, нежели опасная». Но мужчину это не убедило, и он стал кричать что-то о насилии и сатане, пока наконец Шон, который сидел рядом с Джемом, не взял микрофон и не рявкнул: «Закройся, чувак!» Толпа загоготала. Все, казалось, были на стороне id.

Шестьсот тысяч копий DOOM II было реализовано в магазинах розничной торговли, что предрекало игре статус бестселлера. После проведения Дня DOOM число СМИ, пишущих об игре, стало расти как снежный ком. Если кто-то и упустил так называемый культ DOOM, то быстренько присоединился, в то время как давние приверженцы хвастались этим фактом.

Журналисты всех мастей наперебой нахваливали иммерсию, маркетинговую схему, жестокость, настоящую американскую историю успеха. «Это максимально близко к виртуальной реальности» [5], — писала Chicago Sun-Times. «Виртуальный беспорядок и реальная прибыль» [6], — озаглавила свой материал The New York Times. The Economist опубликовала эссе под названием «Доомономика» [7], в котором с научной точки зрения описала, как «компьютерная игра, изобилующая кровавыми сценами, вывела своих создателей из низов и превратила в богачей...». The Red Herring порождалась, что у id полным-полно писем от венчурных и частных инвесторов [8], которые буквально жаждут вложить деньги в [компанию]», — хотя id оставалась абсолютно независимой в финансовом плане.

Конечно, миллионам геймеров, *проживающих* игру, были до лампочки подобные вопросы. Что именно делало DOOM столь востребованной, так это режим deathmatch («смертельный бой»). И человека, который хотел започтить его, звали Боб DWANGO.

Бобу DWANGO, также известному как Боб Хантли, было тридцать четыре года; он выглядел и вел себя как техасский двойник Уэйви Грейви, ведущего Woodstock. Он попал в индустрию высоких технологий благодаря производству интерактивных киосков для автозаправочных станций по всему Хьюстону. Однако Боб искал чего-то большего и нашел это в DOOM.

В начале 1994 года парни из DWANGO работали спустя рукава; они засиживались допоздна в офисе, лгали своим женам, чтобы остаться и поиграть

---

\* «Три балбеса» (Three Stooges) — известный американский водевиль середины XX века (1930–1975), состоящий из многочисленных коротких смешных эпизодов. *Прим. ред.*

на компьютере. Партнер Боба, Ки Кимбрелл, тоже стал блаженной жертвой DOOM. Однажды ночью Боб отвел Ки в сторонку и сказал: «Если ты не уберешь DOOM с каждого компьютера в нашем офисе, будешь уволен». Но у Ки кишка оказалась тонка; вместо того чтобы удалить игру, он переименовал файл, чтобы Боб ничего не узнал, и продолжил играть. Когда правда всплыла, в голове у Боба что-то щелкнуло. *Если парни настолько прикипели к игре, должно быть, в ней что-то есть?* Боб сел за компьютер, решив пройти хотя бы уровень. И его жизнь изменилась.

Вся соль была в том, что игроки соревновались друг с другом один на один; они сражались с реальными людьми, пусть и по локальной сети. Проведя небольшое онлайн-исследование, Боб понял, что он не один такой. Смертельные бои захватывали людей с головой. Фанаты оккупировали сети в своих офисах на все выходные, выгоняли детей из подвалов, чтобы соединить компьютеры и устроить себе новую арену сражений. Некоторые были настолько увлечены, что до победного конца откладывали поход в туалет, что для одного из игроков (подкреплявшего силы кексами Ding Dong во время такого марафона) закончилось весьма плачевно: он наложил в штаны прямо во время игры.

Как круто было бы, решили Боб и Ки, если бы геймер мог играть против абсолютно случайного человека, находящегося далеко — в другом доме, комнате, штате! Было бы здорово создать компьютерный центр или сервер, который бы стал неким виртуальным эквивалентом баскетбольной площадки в обычном дворе, но играли бы в этот «баскетбол» люди со всего мира. Проблема заключалась в том, что DOOM поддерживала только модемный формат. А это означало, что, чтобы устроить сражение, один геймер должен с помощью модема связаться с компьютером другого геймера. Ки, которого не пугали никакие сложности, сказал: «Знаешь, думаю, мы сможем сделать так, чтобы в игру можно было играть с помощью телефонной связи».

«Хорошо, — ответил Боб, увидевший во всем этом денежные знаки. — У тебя на все про все шесть недель. Если получится, то обещаю: у нас будет встреча с id Software».

Боб блефовал. Он не знал никого из парней, но думал, что раз они из Техаса, то договориться с ними будет несложно. Но все вышло не так. Его звонки, равно как и звонки остальных, остались без ответа. Пять недель спустя

Ки примчался к дому Боба на мотоцикле, чтобы сообщить новость. «Я сделал это! — закричал он, задыхаясь от волнения. — Дай мне десять минут!»

Боб сел за компьютер, в то время как Ки стучал по клавиатуре в другой комнате. Через десять минут Боб получил сигнал и запустил программу, которую создал Ки. Он увидел простой интерфейс, устранявший все сложности и позволявший играть в DOOM сразу нескольким пользователям. Имея такую программу, любой с помощью телефона мог подключиться к компьютерной системе, на которой была установлена игра. Для этого не требовалось находиться в одном месте, достаточно было набрать номер, войти в чат и простым кликом выбрать себе соперников. «Ну вот, — сказал Ки, улыбаясь, — теперь нам только остается встретиться с id».

Боб, опустив глаза, выложил все как есть. «С парнями из id поговорить не удалось, — признался он. — Они даже трубку не берут». Он пытался отправить им факс, бумажные и электронные письма, но безрезультатно.

Когда они уже начали терять надежду, Боб вдруг наткнулся на статью о предстоящем пресс-показе DOOM II в Limelight в Нью-Йорке. Он позвонил в пресс-службу id. «У меня для вашей компании есть отличное предложение, — сказал он. — Я просто обязан попасть на это мероприятие». Но парень по телефону ответил, что люди со всего мира пытаются попасть туда, не стоит даже думать об этом. Однако Боб проявил настойчивость и сумел умаслить его. «Если вы собираетесь прилететь сюда из Хьюстона, я должен подумать, что могу для вас сделать». Боб повесил трубку и вернулся к Ки: «Мы летим в Нью-Йорк». Они купили билеты со скидкой для постоянных клиентов и забронировали номер в Holiday Inn в Нью-Джерси. В последнее время их дела шли ни шатко ни валко, и потому приходилось экономить. Они поставили все, что у них было, на программу для DOOM и назвали ее Dial Up Wide Area Network Games Operation, или DWANGO. За несколько часов до начала мероприятия они пришли в клуб и встретились с парнем из TSI. «Хорошо, — сказал он торопливо, протягивая им футболки. — Надевайте».

Боб и Ки натянули узкие черные футболки с милитаристским логотипом DOOM на груди и словом «участник» на спине. Единственным способом попасть на мероприятие, объяснил им представитель пресс-службы id, было участие в смертельной схватке. Боб и Ки огляделись. Вокруг было много худющих парней, как минимум в два раза моложе, и все в таких

футболках. Боб сглотнул. Конечно, они с Ки играли в DOOM, но явно хуже этих заядлых геймеров. И вот теперь им предстоит *сразиться* против этих асов на сцене, *на глазах у национальной прессы*? Они поблагодарили и тихонько улизнули снять напряжение в бар напротив.

Когда они вернулись, слегка покачиваясь, парень из TSI завопил: «Вы пропустили распределение по командам. Поспешите. Давайте, быстрее!» Боб должен был сразаться первым. Его вышвырнули через несколько минут. Ки тоже долго не продержался. Ну ладно, поиграли, теперь пора искать парней из id. Им удалось пробраться к Джею Уилберу, но тот, посмотрев на этих ребят средних лет, от которых разлило пивом, одетых в узкие футболки участников, велел им катиться восвояси: «Нет времени, не интересуется, идите отсюда».

Они уже направлялись к выходу, и тут Ки увидел Ромеро; он определил его по характерным длинным темным волосам и футболке с надписью «Автор». Страшно нервничая, они подошли и выпалили: «Мы тут написали программку. Вы сможете через модем подключиться к серверу и играть с другими участниками! Это единственный диск, который у нас есть! Берегите его как зеницу ока!»

После вечеринки Ромеро рассказал Джею о диске. Идея DWANGO, конечно, не была революционной — в id уже давно об этом думали, но у ребят все не доходило руки до написания такой программы; раз уж в Quake можно было играть в интернете, они решили, что нет нужды создавать многопользовательскую онлайн-версию. Как заявил Джей, он не хочет, чтобы какие-то придурки заморачивались с их игрой, когда им постоянно звонят такие компании, как AOL и Time Warner. «Ну, — произнес Ромеро, — я, наверное, выделю пять минут и погляжу, что там на этом диске».

Вернувшись домой в Техас, он вставил диск в дисковод и набрал номер в Хьюстоне. Когда его модем издал характерный звук, он увидел на экране сообщение от Ки: «Ну что, сыграем?»

И уже в следующий момент они резались в DOOM: Ки, будучи в Хьюстоне, а Ромеро — в Далласе.

Ромеро схватил телефон. «Это охренительно! — воскликнул он. — Знаешь, я люблю засиживаться допоздна и хочу иметь возможность играть с кем-то тогда, черт возьми, когда я этого захочу. Но при этом я не хочу будить своего приятеля в три утра и спрашивать: “Эй, не возражаешь, если

я проломлю тебе череп в DOOM?» Это не круто. Я хочу иметь возможность играть сутки напролет все семь дней в неделю. В любое время. И твоя программа как раз то, что нужно! Можно просто подключиться и играть!»

Но Кармак и остальные не разделили его восторгов. Более того, Кармак проявлял настоящее беспокойство, как в случае с предыдущими выходками Ромеро: интервью, Raven, смертельные сражения — все это отвлекало его от настоящей работы — создания игр. Ромеро уверял, что, если они смогут развить онлайн-версию игры и сформируют сообщество DOOM, это только расширит их компанию.

После того как Джею удалось в ходе переговоров получить двадцать процентов от доходов DWANGO, Ромеро проводил каждую ночь, работая над проектом, который должен был выйти вместе с пробной версией Heretic — игрой для Raven, за которую отвечал Ромеро. 23 декабря 1994 года он позвонил Бобу и Ки и сказал: «Я все подготовил для загрузки. Как думаете, справитесь? Потому что успех вас ждет ошеломительный». И он оказался прав.

Среди фанатов DOOM новости от DWANGO распространились молниеносно. К январю 1995 года десять тысяч человек платили по 8,95 доллара в месяц, чтобы получить доступ к хьюстонскому серверу Боба и Ки. Некоторые пользователи были из Италии и Австралии. При таком раскладе DWANGO принесет доход более миллиона долларов, имея в своем распоряжении только один сервер. Следовало расширяться, и сделать это было несложно. По своей начинке сервер DWANGO представлял собой компьютер и несколько десятков модемов с телефонными линиями. Все, что парням требовалось сделать — это прикупить еще деталей и договориться с другими пользователями по всей стране о том, чтобы они установили машины у себя дома или в офисах.

Боб, Ки и Майк Уилсон, бывший менеджер дайкири-бара и друг детства Адриана Кармака, отправились в тур по стране настраивать франшизы DWANGO. Это оказалась очень привлекательная кампания. За 35 000 долларов DWANGO устанавливает сервер, а потом по франшизе собирает денежки. «Это была, — по словам Майка, — четко работающая машина по зарабатыванию денег». Адвокаты, программисты, музыканты, специалисты самых разных профессий — в том числе и Адриан Кармак — хватались за такую возможность. Парни из DWANGO установили серверы в частном лофте в Нью-Йорке, в квартире в Сиэтле, в торговых домах в Сан-Хосе. Приблизительно за четыре месяца — двадцать два сервера. Каждый день



ребята бегали в ближайший магазин Home Depot\*, чтобы пополнить запасы стеллажей и кабелей, неслись обратно устанавливать новую машину и выходили за дверь, унося с собой 35 000 долларов. *Наличными*. Однажды они потратили 10 000 долларов в стриптиз-клубе. Стриптизерши были страшно удивлены, когда услышали, что парни заработали все эти деньги, продавая возможность поучаствовать в смертельном сражении. Но чем бы ни был этот наркотик, решили они, должно быть, зелье серьезное.

Благодаря всеобщей лихорадке и растущей популярности DOOM II не только выстрелила на розничном рынке, но и подкосила его. К радости Рона Чеймовица и GTI, игра побила все чарты. Через несколько месяцев после ее выхода Ромеро и Джей подъехали на машинах к окошку быстрого обслуживания в местном банке, чтобы передать на хранение свой первый чек. У сотрудницы банка чуть не подкосились ноги, когда она увидела сумму: 35 миллионов долларов. «Да, имея такие деньги, — подумала она, — парни, приехавшие на Ferrari, должны были хотя бы внутрь зайти».

Когда Ромеро вернулся в Austin Virtual Gaming для следующего турнира по DOOM, он уже был не единственным, кто выкрикивал всякие оскорбления и лупил кулаком по стенам. Теперь смертельные бои стали образом жизни. В комнате находилась масса людей, которые орали друг другу: «А ну-ка получи!» или «Засунь себе это в задницу!» Повсюду валялись поломанные клавиатуры, а на полу переплелись провода, вырванные из компьютерных мышек. Первый раз в жизни Ромеро проиграл в собственную же игру. Но не в последний. Окрыленный успехом DWANGO и DOOM II, он все чаще и чаще устраивал сражения с Шоном Грином.

Однажды летом 1995 года Кармак понял, что с него хватит. Он устал от беспечности Ромеро, того, что тот тратит время впустую, от его криков, брани, ударов кулаком по стене, сломанных клавиатур, летающих по всей комнате. Поэтому тайне от Ромеро он задумал месть.

На следующий день Шон, широко улыбаясь, вошел в кабинет Ромеро и пригласил его сразиться в DOOM II. «Господи, чувак, — ответил тот, — да я же только вчера тебя сделал. Ну ладно, давай, садись, я всегда готов!»

\* Home Depot — сеть магазинов, торгующих садовым инвентарем, слесарными инструментами и строительными материалами. *Прим. пер.*

Все собрались вокруг. Ромеро открыл баночку Dr Pepper и начал игру. Он гонялся за Шоном, проходя уровень за уровнем, но тщетно. Шон был явно сильнее. Всякий раз, когда Ромеро его догонял, Шон внезапно разворачивался и наставлял на него дробовик. «Да что такое с этой чертовой мышкой!» — возмущался Ромеро. Он швырнул ее об стол, нечаянно пролив содовую. «Вот дерьмо!» — выругался он. Все начали гоготать. «Да в чем дело?» — недоумевал он, оттирая со штанины Dr Pepper. «Нам изначально был известен исход битвы», — ответили парни. Дело в том, что Кармак добавил на компьютер Шона опцию, которая позволяла ему передвигаться со скоростью, в десять раз превышающей обычную. Ромеро огляделся в поисках Кармака. Тот стоял в дверном проеме. Он редко когда смеялся. Но в тот момент был явно доволен.

Если для других виртуальные сражения были отдохновением от стресса, работы, семьи или монотонных действий, то Кармак не только не нуждался в этом, но и не понимал, зачем это нужно. По сути, ему было чуждо очарование, которое люди находили в праздном времяпрепровождении. Он, видя по телевизору сюжеты о пьяных пляжных пасхальных вечеринках, считал, что это пустая трата времени. Многие люди, казалось, вообще не получали удовольствия от того, чем занимались. Кармак точно знал, что радость ему приносит программирование, и строил свою жизнь так, чтобы уделять любимому делу максимум времени. Он решил вести более замкнутый, монашеский образ жизни, где не будет места крикам Ромеро, звонкам репортеров и прочим отвлекающим мелочам. Он стал задерживаться на работе на час дольше, а на следующий день приходил на час позже. К началу 1995 года он нащупал свое идеальное расписание: с четырех дня до четырех утра. Для Quake требовалась абсолютная концентрация. Как он понял со временем, игра в разработке оказалась сложнее, чем он ожидал. Его целью было создать с помощью интернет-игры мир 3D. Как всегда, Кармак сперва прочел все материалы, которые сумел собрать. Он платил тысячи долларов за учебники и разные пособия, но все это были чистой воды академические знания и ничего похожего на компьютерную программу, которая помогла бы построить интерактивный динамичный мир в режиме реального времени в формате 3D. Чтобы создать такой мир, требуются все навыки и умения Кармака, а также вся мощь современного

компьютера. Но что еще хуже, он впервые почувствовал, насколько ему не хватает Ромеро в столь ответственный момент.

Хотя Кармак считал Ромеро отличным программистом, вскоре он сильно вырвался вперед. Ромеро же с удовольствием взял на себя другие обязанности: развитие инструментов, с помощью которых они с Томом Холлом создавали уровни игры, концептуализацию дизайна, выстраивание сценариев того, как id покорит мир. В период работы над DOOM Ромеро стал для Кармака идеальным соратником, тем, кто со знанием дела экспериментировал с новой технологией. Когда пришел черед Quake, Кармак осознал, что хочет видеть рядом с собой кого-то, кто был бы способен работать с его движком и мог экспериментировать с его более ранними технологиями. Раньше Ромеро успешно справлялся с обеими ролями. Сейчас же, когда DOOM переживала небывалый взлет популярности, Кармаку казалось, что Ромеро не потянет ни одной. Но, к своему величайшему удовольствию, Кармак обнаружил, что были и другие специалисты, готовые заполнить собой пустоты. По части программирования ему сразу пришел на ум не кто иной, как Майкл Абраш. Именно по его книге о графике Кармак и Ромеро учились программировать движки для своих более ранних игр. С тех пор Абраш стал кем-то вроде иконы в мире программистов. В последние несколько лет он занимался графическим программированием для Microsoft, где работал на операционных системах Windows NT. Но так же, как и все остальные, кто просто жил графикой, он знал, что нет лучшего места, чтобы увидеть результат, чем в играх. И нет никакой другой игры, произведшей на него такое впечатление, как DOOM.

По дороге в Сиэтл, куда Кармак направлялся, чтобы навестить маму, он пригласил Абраша на обед: он хотел обсудить с ним свои планы относительно Quake. Вся сложность в том, объяснил он, чтобы расширить киберпространство с помощью 3D-графики и уже укрепившего свои позиции альтернативного мира, который будет функционировать круглосуточно в ожидании геймеров, готовых сосуществовать в этом пространстве. Дыхание Абраша участилось. Как и большинство разработчиков графического ПО, он часто рассуждал о виртуальных мирах. Когда он прочел «Лавину» и описание метавселенной, то подумал, что знает, как воплотить в жизнь восемьдесят процентов прочитанного — по крайней мере, чисто теоретически. И вот теперь он сидел напротив 24-летнего парня, который обладал всеми необходимыми

навыками и, более того, уверенностью в себе, чтобы действительно превратить это в реальность. Когда Абраш признался, что по окончании проекта всегда размышляет о том, смог бы он сделать что-нибудь подобное еще раз, Кармак нахмурился: «Я никогда не сомневаюсь в этом. М-м-м».

На предложение Кармака поработать в id Абраш ответил, что ему нужно подумать, так как это означало, что ему придется переезжать с семьей с насиженного места. Несколько дней спустя он получил письмо от своего босса, Билла Гейтса. Тот писал, что до него дошли слухи о сделке Абраша с id и он хотел бы это обсудить. Абраш был шокирован; встреча с Гейтсом была подобна встрече с Папой Римским. Гейтс знал об id. Его программисты вели переговоры с компанией о создании версии игры для выходящей вскоре платформы Windows. Но id всего лишь крошечная компания из Техаса, урезонивал он Абраша. Microsoft может предложить ему гораздо больше: Гейтс упомянул интересное исследование, которое компания планировала провести в области графики, а также напомнил историю одного сотрудника Microsoft, ушедшего работать в IBM и запросившегося обратно буквально восемь месяцев спустя. «Возможно, вам не понравится в id», — подытожил он свою речь.

Но Абраш предпочел Гейтсу Кармака. Он решил, что потенциал у id больше; он хотел сидеть в первом ряду, чтобы самому увидеть эволюцию виртуальности и не пропустить развитие объединенного сетью 3D-мира. И более того, его очень тронул подтекст приглашения Кармака. Кармак, казалось, был очень одинок: никто не мог по достоинству оценить всей красоты его идей.

Вскоре личная команда Кармака пополнилась еще одним новым сотрудником. Он нашел амбициозного дизайнера уровней, который просто горел желанием претворить мечты своего босса в реальность. Американ Макги познакомился с Кармаком не через игры, а благодаря другому его увлечению — автомобилям. Однажды Кармак встретил парня в своем районе: Макги лежал под капотом машины. Худющий, смолящий одну папиросу за другой, в заляпанных очках и с тощей бороденкой, Американ был прирожденным автомехаником. Он говорил быстрыми отрывочными фразами, напоминая манеру езды гонщика, когда тот брал препятствие, мчался вперед, потом немного отъезжал назад и снова атаковал.

В жилах Американка текла непростая кровь. Ему был всего двадцать один год, но он частенько шутил, что хотел бы написать автобиографическую книгу о своей чужаковатости, иронично озаглавив ее «Выросший американцем»\*. Он родился в Далласе и никогда не знал отца; его воспитала эксцентричная мать, работавшая маляром. Он был единственным ребенком, весьма развитым творчески, но несколько странным. В школе он очень оживленно беседовал со своими воображаемыми друзьями. Иногда, бывало, он останавливался на полпути, чтобы начертить в воздухе дверной проем, через который он мог попасть в какие-то вымышленные места. У него была явная склонность к математике и точным наукам, он рано заинтересовался программированием и в конце концов поступил в специализированную школу для изучения вычислительной техники.

После целой череды неудачных браков мать Американка сошлась с мужчиной, который считал себя женщиной. Когда парню было шестнадцать, он как-то пришел домой из школы и увидел то, что напугало бы любого ребенка: пустой дом. Единственное, что ему оставили, — это его кровать, книги, одежду и компьютер Commodore 64. Его мать продала дом, чтобы купить два билета на самолет и оплатить своему другу операцию по смене пола. Американка упаковал компьютер. Отныне он был предоставлен самому себе. Чтобы оплачивать счета, пришлось бросить школу и устроиться на несколько самых разных работ. В конце концов он остановился на профессии механика в ремонтной мастерской Volkswagen. В Кармаке он нашел родственную душу — кого-то, кто разделял его страсть к машинам и компьютерам. Когда Кармак спросил, не хочет ли он поработать в id, обеспечивая техническую поддержку DOOM после ее выхода, Американка согласился.

Американку очень понравился офис id; он кожей чувствовал, что эти неотесанные молодые парни оседлали волну. Особенно впечатлял Роме-ро. В его работе чувствовалось нечто волшебное; он был архитектором, инженером, осветителем, дизайнером игр и художником в одном лице, отличался хорошо развитой интуицией и точно знал, как удивить геймера и сделать игру захватывающей. Но что самое главное, он, казалось, совсем не зазнавался — жил на широкую ногу, водил крутую тачку, но при этом всегда шутил и, в отличие от Кармака, *по-настоящему* наслаждался славой

\* Игра слов: американец и имя этого героя — American — звучат по-английски одинаково.  
Прим. пер.

и богатством. Американ и Ромеро быстро подружились. Новичок любил засиживаться на работе.

Ромеро и Кармак решили повысить Американа до дизайнера уровней. Тот в ответ на подобную благосклонность последовал их примеру: перенял беспощадное трудолюбие Кармака и чувство юмора Ромеро. Он стал своеобразным вундеркиндом компании: как у дизайнера уровней у него было хорошо развито чувство прекрасного, а от природы — талант развлекать других. На одном из уровней DOOM II, который Американ назвал Crusher, он разместил кибердемона в центре комнаты; когда игрок к нему приближался, сверху отваливалась и падала гигантская часть потолка. Ромеро нашел это страшно забавным. Кармак же больше ценил то, что Американ засиживался за работой допоздна. Когда DOOM II была закончена, оказалось, что Американ создал больше уровней, чем Ромеро.

В ходе работы над Quake Американ не только проявил себя докой в дизайне, но и стал лучшим другом Кармака. Когда Ромеро отлучался из офиса, увлеченный своими разнообразными проектами, друзья экспериментировали до поздней ночи. Кармак даже поделился с Американом своими опасениями по поводу Ромеро, посетовав, что не знает, как с ним сладить. Ведь его страсть к созданию игр, казалось, совершенно померкла под напором его увлечения самим процессом игры.

Хотя Американу нравился Ромеро, он решил подыграть Кармаку и ответил с сочувствием: «Да, я полагаю, Ромеро увиливает». Но услышав это, Кармак вдруг понял, что ему неприятны слова друга. *Да что Американ возомнил о себе?!* Он и рядом не стоял с Ромеро. По мнению Кармака, Ромеро, несмотря на все свои выкрутасы в последнее время, — лучший дизайнер в компании. Его уровни были лучшими в DOOM, а потом и в DOOM II. Не было причин полагать, что и для Quake он не станет лучшим. «Ромеро действительно первоклассный специалист, — сказал Кармак. — И пока ты не увидишь его в деле, ты этого не поймешь».

Ромеро знал, как работает Кармак. Ему было известно, что в начале проекта тот всегда собирает имеющийся материал и с большим удовольствием экспериментирует с разными продуктами, пока наконец не создаст свой движок. Как заметил Ромеро, Американ тоже взял моду засиживаться с Кармаком допоздна. Но он не переживал по этому поводу, ведь у него

тоже было дел по горло: он смотрел, как ведет себя тот дивный новый мир\*, который породила DOOM.

DWANGO и смертельные бои пользовались бешеной популярностью. У игры Heretic компании Raven дела шли так хорошо, что Ромеро уже занимался ее сиквелом, Hexen. Он строил грандиозные планы: создать трилогию игр, которые Raven сделала на движке DOOM, завершив ее последним проектом, Necatomb. Он также взял под контроль другую игру, основанную на движке DOOM, Strife — детище группы разработчиков под названием Rogue Entertainment.

Три игры идеально вписывались в то, что он хотел сделать генеральным планом id: выжать все до последней капли из их бизнеса и конкурентоспособности движков Кармака. Технология, придуманная последним, усложнялась и в результате требовала больше времени. *Почему бы не использовать это время на другие проекты?* Ведь id из простой компании могла бы перерасти в настоящую игровую империю. Хотя Кармак был настроен скептически, Ромеро чувствовал, что успех Heretic доказал правоту его точки зрения. Поскольку популярность DOOM неизменно росла, логичным следующим шагом стало бы расширение линейки продуктов. Было решено зарабатывать на модах DOOM. В каждом доме, офисе или школе обязательно был человек, который занимался компьютерами; и теперь он работал над модификациями DOOM. С момента выпуска DOOM II тысячи геймеров начали экспериментировать с продуктами id, которые потом выкладывались бесплатно в сети. Фанаты DOOM общались между собой онлайн — порой даже не будучи знакомы лично — или по телефону. Это была виртуальная компания, со своим описанием работ, распределением обязанностей и даже прозвищами типа Team TNT и Team Innocent Crew.

В результате сложность модов росла. Особой популярностью пользовалась так называемая абсолютно конверсионная версия DOOM II, которая представила игру в стилистике кинофильма Aliens. В ней были модификации смертельных боев, основанные на играх в школьном дворе, например Freeze Tag или King of the Mountain\*\*. Пользователи копировали свои офисы, дома, школы. Один студент из Англии сделал фотореалистичную

---

\* Отсылка к книге Олдоса Хаксли «О дивный новый мир!». *Прим. пер.*

\*\* Аналоги известных читателям игр «салки» или «царь горы». *Прим. ред.*

версию Тринити-колледжа. Другой выпустил свой вариант, назвав его School DOOM. «Школа — это ад, — было написано в приветственном тексте. — Никто не понимает, почему вы проводите столько времени за компьютером... Вас все время дразнят... Вы уже начинаете подумывать о самоубийстве, но вдруг понимаете, что это совсем не то, чего бы вам хотелось на самом деле. Это других надо заставить мучиться, а не страдать самому!.. Так убейте же их всех! Сожгите здание школы, сотрите ее с лица земли, как будто ее никогда не было... Кому какая разница, правы вы или нет! Это ваша судьба... ваш личный ад... Это ваша ШКОЛА DOOM!»

Такие моды создавались просто для развлечения — в конце концов, *это же всего лишь игра*. Но некоторые пользователи решили применить ее в реальной жизни. В Куантико, штат Вирджиния [9], в 1995 году проектный менеджер по имени Скотт Барнетт из Подразделения имитационного моделирования Корпуса морской пехоты США создал мод под названием Marine DOOM — в нем были реалистичного вида солдаты, изгородь из колючей проволоки и логотипы морской пехоты. «Игра идеально подходит для командной тренировки настоящих солдат», — согласилось начальство Барнетта. Тот связался с id, и парни дали свое благословение, посчитав, что это шутка. Но она оказалась правдой. Игра нашла свою нишу в интернете и использовалась морской пехотой долгие годы.

Парни из id решили вмешаться, когда обнаружили, что Wizard-Works, издатель из Миннесоты, собрал D!Zone [10] — коллекцию из девяти сот созданных пользователями модов DOOM (которыми, очевидно, не располагала компания id); CD-ROM D!Zone обошел DOOM II, побив графики продаж игр на платформе PC и заработав миллионы долларов, что вызвало немалый переполох в офисе — именно этого в свое время боялся, например, Кевин Клауд. В ответ Ромеро подписал соглашения со множеством создателей модов о выпуске одобренных id коллекций под названием The Master Levels for DOOM II, командного проекта Final DOOM. Также вышла рюшечная версия пробного продукта Ultimate DOOM.

По мере появления других игр у всех стал возникать один и тот же вопрос: «А как же *Quake?*» Многих зацепила реклама; Американ Макги, Дэйв Тейлор и Джей Уилбур выступили онлайн, рассказав об игре. Один фанат даже начал собирать самые шутливые комментарии, сделанные командой id, и размещать их в сети в качестве новостной рассылки, назвав свое



творение Quake Talk. Ромеро загрузил еще сырые картинки в интернет, чтобы показать, как приблизительно будет выглядеть игра. «Посмотрев на экраны и увидев пурпурное небо, — писал он в пояснительном примечании, — представьте себе, как свистит ветер... Вы просто обязаны опробовать все наши задумки в деле :)».

Но в 1995 году парням было практически нечего предложить фанатам. Работали все довольно хаотично. Кармак и Абраш корпели над движком, Ромеро занимался какими-то отвлеченными проектами, а остальные были предоставлены сами себе. Найдя свое счастье в браке, Адриан Кармак терял терпение от невозможности обрести счастье в работе: ему не хватало стабильности. Вместе с Кевином, своим новым лучшим другом и коллегой-художником, они стали выпускать текстуры для игр, взяв за основу готические, средневековые знаки, а также стилистику ацтеков для той части игры, где использовалось перемещение во времени. Кевин тоже начал учиться создавать персонажей в 3D, что было в новинку для обоих.

Адриан, не справлявшийся с усложненной технологией, свалил всю работу по созданию персонажей на Кевина. Американ, да и другие парни думали, что Quake пребывает на грани краха. Ромеро, проектный менеджер id, казалось, был больше увлечен личной жизнью, нежели управлением компанией. Когда его удавалось заставить заняться дизайн-проектом для Quake, он старательно вырисовывал скетч на двух страницах. Но парни считали это лишь ленивой отпиской. Как замечал Ромеро, независимость уже давно задавала тон в id. Они никогда не составляли никаких дизайн-проектов и никогда ничего не прописывали. Единственный человек, который пытался это делать, их старый компаньон Том Холл, был в свое время уволен.

Парней возмущали и Ромеро, и Кармак. Ромеро все время отсутствовал, исполняя обязанности звезды игровой индустрии. Кармак отсутствовал, уходя с головой в программирование, поскольку являлся техно-идолом. А остальные были просто брошены на произвол судьбы. Следовало что-то менять. Проходили месяцы, а движку Кармака еще, казалось, было далеко до совершенства. На создание движка для Wolfenstein ушло всего несколько месяцев, для DOOM — шесть. Над Quake работали уже больше полугода, и конца пока видно не было. Парни уже давно забыли об обещанной дате релиза — Рождестве 1995 года. Начиная с этого момента, решили они, на вопрос о сроках выхода какой-либо игры они будут отвечать: «Когда сделаем!»



[Почитать описание, рецензии  
и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

