

ДЖОН РОМЕРО



лексику! Содержит
18+
нацензурно

ИКОНА
DOOM
ЖИЗНЬ
ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

АВТОБИОГРАФИЯ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Легендарные компьютерные игры

Джон Ромеро

**Икона DOOM. Жизнь от
первого лица. Автобиография**

«ЭКСМО»

2024

Ромеро Д.

Икона DOOM. Жизнь от первого лица. Автобиография /
Д. Ромеро — «Эксмо», 2024 — (Легендарные компьютерные
игры)

ISBN 978-5-04-195227-3

Перед вами автобиография легендарного разработчика Джона Ромеро – увлекательное погружение в мир игровой индустрии! Эта книга раскроет тайны и подробности создания таких знаковых игр, как DOOM, Wolfenstein 3D и Quake, и поможет понять, почему эти игры отзываются в сердцах миллионов людей. Однако вы не только узнаете больше о любимых играх, но и познакомитесь с личностью самого Джона Ромеро – гейм-дизайнера и инноватора. • Как прошло его необычное детство? • Почему он увлекся созданием видеоигр? • Какие вызовы, триумфы и поражения ждали его на жизненном пути? • Какие отношения связывали его с коллегами? • Как рождалась компания id Software и почему он ее покинул? • Чем он живет сейчас и какие у него планы на будущее? Обязательно читать профессионалам отрасли, новичкам и энтузиастам, которые хотят узнать больше о том, как создавались шедевры индустрии, вдохновляющие бесчисленных геймеров и разработчиков. Понравилась книга? Поставь бумагу на полку! Покупатели электронной книги найдут внутри скидку на бумажную версию. В книге присутствует нецензурная брань!

ISBN 978-5-04-195227-3

© Ромеро Д., 2024

© Эксмо, 2024

Содержание

Эпизод первый. Создание прототипа	6
1. Выступление	6
2. Скорее ROM, чем RAM	13
3. Сын Соноры	19
4. Разлука	24
5. АДР	34
Конец ознакомительного фрагмента.	36

Джон Ромеро
Икона DOOM. Жизнь от
первого лица. Автобиография
DOOM GUY: LIFE IN FIRST PERSON



Посвящаю эту книгу всем, кто когда-либо погружался в мир моих игр. Без вас ее бы не случилось. Спасибо, что позволили воплотить мечту детства и интересовались моим творчеством.

Хочется отдельно отметить и еще кое-кого: мою жену Бренду. Она – моя лучшая подруга и любовь всей моей жизни. Она опробовала каждый мой проект, она больше всех от меня фанатеет и поддерживает мою жажду творить и кодить. Эта книга – для нее.

Эпизод первый. Создание прототипа

1. Выступление

«Я ожидал совсем другого».

Не раз слышал эту реплику после выступления. Много кто подходил пожать мне руку. Кто-то просил подписать коробку с игрой, другие рассказывали о своем геймплейном опыте *DOOM*, *Quake* или *Wolfenstein 3D*. Некоторые узнавали себя в моих речах, делились историями о том, как росли в схожих условиях. Они могли ограничиться всего парой предложений, ведь если наше детство имеет общие черты, все будет ясно с полуслова.

Я выступал на частном мероприятии, конференции одной игровой компании в восточной Канаде. Там собралось триста человек, и вместе они представляли весь спектр компьютерной разработки. Среди них были самые разные программисты, гейм-дизайнеры, левел-дизайнеры, художники и аниматоры, музыканты и аудио-инженеры. Кого-то я даже узнал, ведь мы успели познакомиться на других ивентах.

Помню, как в связи с этим выступлением ко мне впервые обратилась кадровая команда по проведению мероприятий. Сказали, что хотят услышать нечто новенькое:

– Людям многое известно о ваших играх. Не могли бы вы поговорить о чем-нибудь новом?

Запрос поставил меня в тупик. О чем еще говорить с игровыми разработчиками, если не о своих играх?

– Есть идея, – сказал представитель команды. – Попробуйте рассказать о себе, о своей истории. О том, что побудило вас создать все эти игры. Расскажите о своем прошлом. Нам кажется, людям это понравится, многих это может вдохновить, особенно наших джунов.

Своей истории? Личной истории? Прежде я не пересказывал историю своей жизни. Разумеется, о ней знают мои близкие. Знает моя жена Бренда, но даже нашим детям известно далеко не все. Я не знал, с чего и начать.

– Пожалуй, можно устроить, – ответил я.

– Восхитительно. Тогда до встречи в ноябре. Можете заранее прислать список материалов и требований, если таковые будут.

Прошла пара дней, на моем мониторе красовалась пустая презентация. Я напечатал на первом слайде лишь одну фразу: «Моя жизнь». Намечалось сорокапятиминутное выступление и пятнадцатиминутный сеанс ответов на вопросы. И слайдов требовалось куда больше. Что именно людей интересует в моей жизни?

Все, что побудило вас делать игры.

Все.

Я рассказал в презентации все, историю целиком – точнее то, что можно уместить в час времени.

Заверив и отрепетировав выступление, я отправил текст. После этого вылетел из ирландского города Голуэй, где я живу, в Канаду, чтобы выступить с речью.

Когда я дошел до слайдов, которые описывали участие моих родственников в наркоторговле, я посмотрел на лица собравшихся гостей и понял: очевидно, это совсем не та история, которую они ожидали услышать. Двух двоюродных братьев убили. Двое дядей возили наркотики по поручению известного картеля. Отец и его брат умерли, находясь в зависимости от кучи веществ: от кокаина до алкоголя. Остальные из того поколения все же успели взять себя в руки, чтобы не умереть по схожим причинам. Каким-то чудесным образом избежать всего этого умудрилась только моя невероятная тетушка Йоли.

Я стоял за кафедрой на сцене и видел, как люди в шоке разевают рты. На слове «убили» несколько человек шумно ахнуло. Возможно, они ожидали чего-нибудь иного – какую-нибудь историю про умного парнишку из семьи среднего класса, выросшего в 1970-1980-е годы в уравновешенной семье с кучей игрушек вроде *Electronic Football* или *Simon* от Mattel, из которых он черпал вдохновение. Моя реальность оказалась совсем иной, но я все равно ее любил. Другой я не знал, а случившееся научило меня чувствовать благодарность за все хорошее, что меня окружало. И хорошего было много.

Выступление началось с пересказа событий 1972 года. Тогда я был задиристым пятилетней, похожим на маленького чертенка, – с темными, волнистыми и непослушными волосами – и уже носил те самые очки с толстыми линзами, а мои кошмарные зубы росли во все стороны и налезали один на другой. Мы жили в домике на улице Саут-Орегон-драйв в бедном районе аризонского города Тусон. Моим молодым родителям Альфонсо и Джинни Ромеро было всего по двадцать два года. Отец – темноволосый и кареглазый парень ростом 172 сантиметра и кожей тона сепии. Рост у мамы примерно такой же, тоже кареглазая – со светлой кожей и белокурыми волосами, которые она закалывала в пучок на макушке. Мама воспитывала меня и моего трехлетнего брата Ральфа, а в перерывах пыталась заработать немного денег пошивом вещей для близких и не очень людей. Отец вкалывал в медных копиях округа Пима – они окружали Тусон. Как и всякой паре, энергии, любви, смешных событий, а также всплесков ярости им хватало с головой. В доме всегда стояло пиво.

– Сейчас моя семья славится программированием и дизайном, – сказал я присутствующим в зале, с гордостью упомянув, что мой сын и двое неродных детей также занимаются разработкой игр, – но раньше она крайне успешно занималась торговлей наркотиками и распитием алкоголя в больших количествах.

Я рассмеялся, и несколько человек засмеялись вслед за мной.

Папа вырос в одном из районов Южного Тусона, в доме близ свалки, которой владел его отец Альфредо. Дом бабушки и дедушки всегда казался мне родным. Стоило зайти внутрь, и первым делом в ноздри ударял запах бабулиной еды. Заботливость Сокорро (мы звали ее Соки) не знала пределов: она обнимала всех и кормила, постоянно готовила тортильи из муки, по-сонорски. Я обожал ее еду, особенно полные тарелки фрихолес, хрустящие такито, а также испанский рис с помидорами, горохом, морковью, зеленым луком, кориандром, да и всем остальным, что она туда добавляла. Еда – важнейший элемент мексиканской культуры, и никто не готовит ее лучше мексиканской бабушки. Когда в 2007 году бабуля умерла, ее дети и внуки начали спонтанно меняться ее рецептами, которые собирались на протяжении многих лет. Моя кухня подшила их в единую книгу, которой теперь пользуется вся семья. Ее ценит каждый. Кто бы ни пришел в дом моей бабушки, его накормят – таково было ее приветствие и проявление любви.

Каждый мой визит к ней проходил одинаково.

«Hola, mi j»¹, – говорила она, прежде чем развернуться и сходить на кухню за тарелкой. Я садился за стол и передо мной появлялась еда. Я до сих пор готовлю на бабушкиной комали – плоской, чугунной сковороде, которую дедушка сделал ей из крышки железной бочки. В доме дедушки с бабушкой постоянно царил домашний уют, а на заднем дворе часто проводились гулянки, которые заканчивались глубоко за полночь. Отец, тетушки, дяди, а также их друзья выпивали, пели и отлично проводили время. Моя двоюродная родня поддерживала это веселье, спонтанные, хаотичные посиделки, на которых все постоянно куда-то бегали. Нас окружали любовь, музыка, еда и очень много пива. Все говорили по-испански, кроме детей. В семидесятых родителям хотелось, чтобы их чада влились в социум и ассимилировались, поэтому

¹ «Здравствуй, дорогой» (исп.). – Прим. пер.

испанскому нас не учили. Они тешили себя напрасной надеждой, что мы сможем избежать пережитого ими расизма, в результате чего страдала наша общая культура.

Помимо того, что я мексикано-американец, по отцу я представитель народа яки, а по матери – потомок чероки. В самом конце Саут-Орегон-драйв в глинобитной хижине жила семья, рядом с домом стоял вигвам. Вместо двери у них висела тряпка, а полы были земляными. Я учился с мальчиком из этой хижины. Иногда мы вместе играли. Такого дома я не видел больше ни у кого – особенно с вигвамом (много лет спустя я узнал, что такими пользовались индейцы великих равнин, а не яки). Когда я спросил родителей про дом своего друга, они сказали, что мы с ним одного поля ягоды, пускай наши дома и не одинаковы.

Семья моей матери, напротив, жила в пригороде Гленхезер на востоке Тусона – на Восточной 17-й улице. Стоя у забора во дворе, я мог разглядеть новенькую школу с большим полем. Городок был аккуратно заасфальтирован и красиво засажен в отличие от грязных переулков и случайных кактусов возле нашего дома. Родители моей мамы, Джон и Энн Маршалы, знали только английский язык. Бабушка была маленького роста с волосами пепельно-каштанового цвета и носила, в основном, одежду из полиэстера. Дедушка Джон, в честь которого меня называли, напротив, высокий, примерно 182 сантиметра ростом, кожа слегка загорелая, а волосы седые. Он любил телевикторины и постоянно ругал игроков из телевизора. Участники не белые? Поберегись, грядет лавина из расистских оскорблений и нападок. В детстве я ничего не понимал, все это казалось мне уморительным. Смеялся он – хохотал и я. Он не знал этих людей, но выдавал забористые тирады со словами, которые, как я точно понимал, мне произносить запрещено. И хотя мама всегда говорила, что дедушка Джон – потомок чероки, я уже гораздо позже осознал, что его поведение совершенно нелепо: этот злобный ксенофоб ненавидел всех «цветных», хотя и сам был именно таким.

Когда дедушка не кричал на телевизор, в доме маминых родителей царил весьма мирная атмосфера. Бабушка читала, а дедушка рисовал. Мама часто привозила меня к ним, когда спешила по делам. Так бывало и когда папа снова куда-то пропадал, то есть довольно часто. Отец пил пиво, сколько я себя помню. Не знаю, чем он занимался во время работы в медных копях, но на поверхности всегда появлялся с банкой или бутылкой в руке и с сигаретой в зубах. Они сопровождали его, когда папа вылезал из пикапа по приезде домой, и не исчезали во время общения отца с друзьями, что порой заглядывали к нам. Когда папа ремонтировал двигателя, холодная выпивка стояла рядом с ним на автомобильном крыле. Если он уезжал на гонки, то возвращался всегда с двумя бутылками пива, по одной в каждой руке. Иногда отец возил нас в сонорскую пустыню за мескитовым деревом, из которого потом рубились дрова для приготовления жареного мяса на гриле. Одну бутылку пенного в поездке он сжимал ногами, а все остальные лежали в переносном холодильнике на заднем сиденье. Папа умел развеселить любую компанию, мне до сих пор об этом рассказывают. Каждый хотел завести с ним дружбу, никто не мог устоять перед его заразительным смехом и приветливым нравом. Отец был марьячи с прекрасным голосом и некоторое время выступал в составе *Mariachi Cobre*. Ему нравилось петь *Cucurrucucú Paloma* и *Malagueña Salerosa*.

Прежде чем продолжить рассказ, предупрежу вас кое о чем: я собираюсь описывать домашнее насилие, так что вас ждет непростое чтение.

Если отец оставался без выпивки, случалось страшное: он начинал злиться и заводиться с пол-оборота – все могло измениться за долю секунды. Нам не хотелось его провоцировать, поэтому мы ходили практически на цыпочках. Если же папа находил что выпить, то он мог как стать любящим и добрым родителем, так и превратиться в чудовище. Был один случай: мучимый голодом отец вернулся домой под утро и начал искать еду. Ночь он провел за сиделками в барах. Папа ворвался в спальню, пока мама еще спала. Он схватил ее за волосы, выдернул из постели и потащил по коридору, как плюшевую игрушку. Мать звала его по имени и умоляла остановиться. Я сидел перед телевизором, по которому показывали субботние мультики: меня

словно парализовало, и я не знал, что делать. Не помню, чем все кончилось, но мне до сих пор больно об этом думать. Сил моего отца хватило бы на десятерых. Он зарабатывал на жизнь, не раздалбливая камни, а попросту стирая их в порошок. В копиях отец бился с землей и выходил победителем.

Битье продолжалось и на поверхности. Иногда он поколачивал маму. Порой меня или Ральфа. Когда начинались побои, мне казалось, что я их заслужил, ведь за мной всегда числился какой-нибудь проступок. Я редко понимал, какой именно, но не то чтобы это было важно. Чаще всего я просто оказывался в неудачном месте в неудачный момент.

Временами он бил кого-нибудь постороннего.

В моей семье часто вспоминают историю про автостопщика, попытавшегося ограбить папу. Все закончилось ударом разводным ключом и брошенным на пустынной обочине телом – где-то между Финиксом и Тусоном. Куда реже всплывает история про то, как папа с братьями решили подраться с копами в баре. Отец частенько размахивал кулаками в питейных заведениях, но, подозреваю, что в тот раз все закончилось арестом. Он мог разозлиться из-за чего угодно, даже когда пива было вдоволь. Отец не боялся действовать. Если он замечал хоть намек на драку, то моментально ее начинал. Многие из этих деталей я, по очевидным причинам, во время выступления в Канаде не озвучивал.

– Денег у нас было немного, – продолжал я, – так что мы выживали как могли.

Мама обменивала продуктовые талоны на оптовые партии риса, муки и сухого молока. Порой нас кормила бабушка Соки. В иных случаях отцу приходилось придумывать что-нибудь самому.

– Мама рассказывала, как папа однажды украл из магазина подгузники, наставив на кассира пистолет, – рассказывал я присутствовавшим.

Все хохотали. Странным образом это и правда было смешно – отец пошел на уголовное преступление ради подгузников, и это я молчу о схожести с одной из сцен фильма «Воспитание Аризоны». Мама, конечно, обо всем этом и не догадывалась. Она узнала лишь несколько лет спустя, когда решила забежать в этот магазин. Кассир заметил папу, и родителям пришлось в спешке уносить ноги.

Конференция продолжалась, я показал слайд с пустыней Сонора. За мной находился огромный экран девять на шесть метров, на котором красовалась Карнегия гигантская.

– Очередной день, мама развешивала на улице вещи. Я зашел на кухню и открыл две банки: с рисом и с фасолью. Когда в доме нет игрушек, приходится включать смекалку, – продолжал я рассказ. – Рис и фасоль становились амуницией. Я кидался ими в брата, он отвечал тем же. Завязалась пищевая драка! Форменный бардак! Мы швырялись друг в друга всем подряд. Невероятной силы веселье, в общем. Мама зашла на кухню и заорала: «А ну быстро прекратили!» Ее переполняла злость, но она никогда ни на кого не поднимала руку. «Пошли вон отсюда!» Это мы и сделали – вышли на улицу.

Во дворе мы играли камнями и ветками, строили небольшие крепости и высматривали скорпионов и тарантулов. Приехав с работы, папа сразу же зашел в дом. Снаружи четко слышалось, как надвигается буря.

– *Que pasó?*², – поинтересовался папа, какого черта случилось на кухне.

– Что случилось? Ты посмотри только. Ужин, черт побери, лежит на полу.

– Да это просто рис и фасоль. Они, наверное, веселились.

Мой папа был непредсказуем. Такие случаи могли вывести его взбесить, а могли рассмешить. Мама не собиралась это терпеть.

² «Что случилось?» (исп.). – *Прим. пер.*

– Веселились? Я отлично в этом разбираюсь. Очень весело сидеть весь день дома с двумя мальчишками, пока ты где-то там пьешь. Просить у твоей матери курицу, чтобы нам не сдохнуть с голоду. Когда ты приходишь под утро с работы и всаживаешь шесть бутылок пива за день, а я пытаюсь уговорить ребят, чтобы они не мешали тебе спать.

Дверь холодильника открылась и закрылась, до нас долетел звук, с которым отец открывал новую бутылку.

– Избавься от них, – крикнула мама. – Хватит с меня на сегодня!

Папа хлопнул дверью и пошел в сторону дороги.

– *Mijos!*³ – крикнул он. – Садитесь в тачку!

Я открыл дверь со стороны пассажирского сиденья и помог Ральфу забраться. Ему было четыре, а мне шесть. Я понимал, что папа зол, поэтому вопросов не задавал. Просто сидел смиренно, пока он ехал в пустыню неподалеку.

Мы с папой постоянно туда ездили за дровами для барбекю. Гаечным ключом папа сби-вал отсохшие ветки мескитного дерева, а я ташил их в машину. Отец всегда гордился этой пустыней. Он много чего рассказывал о ее истории, о растениях и о животных. Говорил о том, как находил pekanовые рощи, тихонько к ним подбирался, забирался на деревья, тряс ветки, а потом рыскал по земле, чтобы собрать как можно больше орехов. Фермер замечал его и хватался за ружье. Иногда стрелял солью, которая просто очень больно обжигала. Впрочем, однажды папе в шею попала свинцовая пуля. Она так и осталась у него под кожей до самого конца жизни.

Пикап съехал с шоссе на проселочную дорогу. Мы заехали в пустыню Сонора, безоговорочно самое жаркое место в стране. Солнце здесь так мощно пропекало землю, что на горизонте начинала появляться рябь, а кактусы будто танцевали. Папа остановил машину и сказал:

– Вылезайте.

Я выпрыгнул первым и помог вылезти Ральфу, а потом смотрел на автомобиль и ждал, когда же к нам выйдет отец, но так и не дождался. Вместо этого папа потянулся и громко хлопнул дверью. Мы ждали его указаний. Их не было. Отец завел пикап и развернулся на 180 градусов. Он не смотрел на меня, лишь на дорогу. Папа уезжал. Пикап постепенно исчезал из виду.

Избавься от них.

Я повторил про себя мамины слова. Она не вкладывала в них буквальный смысл, но отец понял их именно так. Или же он наказывал ее за срыв. В любом случае нам с Ральфом это ничего хорошего не сулило. Он правда нас здесь бросил? Кругом была лишь жаркая пустыня и высохшая река Санта Круз. Мы даже шоссе не видели. Я осмотрелся. Прежде я уже бывал неподалеку. Пекановые рощи явно где-то поблизости.

Ральф начал плакать, а я взял его за руку и сказал:

– Кажется, я знаю, куда нам идти.

Мы с Ральфом возвращались в сторону шоссе. Стояла жара, но меня, парнишку шести лет, спасала моя наивность. Лишь повзрослев, я осознал, насколько плачевно все могло закончиться. Я надеялся, что приедет полицейская машина или какой-нибудь наш дядя или дедушка. Они бы отвезли нас домой. Я знал, куда идти – в сторону шоссе, – и надеялся, что Ральф будет поспевать. Не то чтобы он мог выбирать.

– Мы идем верной дорогой, – успокаивал я брата. Крупные кактусы напоминали памятники.

Путь занимал уже полчаса.

³ «Сыновья!» (исп.). – Прим. пер.

Я посмотрел вдаль, а потом, ведя взгляд вдоль шоссе, увидел знакомый силуэт: папин пикап. Раздался визг тормозов, он развернулся и поехал в нашу сторону.

Машина остановилась, дверь со стороны пассажирского сиденья открылась и в нашу сторону побежала мама. Она плакала и выкрикивала наши имена. Мама упала на колени и прижала нас крепче.

Отец сказал:

– Залезайте.

Я помог забраться Ральфу, а потом залез сам. Наша мама села на заднее сиденье. Папа завел машину. Он даже не взглянул на меня. По пути домой отец смотрел только на дорогу и не сказал ни слова. Молчали и мы. Знали, что так будет лучше.

Много лет спустя моя жена Бренда спросила об этом происшествии мою маму. Та посмотрела на нее и шокировано вздохнула.

– Боже мой, – сказала она, а по ее щекам покатались слезы. – Ты это помнишь, Джонни?

Я никогда это с ней не обсуждал. В моей семье если что-нибудь плохое было и прошло, об этом уже не вспоминали.

– Помню, – ответил я.

Мама плакала. Из-за этого, конечно, и у меня на глаза навернулись слезы.

– Скажи, все хорошо? Тебя это все не задело?

– Все хорошо, – отвечал я. – Нет, не задело.

– А Ральфи помнит?

Я кивнул. Брат помнил. Мы с Ральфом обсуждали этот случай.

Она закрыла лицо руками.

– Ты не виновата, мам.

Мама рассказала, как отец вернулся домой в одиночку, а она спросила, где мы.

«Я избавился от них».

«Что ты сделал?!»

«Ты получила, что хотела».

Она крикнула, чтобы отец садился в пикап, и орала на него всю дорогу: «Да как ты мог? Совсем больной, что ли? Где они?!»

Машина мчалась по дороге, выехала за черту города и приблизилась к пекановым деревьям.

Тогда-то мама и увидела нас с Ральфом. На протяжении всех прошедших лет она не пересказывала эту историю, надеясь, что мы не помним и что случившееся на нас никак не повлияло.

Порой с папой было очень весело проводить время: он включал музыку, пел, работал с машинами, хохотал, готовил. Мы изучали пустыню и разбивали там лагерь. Любовью к традиционной еде и чувству юмора я обязан ему. Каждый вечер перед тем, как уложить меня спать, папа говорил о своей любви.

Я люблю тебя, mijo.

Он умер в том же доме, где и родился, его погубили алкоголизм и любовь к наркотикам. Я много раз пытался ему помочь. Купил дом и возил в реабилитационную клинику. Под конец жизни собственности у него осталось совсем немного, в частности, папка с самыми дорогими для него вещами: аттестатом о среднем образовании и копией статьи обо мне, его сыне, *mi hijo*, делавшем компьютерные игры.

Обо всем этом я рассказал слушателям: о том, как благодаря своему воспитанию, ничего не принимал как должное. Как моя мама обрела счастье, как это счастье привело к моему первому компьютеру и как этот компьютер привел к играм, которые знает каждый: *Wolfenstein 3D*, *DOOM* и *Quake*.

Закончив выступление, я отблагодарил всех и сошел со сцены. Толпа разработчиков разразилась аплодисментами. Стройный хор голосов начал произносить фразу: «Я ожидал совсем другого».

2. Скорее ROM, чем RAM

У меня гипертимезия. Нейробиологи и исследователи называют это состояние «исключительной автобиографической памятью», а фанаты поп-культуры и журналисты часто описывают его фразой «Вспомнить все» – так называлась киноадаптация классического рассказа Филипа К. Дика «Из глубин памяти»⁴ об имплантированных воспоминаниях.

Исходя из того, что я читал про гипертимезию, многие люди называют это состояние проклятием. Легко вообразить болезненные сценарии, словно сошедшие со страниц романа Стивена Кинга или из фильма «День сурка». Каждый из них может включать в себя бесконечное и до жути правдоподобное переживание былых бед и унижений.

У меня есть возможность прокручивать в своей голове сцены из прошлого, причем четко оформленные. Я могу вспомнить самые мелкие детали. Порой обстановка намекает на какие-нибудь иные аспекты прошлого, причем речь не о визуальных стимулах, а, скажем, о том, какая в тот момент играла песня или стояла погода. Я помню встречи с людьми, разговоры с ними, реакции, смех, злобу, скорбь, могу вспомнить свои ощущения – вся моя эмоциональная жизнь как на ладони.

Думаю, очевидно, почему для некоторых людей это состояние мучительно, однако мне с ним повезло. Да, я переживаю события прошлого – и хорошие, и плохие, – но я все анализирую, а не оплакиваю. Я ценю возможность спрятаться среди воспоминаний и воображения. Книга, которую вы держите в руках, тому доказательство. А еще это крайне полезный навык при создании иммерсивных игр, а также погружении в эти самые игры. Даже в глубоком детстве я мог на много часов пропадать за разными игровыми выдумками: я кидал камни в придуманные цели и рисовал всякие картинки. Уж не знаю, сознательно ли, но мои личностные черты решили превратить мой недуг в подспорье. В дар.

Я по большей части самоучка. Начал работать в двенадцать лет, вкалывал всюду, где только можно, потому что денег в семье, считай, не было. Недостаток денег – это всегда недостаток времени. Способность узнавать и запоминать кучу информации за короткий срок играла мне на руку. В детстве я даже не понимал, что это «недуг». Просто таким вот родился. Учителя называли меня одаренным, но ни я, ни мои родители не понимали, что это значит. А если бы и понимали, то не знали бы, что с этим делать. Мой «дар» распространялся лишь на то, что действительно меня интересовало. Все остальное, включая учебные знания, забывалось.

Мне кажется, для некоторых экспертов происхождение гипертимезии сродни проблеме «что было первым: яйцо или курица?» Она пребывает в спячке, а уже потом заявляет о себе, или же ее постепенно развивают сами обладатели синдрома? Могу заявить следующее: я укрепил память и развил в себе этот «недуг» из-за одержимости программированием и играми. В подростковые годы, которые пришлось на 1980-е, я понял, что информацию о программировании довольно непросто разыскать, поэтому заставлял себя заучивать технические данные и запоминать внутреннее устройство компьютеров – схемы распределения памяти, размещение ROM, аппаратных переключателей и многих других вещей. Я быстро с этим справлялся и в итоге усовершенствовал свои возможности запоминания и воспроизведения воспоминаний практически обо всем.

Без иронии тут не обходится. Я помню детали игр, с которыми имел дело сорок лет назад, разговоры со школьными друзьями, долгие ночи кодинга с напарниками по id Software, но не помню, когда именно впервые заметил свою особенность, схожую с книжным «вспомнить все».

⁴ Оригинальное название: We Can Remember It for You Wholesale. Другой перевод: «Мы вам все припомним». – *Прим. науч. ред.*

Как бы там ни было, я решил сразу сказать о своем «недуге». О моей жизни и моих проектах много чего написано. В основе огромной доли текстов про меня и мою работу – информация из чужих уст. Какие-то статьи весьма точно все описывали. Какие-то – полнились небывлицами. Я не могу отвечать за чужую способность достоверно помнить произошедшие события, а вот за свою – вполне. Многие, в том числе и соучредители id Software Джон Кармак и Том Холл, сказали, что доверяют свои воспоминания мне, потому что я все запомню и перескажу журналистам, когда парни не смогут. Я не раз вежливо поправлял людей в Интернете, потому что, на мой взгляд, важность истории – достоверной истории – невозможно переоценить.

Поэтому, если я говорю, что моя версия событий «правдива», то прошу помнить о своем недуге – редком, странном и подлинном.

Много кто в мире замечал, что людей определяют их воспоминания. Они наделяют нас прошлым, контекстом, точкой зрения. Они закрепляют важнейшие отношения, а также оказывают влияние на наше будущее. Также нас формирует семья, которая, соответственно, придает форму и воспоминаниям. Отчасти человек всегда будет отождествляться с тем, откуда он такой взялся – и в смысле родины, и в плане семьи.

Я – настоящий американский гибрид: отчасти мексиканец, отчасти яки и чероки, отчасти европеец. Мой отец Ал Ромеро – метис из Тусона с кровью яки. Талантливый музыкант, дамский угодник, человек, бросивший школу, а также любитель быстрых машин. Для моей мамы Джинни папа стал настоящей находкой, как и она для него. Шахтер во втором поколении и крутой парень в четвертом. Его бабушка (моя прабабушка) Эльвира Дуарте де Моралес была полнокровной яки, успешной и влиятельной хозяйкой борделя в мексиканском Ногалесе. Узнал я об этом лишь в прошлом десятилетии. Мы виделись всего раз, в мои пять лет, в Ногалесе – городке на границе Мексики и Аризоны. Помню, как трясся во время поездки по полной рытвин дороге Калле Гальена в сторону дома на вершине холма, напротив которого стояла часовня. Когда я зашел в громадный дом, мне показали фото, на котором прабабушка выглядела прекрасной невестой. Много десятилетий спустя мы с женой готовились к созданию ее стратегии на тему бандитского Чикаго под названием *Empire of Sin*, и именно тогда узнали про семейный бордель.

– Мама Эльвира была женщиной деловой и не терпела чужих слабостей, – рассказала мне тетушка Йоли, одна из внучек Эльвиры. – Она взрастила свою семью в очень непростые времена и делала все необходимое, чтобы в доме всегда водились деньги. Гордая, сильная и суровая. Из-за ее силы и строгости я ее даже побаивалась.

Мама Эльвира содержала три борделя. Каждый из «клубов» – в их числе Wakiki и B-21 – имел законное прикрытие в виде ресторана и бара. Ее сыновья работали там барменами. Клуб Wakiki выдавал бордельные жетоны с надписями «Ваш приют в Ногалесе» и «Открыты днем и ночью». Я не раз встречал их на сайтах нумизматов. Жетоны, скорее всего, приобретали посетители и затем обменивали на секс или выпивку – такая мера применялась для обхода законов, запрещающих платить деньги за секс. У меня есть смутные подозрения, что иногда эти жетоны выступали еще и рекламными материалами.

Мама Эльвира была строгой и сильной женщиной, однако при этом оставалась бандершей, может, и не с щедрой душой, но явно с немалым запасом доброты. У ее бизнеса имелся побочный эффект: регулярная беременность работниц. По словам тетушки Йоли, хозяйка помогала им и даже воспитывала их отпрысков, если девочки не могли себе этого позволить. Она возводила пристройки в своем доме с комнатами и кроватями для всех малышей. Семейная легенда гласит, что таким образом она воспитала сорок детей.

Прабабушка отошла от дел, когда выиграла в лотерею двести пятьдесят тысяч песо. На эти деньги была возведена часовня через дорогу от фамильного дома. Эльвира продала три борделя и прожила последнюю треть жизни как законопослушная женщина. Когда ее бывший

муж Дуарте на старости лет совсем занемог, бывшая бандерша приняла его и опекала до самой его смерти.

Не думаю, что она совсем уж размякла. Расскажу, наверное, любимую историю про свою суровую прабабушку: в глубокой старости она начала жаловаться на страшную боль в затылке. Одна из подруг рассказала ей о средстве народной медицины: поедании мяса гремучей змеи, которое точно снимет все симптомы. Мама Эльвира решила попробовать. Она наняла человека, чтобы тот пошел на охоту и принес ей несколько змей. Перемолола их мясо в блендере, приготовила и съела. Сказала, что боль в затылке после этого прошла.

Мама моего отца, любимая бабушка Соки, излучала примерно те же настроения неукротимой домохозяйки-решалы. Она единственный ребенок мамы Эльвиры, родившийся в США. Под самый конец срока та специально поехала с будущей Соки в Тусон, чтобы уж точно родить дочку-американку. Учитывая поведение своих сыновей, бабушка Соки не испытывала отвращения к жизни по ту сторону закона.

Соки жила в Тусоне, пока не закончила восьмой класс, после чего переехала к маме в Ногалес. Я считаю ее одной из важнейших людей в моей жизни: эта любящая и заботливая женщина привила мне любовь к мексиканской культуре – музыке, еде, стилю, семейной близости. И, что еще важнее, она всегда обеспечивала меня стабильностью и комфортом. Она успокаивала всех, кто попадался на ее пути, в том числе и моих родителей.

Мама с папой не противились. Они влюбились еще в школе и поженились, когда маме исполнилось восемнадцать. Совсем юные, бедные и неопытные. Мама забеременела, а поддержку ей никто особо не оказывал – не лучшие условия для формирования семьи, – однако родители любили друг друга, а на все остальное плевать хотели. Мама мечтала сбежать из собственного дома – и кто мог ее винить? Ее папа и мама Джон и Энн Маршалы – полная противоположность бабушки Соки. Совсем не классные, а скорее невыносимые – они ее осуждали и не поддерживали. Пара, которая сошлась во время Великой Депрессии. Про расизм, который проявлял отец моей матери, я уже рассказывал.

Дедушка Джон на дух не переносил цветных, которых показывали по телевизору, однако он попросту ненавидел моего отца-мексиканца, женившегося на его дочери. Когда мама шла под венец в самодельном платье, старика в зале не было.

Устав от тусонского расизма, мои родители переехали в Колорадо. Они прибыли в город, когда у мамы шел четвертый месяц беременности. Вскоре папа устроился продавцом ювелирных изделий в Zales – но его оттуда выгнали, когда он попался на краже. Я родился в Колорадо Спрингс за шесть недель до намеченного срока: 28 октября 1967 года. Мое появление не особо подогрело колорадскую зиму, поэтому спустя пару месяцев двое вечных обитателей пустыни собрали вещички и наша семья дружно вернулась домой к бабушке Соки. Отец пошел работать в копи к своему папе Альфредо.

Кое-что облегчило переезд моей мамы: Тусон оказался очень мексиканским городом – даже для белокожих. В отличие от 99 % Америки, здесь всюду виднелось мексиканское влияние. Спанглиш считался частью местной языковой культуры. Лучшим другом моего папы в школе «Саннисайд» был Пэт Снайдер. Он и его жена Джуди – лучшая подруга моей мамы – постоянно вворачивали фразочки на испанском, хотя цветными их точно не назовешь.

Когда я встретился с ними несколько десятилетий спустя, уже после их переезда в Айдахо, меня шокировал объем спанглиша во время разговора. Так что моя мама, выросшая в районе людей среднего класса, не слишком отставала от событий в доме родственников по мужу в баррио Тусона. Бабушка Соки приняла ее – и меня – с распростертыми объятиями.

По-испански «баррио» значит «район» (аналог английского «боро»), но в США это слово означало бедную область города, в которой жили латиноамериканцы. Мои дедушка с бабушкой проживали на Южной 6-й авеню возле Ист-Небраска. В их доме с тремя спальнями воспитывалось восемь человек. Центральные улицы были заасфальтированы, чего не сказать о

боковых улицах и переулках. Дедушка купил участок, находившийся за домом: там располагалась свалка.

Порой я думаю про свою маму: восемнадцатилетняя девочка из приличной семьи переехала в Тусон со своим ребенком, чтобы поселиться с родней мужа в доме близ помойки, на которой стояли ржавяющие машины и лежали выброшенные кухонные приборы и шины. Несмотря на тусонские корни, ее, наверное, все это не могло не удивлять: кому охота жить в таком месте?

Мой дедушка Альфредо не превратил свалку в бизнес-затею. Возле участка даже соответствующей таблички не стояло. Дед и его сыновья собирали запчасти от машин, фургонов и домов на колесах и продавали, когда выпадал шанс. Со временем мой дядя Тито принялся ремонтировать подержанные домики на колесах, но это самое близкое подобие бизнеса, которым занимались на свалке. Дела, надо полагать, шли неплохо – дядя Тито вечно козырял большими суммами: он носил с собой примерно четыре тысячи долларов. Несколько позже я узнал, что такие суммы он зарабатывал другим семейным делом.

Дома у бабушки Соки постоянно стоял шум и гам, здесь принимали каждого и давали все, что требовалось: поесть, послушать музыку, пожить, в конце концов. Мой папа – младший из шестерых детей. У него было два брата и три сестры: они частенько навевались в гости. Мои дяди Ральф (Рафаэль) и Тито (Альфредо) тоже посменно работали в шахте и тоже заходили к нам со своими детьми, женами и девушками. Поэтому за мной всегда могли присмотреть кузены, они же со мной играли. Бабушка Соки постоянно готовила. Каждый день она выдавала вкуснейшую остренькую еду – тоненькие тортильи с изумительно нарезанной мачакой, карне асада, карнитас, курицу, а также фасоль, фасоль и снова фасоль. Постоянно звучала музыка – традиционные шлягеры марьячи, нортеньо⁵, а также рок.

Истерик всегда было в достатке, даже на первых порах брака моих родителей.

У них вечно возникали проблемы. Точнее будет сказать так: у моего отца возникало много проблем, а у матери имелась всего одна – мой отец.

Папа был алкоголиком, игроманом и склонным к насилию человеком. Его проблемы превратили жизнь моей мамы в ежедневный кошмар. Жестокий муж оставался еще и единственным кормильцем, так что в финансовом плане она оказалась в абсолютной от него зависимости. Однако даже когда он работал, она не знала, доберется ли его зарплата до дома, ведь папа мог спустить все на азартные игры на обратном пути. Мама умела потрясающе шить и брала в работу все профильные заказы, чтобы в семье водились хоть какие-то деньги.

Соки много лет поддерживала маму. Когда отец пропал, а мама едва сводила концы с концами, бабушка всегда могла позаботиться о нас, накормить и окружить любовью.

Всем этим истерикам и домашним разборкам, безусловно, добавляли перцу личные делишки дяди Тито – хотя в детстве я ничего про них не знал. Он продавал героин и попал за решетку. Дядя Ральф возил наркотики на север и юг по приказу картеля, а также до самой смерти продавал травку. Помню, как он пытался подарить мне брикет травки, когда я навещал отца в Айдахо. Я отказался. Иногда я рассказываю эти истории и начинаю думать, что моего папу можно считать сравнительно законопослушным гражданином. Потом я, конечно же, вспоминаю про езду в нетрезвом виде, лудоманию и ограбление магазина ради подгузников – и это еще не говоря о десятках случаев домашнего насилия.

Спустя некоторое время мои родители, жившие у Соки, подкопили достаточно денег и решили купить дом с двумя спальнями на улице Саут-Орегон-драйв. В 1968 году он стоил десять тысяч долларов (на сегодняшний день это примерно семьдесят семь тысяч). Скромная

⁵ Жанры региональной мексиканской музыки, основные инструменты – гармонь и банджо. – *Прим. пер.*

обитель в непримечательном районе города, недалеко от Двенадцатой Авеню и Небраски – больших пересекающихся улиц.

Собственный домик на Саут-Орегон стал для моей мамы сродни освобождению – у нее появилось личное пространство. Теперь, если хотелось чем-нибудь заняться, не нужно было спрашивать разрешения у Соки или кого-то еще. К тому же у родни стало тесно, изнурительно и опасно. Они переехали, когда я только родился – то есть забот явно хватало. Денег на детский сад у родителей не водилось, поэтому мы с мамой часто оставались в домике наедине.

Вскоре она снова забеременела. Ральф родился в ноябре, почти сразу после того как мне исполнилось два года. Наверняка оказалось очень сложно и одиноко ухаживать за двумя мальчишками сразу. В доме Соки постоянно находились люди. На улице Саут-Орегон-драйв совсем ничто не отвлекало – ни смех дядек, тетек и кузенов, ни какое-либо подначивание. Правда, там не было и бабушки с ее дочерьми, всегда готовых защитить маму от папиных пьяных выходок и помочь, если отец где-то пропал. Моего папу стоит называть трудягой – он каждый день уходил на работу в шахту, – а вот с возвращением домой такого рвения у него не наблюдалось. Он обожал гулянки, бильярд и попойки в баре. Порой он и вовсе не приходил. Папа мог устраивать многочасовые вечеринки. Ему нравилось принимать товарищей, готовить и болтать. Они с мамой часто брали нас с собой, когда ездили к своим лучшим друзьям Пэту и Джуди. Там они пили, курили и весь вечер резались в карточные игры, а мы с Ральфом проводили время с детьми принимающей пары, нашими ровесниками Аланом и Самантой. Еще мы играли с их собакой Мэгги. Мне нравилось гостить в новой постройке с фирменным дизайном семидесятых, которая не походила ни на один дом, куда я прежде приезжал. Со временем все дети засыпали, а гулянка продолжалась. Глубоко за полночь мама и папа несли нас, спящих сыновей, в машину, а просыпались мы уже утром в своих кроватях.

Я не помню, чтобы во время подобных встреч папа плохо с нами обращался. Насилие всегда происходило дома. Он напивался сразу по возвращении: пиво, пиво и снова пиво. Когда он стал старше, то пить начинал с самого пробуждения. В какой-то момент я даже думал, что пиво – это единственное, что пьют взрослые.

Насилие постоянно оказывалось внезапным и суровым. В шахте папа пользовался тяжелым оборудованием, он бурил землю, добывал руду, час за часом, день за днем. Невероятно сильный мужчина. Я помню, как он поднимал и швырял шины так, словно это пушинки. Та же сила становилась залогом пугающих и мощнейших всплесков ярости.

Он мучил мою мать и всячески ее изводил. Повод не играл никакой роли. Ему мог не понравиться обед, и он швырял тарелку с едой через всю комнату. Мама прибиралась и готовила заново. К несчастью, она привыкла к такому поведению. С детства мама видела, как родной отец шпынял ее братьев. Страшно подумать, что из-за такого поведения она решила терпеть жестокие издевки папы, а поскольку ее отец изначально выступал против этого брака, то и спасти родную дочь, позволяя переехать в отчий дом, явно не собирался. Наверное, она думала, что застряла между молотом и наковальней. Она не могла защитить ни себя, ни детей. Бегство наверняка казалось чем-то невыносимым.

Даже будучи юнцом, я представлял, что как-то так она себя и ощущает. Я не понимал, что она не могла себя обеспечить. Как и не понимал, что она бесконечно и трагически влюблена и зависима от жестокого алкоголика. Я не знал, что ее родной отец отдалился от дочери и отказывался ей помогать. Однако даже в те годы я знал, что мир порой жутко несправедлив и ничего с этим не поделаешь. Простых решений не существовало, и приходилось работать с тем раскладом, который выдала тебе судьба. Я считал, что насилие для мамы и папы – это часть самой жизни.

Шли годы, отцовскими жертвами стали и мы с братом. Однажды я играл в дартс на заднем дворе – дротики летели в стенку гаража. Ее изготовили из дерева, так что я слышал приятный звук после попадания в цель. Меткости, правда, доставало – все-таки я был ребенком. В

какой-то момент дротик полетел в окно и разбил его. Когда об этом узнала мама, я услышал стандартную фразу, звучавшую после любого моего проступка:

– Погоди-погоди, вот отец домой вернется...

Я знал, что попал впросак. Эта фраза значила для меня ровно одно: папа достанет из штанов ремень и хорошенько меня отходит. Конечно, такое случалось не каждый день и даже не каждую неделю, но все же случалось. Иногда он мощно меня лупил. Существовали и другие наказания: однажды он схватил меня за руку и потушил бычок о запястье. Он как обычно был пьян, а я баловался с зажигалкой и разозлил его. Шрам на запястье никуда не исчез – да и не только он. Процесс осмысления этих событий напоминал работу компьютерного инженера с кодом: вводится одно, выводится другое; X приводит к Y. В моем детском мозгу события интерпретировались так: «Ты сделал нечто плохое. Вот что происходит, когда ты делаешь нечто плохое. Тебя бьют или оставляют в пустыне, из которой потом нужно возвращаться домой». Зачастую я просто принимал случившееся и жил дальше. С целью самосохранения.

Несмотря на все это, ненависти к папе я никогда не испытывал. Он говорил, что любит меня, а я отвечал взаимностью. Он поднимал и обнимал меня, приносил всякие разные вещишки из шахты: огромных многоножек, будто из фильма ужасов, здоровенные блестящие камни. Своими шутками он доводил нас до слез, а потом пел. Даже сейчас я могу встретить какого-нибудь его знакомого, услышать об отце добрые слова, и я не стану с ними спорить.

У меня есть любимое воспоминание о папе: момент, когда они с бабушкой Соки пели *La Malagueña*⁶ на ее день рождения. Можно назвать папу вспыльчивым и проблемным человеком, но хороших воспоминаний о нем все равно куда больше, чем плохих. Я любил его и знал, что это взаимно.

Он умер в пятьдесят семь лет, в своей детской комнате дома у бабушки Соки. Среди немногих его вещей осталась папка со статьями обо мне – он собирал и хранил их. Я до сих пор поддерживаю тесную связь с мамой. Она берегла нас, не давала пострадать физически или умственно, помогла пережить сложные времена. А ведь ей самой приходилось ой как непросто.

⁶ Мексиканская народная песня. – Прим. пер.

3. Сын Соноры

Помимо дома бабушки Соки, где всегда хватало еды, в юном возрасте я обожал наведываться в еще одно место – то самое, в котором никогда не появлялся мой отец: к другим деду с бабкой, Джону и Энн Маршалам. Но можно ли винить папу? Я уже говорил, что пожилой Джон был тем еще расистом и всячески выступал против брака моих родителей. И хотя его бабушка принадлежала к народу чероки, сам он испытывал отвращение к тому факту, что дочь вышла замуж за мексиканца с примесью кровей яки! Уверен, никто не ожидал, что он признает меня, отпрыска союза, против которого так отчаянно выступал. Однако жизнь забавная штука: я стал его любимчиком. Мама говорит, он сразу меня полюбил – и это чувство стало взаимным.

Наши отношения казались совершенно естественными. И не напрасно. К счастью, как бы ни переживал дедушка Джон, кровь – пускай даже та, что ему не по душе – не водица. Когда я стал чуть взрослее и начал общаться и взаимодействовать с дедом, он полюбил меня еще сильнее.

Дедушка Джон родился в штате Оклахома, в городе Генриетта. У него были точеные черты лица, короткие седые волосы, а сам он, можно сказать, видал виды. Рядом со мной он становился добрейшим человеком. Уже гораздо позже я узнал, как жестоко он обращался со своими детьми. Каждый вечер дед пил водку, но я не знал, что он алкоголик. Скажу больше: я ни разу не видел, чтобы он пил днем. Из дома дедушка выходил очень редко: помню, как он пришел на мой выпускной в восьмом классе и как поехал смотреть «Сильверадо» в Прескотт. Он будто сознательно устроил себе карантин, целый день смотрел телевизор и дремал. Я почти не замечал, чтобы он ел.

Про бабушку Энн можно сказать, что это женщина небольшого роста родом из Чикаго. В десять лет у нее умерла мама – эта смерть наложила отпечаток на всю ее жизнь. Отец на пару лет отправил ее в католический пансион. Когда Энн вернулась, то увидела, что отец снова женился: на этот раз на даме, которая успела завести собственных детей. Девочка отошла на второй план и стала еще более замкнутой, иногда даже безэмоциональной.

Впрочем, она не чуралась и нежности, но никогда не терпела того, с чем не соглашалась, и часто вступала в перепалки. В целом, негатив от нее я слышал чаще, чем позитив. Энн никогда не путешествовала, потому что мой дедушка не хотел покидать дом. Они осели в городе Тусон штата Аризона и больше никуда не переезжали.

Мы с дедом стали странной парочкой. Он был жестким, творческим и пылким человеком. Прошел через Великую Депрессию, и это здорово его помотало. Джон лишился матери в трехлетнем возрасте, а отец почти не заходил домой. Когда он все же заявлялся, то родителем оказывался паршивым. Еды в доме, считай, не бывало, а за юнцом никто не присматривал. После четвертого класса дед бросил школу. Однажды отец швырнул в тогда уже одиннадцатилетнего сына вилы с явным намерением покалечить мальчика. Снаряд не попал в цель, но посыл считывался на раз-два. Джон Маршал пошел жить на улицу, несмотря на самый разгар Депрессии, когда еды, работы и денег почти нигде не доставало. Часть второго десятка лет он провел за поездками по всей стране в железнодорожных вагонах бок о бок с бездомными.

Шли годы, и в пятнадцать лет Джон решил пойти в армию, соврав о своем возрасте. Мама говорила, дед нуждался в еде и крыше над головой. Еще ему не хватало обуви. Запись на армейскую службу завершила четырехлетний период голода, бездомной жизни и попрошайничества. В состав формы, как ему и обещали, входила обувь – первая пара, которую он получил с момента смерти матери. Армейская койка стала для него первой собственной кроватью, а завтрак, обед и ужин в столовой – первыми регулярными приемами пищи почти за десять лет. Дедушка служил с 1933 года до самого конца Второй Мировой. После этого он работал

инженером по кондиционированию воздуха. В 1954-м его взяли на работу на авиабазу Дэвис-Монтан в Тусоне, где он и работал, пока не вышел на пенсию в 1970-х.

А меня можно было назвать забавным и верным помощником (Ральфа он недолюбливал, потому что тот громко хлопал дверью). Я носил очки с толстыми линзами, а в какой-то период времени и вовсе вынужденно ходил с повязкой на полголовы, чтобы поправить глаз, смотревший не прямо, а на мой нос. От отца я унаследовал проблемы с челюстью. У папы зуб рос прямо из неба; я с такой бедой не столкнулся, но возникла другая: мои зубы появлялись будто в процессе процедурного генерирования без логического алгоритма – лезли один на другой и росли под самыми странными углами. Еще от отца мне достались темный цвет глаз, смуглая кожа, а также волосы цвета смолы, – но дедушкины токсичные предубеждения они не пробуждали.

Пожилой Джон был ремесленником и художником-самоучкой. В свободной комнате у него стоял мольберт, а сам он иногда любил поработать с деревом, выпиливая стулья и книжные полки. Дед часто усаживал меня за кухонным столом с бумагой, ручкой и мелками. Я рисовал, а он часами смотрел телевикторины и кричал на людей в телевизоре. А потом, когда передачи заканчивались, приходил и смотрел на мои рисунки – я всегда ими гордился. Сам факт создания чего-то осмысленного из ничего невероятно воодушевляет. Думаю, большинство детей постигает эту мысль в том или ином виде. Рисование приносит моментальное вознаграждение – особенно если картинка получится хорошей. Когда взрослые восторженно вздыхают при виде результата, радость от вознаграждения усиливается. Конечно, в основе любой игры лежит творческий процесс. Детская фантазия вдыхает жизнь в кукол, позволяет ребятишкам на время стать полицейскими и бандитами – особой разницы между всем этим нет. Я же рисовал спорткары и грузовики.

Скорее всего моя любовь к рисованию автомобилей в то время была обусловлена тем, что их обожал мой отец. Возле нашего дома на улице Саут-Орегон-драйв всегда стояла машина-другая, а порой – что невероятно бесило мою маму – отец брал их в кредит, наплачивая долги один на другой и увеличивая общую сумму. Он не раз участвовал в незаконных гонках, где по итогу победитель забирает тачку проигравшего. Мама без особого энтузиазма вспоминает лишь времена его неудач, а также то, как они остались с долгом на шее и без авто. В те времена казалось, что он всегда умудряется раздобыть новую машину – либо в результате победы в игре на бильярде, либо одалживая ее у кого-нибудь, либо забирая со свалки. А еще он обожал возить нас на гонки. Там он прививал нам любовь к болидам и животной мощи ревущих моторов. В нашем мире автомобили были очень важны.

Как-то раз дедушка Джон подошел к столу, взял мой рисунок Lamborghini Countach, одной из самых крутых тачек 1970-х, и спросил:

– Ты ее обвел?

– Нет, – честно ответил я, удивленный, что он вообще такое спросил.

– Брось, Джонни, ну явно же по трафарету обвел.

– Да нет же!

– Тогда давай, намалюй еще разок при мне.

Он сел рядом и смотрел, как я снова рисую Countach. Всю целиком, с задним спойлером.

– Поверить не могу, – сказал он. – Впечатляюще!

Не сомневаюсь, что отчасти он радовался мысли «Это внучок в меня пошел». Помню, как он говорил нечто подобное, сравнивая мои ранние работы со своими картинами. Он явно считал меня талантливым и стал первым, кто с гордостью отозвался о моих навыках.

В детстве я очень любил рисовать. А еще любил истории. Каждый вечер мама читала нам с Ральфом какой-нибудь рассказик. Я слушал их и самостоятельно, включая любимую пластинку с начиткой «Легенды о Сонной Лощине» на проигрывателе. Тогда меня очень пугало это произведение, но я не мог сопротивляться его привлекательности. Подозреваю, в

те моменты и зародился уже не покидавший меня интерес к ужасам и противоестественному. Я довольно быстро научился читать и начал браться за лежавшие рядом книги. Бабушка Энн очень любила комиксы Чарльза Шульца «Мелочь Пузатая»: у нее стояла дюжина томиков с приключениями Чарли Брауна, Снупи и всей их компашки – крайне похожих на меня ребятшек. Я проглатывал комиксы один за другим. Тогда я этого не понимал, но именно они вдохновили меня парой лет позже. В подростковые годы я начал писать и рисовать полубиографические комикс-стрипы про мальчика по имени Мелвин. Как и Чарли Браун, мое нарисованное альтер эго представляло собой всеми терзаемого парнишку, чья суровая жизнь выливалась в меткие фразочки-панчлайны.

Конечно, по привлекательности телевизор ничем не уступал комиксам Шульца. Я вырос за просмотром «Улицы Сезам», «Нового зоо-ревью», «Соседства мистера Роджерса» и «Электрической компании». Как и многие представители моего поколения, я не отлипал от утренних мультфильмов с участием Скуби-Ду или Тарзана, а также сериалов типа *Electra Woman and Dyna Girl*. После школы я как умалишенный смотрел повторы старых мультфильмов вроде «Безумных Мотивов» (Looney Tunes) и «Веселых Мелодий» (Merrie Melodies) с Багзом Банни, Даффи Даком, Элмером Фаддом и другими героями. В этих мультиках было полно шуток, безумных голосов, сумасбродных сюжетов, а также громогласной музыки. Мне казалось, что это анархичное и увлекательное развлечение. Я даже не догадывался, как все это повлияет на мое творческое будущее.

Дедушка Джон не просто любил игровые шоу-викторины. Он обожал игры в целом, как и бабушка Энн. Они садились на кухне и часами резались в карты: скажем, в червы, пики и рамми. Бабуля, как и моя мама, была без ума от боулинга. Они ходили играть в него почти каждую неделю. Я любил самые разные игры, но конкретно боулинг меня не особо привлекал: взрослые слишком серьезно относились к веселью, а дети им только мешали. Однако именно это развлечение иносказательно открыло мне путь к играм. Мне нравились залы для боулинга, потому что там стояли пинбольные автоматы, а я просто обожал их. Блестящие машинки предлагали гостю экшен, мерцающие огоньки, а также громкие звуковые эффекты. Для меня они стали определением веселья. Абсолютно все в пинболе будоражило кровь: закидывание четвертака для начала механизированного ритуала, характерный звук, с которым пять шаров забивали игровой слот, оттягивание ручки (в каждом автомате натяжение пружины оказывалось уникальным) для запуска шарика, а также дальнейшее за ним слежение. Мои пальцы остервенело били по кнопкам, пока я пытался контролировать игру, одолеть машину, занять первое место в списке рекордов. Да и набор очков здорово бодрит! Времени смотреть за ростом показателей не оставалось – все внимание было приковано к тому, чтобы шарик не покинул пределы поля. Но, черт побери, во время процесса рост числа баллов подчеркивался звуком, и это добавляло азарта.

Дом дедушки и бабушки находился рядом с торговым центром с небольшим аркадным салоном под названием «У Спэнки» – это скромное помещение с мини-кафешкой у входа и рядом пинбольных автоматов с одной из сторон. Во время выходных и летних каникул бабушка давала мне доллар, и я шел в торговый центр, где думал, как быть: купить новую машинку Hot Wheels себе в коллекцию или сыграть в пинбол. Передо мной вставал непростой выбор. Покупка очередной любимой игрушки или неподдельный восторг от попытки одолеть необузданный пинбольный автомат? Машинок Hot Wheels у меня имелось в достатке, поэтому чаще всего я выбирал пинбол. Роста мне едва хватало, чтобы видеть, что я там делаю, однако автоматы меня так и манили. Насколько я помню, тогда мне впервые довелось увидеть, как игра реагирует на мои действия столь интуитивно, задействуя все мои органы чувств. А еще пинбол оказался соревновательной затеей. Ради первой позиции в рекордной таблице я состязался с самим собой и всеми остальными, кто бился до меня. Все это научило меня ценности мастер-

ства: чем лучше я справлялся, тем больше времени мне давал четвертак. Тогда я этого не знал, однако пинбол наставил меня на путь, о котором я и помыслить не мог.

Дома я не рисовал и не играл. Мама с трудом доставала нам еду, так что о принадлежностях для рисования и игрушках не могло быть и речи. Когда все-таки находилось, чем себя занять, у меня начинали трястись поджилки, поскольку я ждал, что вот-вот что-то случится. Жизнь на Саут-Орегон-драйв оставалась непредсказуемой. Доктор Джекил, то есть мой папа, приходил домой глубоко за полночь и все чаще вел себя как поддавший мистер Хайд. Мама не была готова искать выход из таких ситуаций, ведь ее родная семья впечатала ей на подкорку модель поведения «терпи и выживай». Как бы ужасно и сюрреалистично это ни звучало, но мы, дети, привыкли и к этому. Такое происходило не каждый день, но порой страх казался элементом повседневной жизни. Мы замирали на месте или слышали приказ убежать. Когда папа злился, мы держались от него подальше, чтобы не провоцировать его еще хлеще.

Несмотря на домашние невзгоды, большую часть времени я оставался счастлив. У меня имелось все необходимое: любящая мать, еда на столе, друзья для игр и целая куча мест для исследования. Мы с братом и отцом частенько спали под открытым, полным звезд небом в каньоне Мадера возле реки Пантано Уош и озера Патагония. Я знал пустыню Сонора как свои пять пальцев. Когда папа не превращался в пьяного мистера Хайда, он был веселым и открытым человеком. Я очень часто чувствовал себя довольным. Возможно, из-за хаоса в родной обители я рос, постоянно ожидая подвоха, а когда его не происходило, считал, что жизнь хороша.

Даже у спорных моментов моей жизни – бедности и алкогольного хаоса – оказалась положительная сторона: я научился укрываться в своем воображении, которое стало моим защитным механизмом. Я рисовал фуры и спорткары и придумывал им невероятные истории: во что превратились бы моя жизнь, стань я дальнобойщиком или водителем мощной гоночной машины. Со временем я начал «сбегать» в обстановку фэнтези, войны или научной фантастики. Игр у нас не водилось, поэтому приходилось придумывать нечто свое, пользуясь тем, что находилось в пустыне или валялось в доме. Эти ранние попытки творчества заложили основу моей будущей гейм-дизайнерской карьеры.

В третьем классе я начал замечать, что папы не бывало дома по паре дней. Само по себе это явление не стало чем-то новым, а вот частота таких исчезновений начинала пугать. Порой, когда он пропадал надолго, у мамы кончались деньги. Она звонила бабушке Соки, после чего мы ехали к ней, чтобы поесть и взять припасов. Отсутствие отца оказывалось проклятием и благословением. Никаких внезапных вспышек ярости. Никакой порки. Никакого швыряния тарелок. Никаких нападков на маму. Когда папа возвращался, алкогольное буйство всегда находилось в одном косом взгляде от нас, однако мы старались искать в сложившейся ситуации смешное и забавное, ведь так проще бежать от переживаемых кошмаров. Уверен, мама ощущала все иначе. Она никогда не спрашивала папу, где он пропадал. Помалкивали и мы: понимали, что так будет лучше.

Надеясь показать, что в семье не все так плохо, родители подарили мне клевою штуку – наручные часы с радиоприемником! Точнее, радиоприемник, который можно носить на руке, как часы, потому что время он не показывал. Пожалуй, в середине семидесятых это было сродни получению первого смартфона. Передатчик Aitron Wristo делали из белой пластмассы, а на месте циферблата у него стоял круглый черный динамик. Еще имелось три серебряных переключателя: запуск, звук и настройка, – ну и черный ремешок для закрепления на руке.

Я думал, что мой Wristo – крутая штука: он идеально ловил станции в FM и AM-диапазоне. Такие приборы встречались в комиксах про Дика Трейси, которые я читал в газете дедушки Джона. Я постоянно носил его на руке, но поскольку он работал от батареек, которые не назовешь дешевыми, я научился обходиться с ним весьма осмотрительно. По вечерам, перед

сном, я настраивался на радиопередачу от CBS под названием *Radio Mystery Theater*. Помню, что каждый выпуск начинался с пугающего звука скрипящих дверей – хотя я представлял, что так открывается хранилище – и звук переходил в жуткую мелодию на струнных инструментах. После этого раздавался голос: «*Входите. Добро пожаловать. Я Э. Г. Маршал*». Это был классический, старорежимный аудиоспектакль в жанре ужасов, который вел парень с фамилией моего деда. Он начитывал и комментировал страшные рассказы. А когда эпизод кончался, Э. Г. озвучивал заключительную циничную ремарку: «*До новых встреч, приятных... снов*». Мне казалось, что это и злобно, и смешно.

Самое громкое событие третьего класса – это тоже своего рода история в жанре «ужасов». Но начиналась она вполне обыденно, почти как любая кантри-песня: папа сказал маме, что отскочит в магазин за сигаретами.

Он сел в машину и уехал.

А домой так и не вернулся.

4. Разлука

Шли дни, а отец все не возвращался, из-за чего мама начала переживать. Возможно, папа нас покинул... однако бабушка Соки знала правду. Ее блудный сын все еще жил в Тусоне, просто съехался с женщиной, к которой месяцами ходил налево. Они поселились в доме на колесах. Это особо и не скрывалось: бабушка общалась с папой, а потом передавала информацию маме. Отец регулярно изменял матери. Однако переезд стал неожиданным событием, оставившим маму в сомнительном положении: двадцать шесть лет, двое детей и никакого рабочего опыта или подготовки. Поддержка родственников, на которую люди обычно полагаются сильнее всего, сводилась к помощи одной лишь домохозяйки-свекрови слегка за пятьдесят. Мама отказывалась просить что-либо у родителей, да и не факт, что они пошли бы навстречу. Им очень нравилось говорить ей: «Ты сама виновата во всех своих проблемах».

Мать стала лучше понимать ситуацию, когда узнала об изменах мужа напрямую от моей бабушки. Пониманию способствовало и то, что он не присылал денег. В связи с этим появилось две проблемы. Первая: семье не хватало даже на еду. Вторая: не было средств на выплату ипотеки, так что дом на Саут-Орегон-драйв предстояло передать банку или продать.

Из-за нужды маме пришлось переосмыслить себя. Бабушка Соки делилась с нами едой, но жили мы не у нее. Наша семья меняла дома как перчатки, оставаясь у тех маминых друзей, что соглашались нас принять. Одну неделю мы спали на диване, другую – в гостевой спальне: когда приходилось, тогда мы и переезжали. Мама невероятно быстро стала самостоятельной. Я понимаю, что нужда – мать изобретательности, однако мне казалось, что жажда самоосмысления уже очень давно зрела в моей матушке. В некотором смысле она преисполнилась готовности изменить свою жизнь после восьми лет выживания бок о бок с мужчиной, который, чего греха таить, попросту не мог обеспечить стабильность семье. Она прошла собеседование на должность банковского кассира и получила высший балл.

После того, как мама устроилась на работу, мы переехали в квартиру неподалеку от ее родителей, а я перешел в другую школу. В день переезда учительница попросила меня выйти в коридор: сказала, что мать ждет меня в приемной.

Мать взяла меня за руку, кивнула школьному секретарю, и на этом все закончилось. Ни своих друзей, ни эту школу я больше не видел. Мне не хватало как их, так и школьного двора, но я привык к неожиданным переменам и не задавал вопросов. Меня жутко радовало то, что наше бродяжничество подошло к концу.

Мать подружилась с клиентом ее банка, военным по имени Джон Шунеман. Она то и дело флиртовала с ним на рабочем месте, однако знала про него лишь то, что видела собственными глазами. Он был стройным и высоким, казался джентльменом и имел на счету сорок тысяч долларов – то есть на сорок тысяч больше, чем когда-либо водилось у ее бывшего мужа. Не думайте, что моя мать – охотница за деньгами, отнюдь. Просто ей стало ясно, с каким типом мужчин она больше связываться точно не хочет: с теми, на счету у которых наличествовало плюс-минус десять долларов, да и те постоянно исчезали. Она искала кого-то себе по нраву, а в идеале еще и финансово стабильного, чтобы мог обеспечить ее и детей.

Они начали встречаться. Джон Шунеман оказался строгим педантом. В каком-то смысле полной противоположностью моего отца: человеком финансово ответственным, практически одержимым экономией, сосредоточенным на карьере, трезвенником, консерватором, а еще всегда готовым выступить достойным добытчиком. Впрочем, имелись и сходства с папой. Обоих прельщала техника: Джона интересовали записывающие аудио- и видеоприборы, а папу манили двигатели автомобилей. Эти мужчины были по-своему умны и по-своему деспотичны.

Существовал еще один роднивший их момент, о котором я узнал несколько позднее: оба считали насилие или угрозы хорошим воспитательным элементом.

Первый год казался нам всем медовым месяцем, потому что Джон активно ухаживал за мамой. Он водил нас в цирк и кормил в ресторанах, чем папа почти не занимался. Джона серьезно увлекал боулинг, когда-то он даже состоял в лиге профи, так что мама часто ходила с ним играть. Они подходили друг другу во всем, их отношения быстро развивались. Мама моментально развелась и получила полное право опеки надо мной и Ральфом.

Спустя пару месяцев Джона перевели из тусонской Дэвис-Монтен на авиабазу Бил в калифорнийском Мэрисвилле. Он консультировал ВВС и служил экспертом по передаче данных в засекреченных разведсистемах. После месяца разлуки Джон попросил мою маму прилететь в Рино и встретиться с ним. Тогда мать впервые отправилась в путешествие на самолете. Когда она прибыла в пункт назначения, Джон сделал ей предложение, вручив обручальное кольцо за десять долларов. Конечно, она сказала да. Пара поженилась 4 июля 1976 года, спустя ровно двести лет после подписания Декларации Независимости, таким образом убив двух зайцев одним выстрелом: о годовщине теперь невозможно было забыть, а долгие и мучительные отношения с моим отцом символично завершились. Моя мать вернулась в Тусон, подала заявление об увольнении, собрала наши скромные пожитки, и мы все переехали к Джону.

На протяжении многих лет Джон получал по телефону задание и моментально действовал: прямо как при переезде из Тусона в Мэрисвилл. Он исчезал спустя полчаса после звонка. Таким мне и запомнился отъезд из Тусона. Однажды мне сказали, что мы переезжаем, и уже неделей позже мы летели из Тусона на северо-запад в Сакраменто, штат Калифорния.

Тогда я этого не понимал, однако, покидая Тусон, я оставлял в прошлом и львиную долю своей культуры. До переезда меня окружали мексиканцы и яки, все они ели и участвовали в приготовлении нашей несравненной еды, пели национальные песни, блюли традиции, а также любили народные легенды и боялись их (в частности, Ла Йороны). Не проходило и дня, чтобы я не слышал грито – радостного мексиканского вопля, предварявшего начало многих песен марьячи – или испанской речи (хотя мой отец отказывался учить меня испанскому и запрещал на нем разговаривать). По выходным я играл в пустыне и ездил в Сан-Хавьер-дель-Бак – христианскую миссию в резервации.

Отчим ненавидел моего отца. Полагаю, все, что касалось мексиканцев или яки, напоминало ему о человеке, который причинил его новой жене много боли. Он радовался, что этот этап остался позади, а вот у меня в душе образовалась дыра. Ральфа, который прожил в Тусоне куда меньше времени, это задело слабее, но я понимал, что он ощущал то же самое. Читая статьи о важности первых лет жизни, я улыбаюсь, потому что ни переезд, ни отдаление от культуры не лишили меня гордости относительно мексикано-индейского происхождения. Я благодарен родственникам, в частности, отцу и дяде Ральфу, тетушкам Йоли и Грэйси, а также кузинам Трише и Ольге за то, что не дали нашей культуре зачахнуть и делились ей со мной.

Мы прибыли в калифорнийский Роузвилль – своего рода перепутье между Сакраменто и авиабазой Бил. Пока родители искали дом, мы три месяца жили в мотеле «Фламинго». Именно там я познакомился с очередным важным элементом своей жизни, впоследствии повлиявшим на мою карьеру: кино в жанре «хоррор». Если конкретнее, с работами Уильяма Касла. Никогда не забуду, как смотрел его первый фильм.

Касл не очень широко известен, но фанаты ужастиков его безмерно почитают. Автор трилогии «Назад в будущее» Роберт Земекис называл его своим любимым режиссером, об этом же говорил и культовый творец «кэмпового» кино Джон Уотерс, снявший «Лак для волос». Я смотрел фильм под названием «Мистер Сардоникус». Это черно-белая картина о жестоком и богатом мужчине, который вызывает себе врача, чтобы тот излечил его от странного парализующего заболевания: мерзкой улыбки в тридцать два зуба, что не сходила с его лица. Грим

мистера Сардоникуса напоминал высокотехничный умный пластилин и очень жутко выглядел. От него я пришел в восторг. Также меня впечатлило, что незадолго до финала на экране появлялся сам Уильям Касл и предлагал зрителям сделать выбор (или иллюзию этого выбора) и повлиять на концовку посредством «голосования о наказании». Каждому зрителю вручали карточку с «голосом». Когда наступал момент голосования, Касл ломал четвертую стену и обращался к зрителю напрямую: он просил определиться с вердиктом, а потом оглашал результат – наказание. Все было предreshено, но иллюзия выбора многим казалась весьма реалистичной. Касл создал весьма забавную маркетинговую стратегию, но лично меня она зацепила. Я всю жизнь разрабатывал проекты, в которых игроки (зрители) принимали решения, определявшие то, как закончится их история.

Мама с отчимом наконец-то нашли дом в Роклине, к северу от Сакраменто. Для парнишки из бедной семьи, жившей в пустыне, это стало сродни откровению. По соседству с домом находилось роскошное поле для гольфа. У нас под ногами уже не сновали скорпионы, тарантулы и гремучие змеи – можно спокойно выходить на улицу и не бояться внезапной смерти. Вместо сухой земли и кактусов за домом журчала речка, протекавшая неподалеку от поля для гольфа. Окруженный камышами и деревьями с густой кроной, я играл там и высматривал лягушек и головастиков. Ко мне подходили другие ребята, и мы устраивали прятки. После шести вечера, когда на поле для гольфа уже никого не оставалось, мы перебирались туда – настоящий райский уголок. Только не подумайте, что я не любил Тусон. Любил! Просто новая местность – это новые приключения. Мне почти стукнуло девять лет, а значит, я мог выбирать подальше.

Роклинский дом во многих смыслах стал бастионом стабильности. На кухне всегда водилась еда, все мамины желания удовлетворялись, а Джон оформил на нас стоматологическую страховку. Мать наконец-то смогла подправить мои кривые зубы. Я не очень радовался: мало какому ребенку понравится носить брекетки и спать с медицинской пращой. Впрочем, я знал, что это все мне во благо и окупится сторицей – не хотелось щеголять улыбкой мистера Сардоникуса.

Единственной угрозой моему благополучию по иронии судьбы стал творец этой самой полудициплярной жизни – мой отчим Джон Шунеман. Он регулярно грозил мне физической расправой. Говорил, что знает карате, обещал «отделать по первое число» и употреблял подобные фразочки всякий раз, когда я вел себя не так, как ему хотелось. Такой у него закрепился метод воспитания – и он оказался рабочим, учитывая, что в прошлой моей обители насилие тоже считалось нормой. Я выполнял домашние дела по первому требованию: мне не хотелось выяснять, что будет, если я этого не сделаю.

Я вырос и становился более независимым, поэтому мы часто сталкивались лбами. Джон был сержантом в армейской учебке и во многих смыслах оставался им вне службы. Все либо делалось так, как хотелось ему, либо просто не делалось. Его правила и манеры зачастую казались мне деспотичными и неразумными. Я рос податливым, аккуратным и вежливым подростком, который вечно делал то, о чем его просили. Даже моя мама говорит, что я всегда был хорошим мальчиком. Конечно, как и всякий ребенок, я радовался детству. Я любил играть, баловаться, самовыражаться, а также испытывать новое. Хорошее поведение оказалось полезной штукой, потому что мое выживание буквально заключалось в умении держать удар – ментально, словесно, а со временем и физически. Я крепок задним умом и теперь понимаю, что любящий балдеть парнишка по фамилии Ромеро вряд ли мог удачно вписаться в домашний быт Шунемана. Джон презирал моего отца, язвительно называя его «любовничком-латиносом». Несомненно, в моем желании веселиться, развлекаться и куражиться он замечал отцовские наклонности. Да и наше с папой сходство баллов мне не добавляло.

В 1977 году папе аукнулась его жажда куража. Мама позвала нас с Ральфом к себе в спальню:

- Ваш отец в больнице Тусона, – говорила она. – Он выживет, но выпишут его нескоро.
- Что произошло?
- Он попал в ДТП.

Папа ехал на работу на мотоцикле, обгонял машину на скорости сто тридцать километров в час и врезался в ехавшую с такой же скоростью встречную машину, после чего оказался у нее под колесами. Такой удар должен был его прикончить, и это почти произошло. Он пережил на операционном столе четыре клинических смерти. Мама каждый день общалась с тетушкой Грэйси, не понимая, что же нам говорить: выживет папа или нет. Она не хотела, чтобы мы мучились и жили в постоянной нервозности. Мой отец был крепким мужиком. В больнице он провел год, а когда выписался, одна его нога стала заметно короче другой. Я радовался, что он выжил.

В отличие от отца, отчим выступал за практичность, постоянство, а также финансовую обеспеченность, но при этом всячески одобрял независимость: в юности я цинично замечал, что он делал это лишь до тех пор, пока эта самая независимость не шла вразрез с его желаниями и мнением. Бывший сержант учебки, который делал из новичков готовых воевать солдат, строго относился к своей непоколебимой и мощнейшей рабочей этике: он прививал манию работы и мне. На свой одиннадцатый день рождения я захотел получить магнитофон. Кажется, на тот момент я ни о чем так сильно не мечтал. Мы заключили договор: он подарит мне на Рождество комбайн из трех модулей: магнитофона Symphonic, трехскоростной вертушки с кассетным плеером и радиоприемника, – а я устраюсь на работу и верну родителям деньги.

Все верно: подарок на Рождество я купил себе сам.

Почему-то эта затея подавалась мне под соусом «подарка». Полагаю, им и оказалась – учитывая, что залог мне вносить не пришлось. И все же сложно не смеяться, вспоминая об этом и думая, что мой отец практиковал родительское ростовщичество. В итоге мой подарок ничего ему не стоил. Полагаю, подарок на самом деле оказался куда важнее – то был урок самостоятельности. Но магнитофон мне понравился, чего греха таить.

Я зарабатывал стрижкой газонов: пять баксов за участок. Впрочем, найти клиентов для одиннадцатилетки в пригороде Калифорнии оказалось не так-то просто: там все успели купить собственные газонокосилки. Я решил попытать удачи в доставке газет. Каждый день мой будильник срабатывал в три часа ночи, после чего я тащился на крыльцо дома, где меня ждали две стопки газеты *Sacramento Bee* по сто экземпляров каждая. Я развязывал брикеты и укладывал недавно сошедшую с печатного станка прессу – на ней даже чернила не успели толком высохнуть. Заносить их в дом запрещалось, потому что чернила заляпали бы паркет, поэтому я сворачивал их на улице, даже в страшный холод. Если шел дождь – или хотя бы намечался, – я прятался под козырьком крылечка, обрабатывал газеты и складывал их в полиэтиленовые пакеты. Потом я клал их в сумку доставщика, запихивал как можно больше. Процесс превратился в оптимизационную игру: каждое возвращение домой за пополнением означало, что расстояние, которое я должен преодолеть, умножится. Если я успевал проехать полтора километра, приходилось сперва проехать столько же в обратном направлении, а затем еще раз – до дома, возле которого газеты закончились. Суммарно укладывание, фасовка и утрамбовывание занимали примерно полтора часа. Поэтому в половине пятого я садился на велосипед и начинал колесить по зачистой мерзлоте, туманной и мрачной предзакатной городку. Нужно было оставаться начеку. Клиенты уезжали в отпуск, приостанавливали доставку, отменяли подписки: все это требовалось держать в голове. Когда газеты заканчивались, я отмечал в голове место, куда надо вернуться для продолжения работы. Продумывая маршрут, я начал понимать, как мой мозг хранит и достает из памяти различные мелочи. Для меня не составляло труда запоминать все эти данные, а логистические особенности наряду с рабочей ответственностью и вовсе доставляли мне удовольствие.

Я старался закончить доставку до половины седьмого. В будни я должен был вернуться домой, принять душ, позавтракать и успеть на остановку до пятнадцати минут восьмого, чтобы поехать в школу на автобусе. Воскресенья, конечно же, становились совсем иным приключением. Выпуски газет толстели и оказывались впятеро больше обычных, так что в сумку помещалось всего восемь штук. Я постоянно возвращался домой за обновкой. Работу я заканчивал спустя пару часов после восхода солнца.

В конце каждого месяца я собирал деньги клиентов. Месячная подписка на *Bee* стоила примерно пять долларов. То есть раз в месяц я собирал от двухсот пятидесяти до пятиста долларов, оставляя себе половину выручки. Семидневная работа по три часа в день – примерно девяносто три часа в месяц. За нее я в лучшем случае получал двести пятьдесят долларов. Я не шучу, когда говорю, что это одна из сложнейших работ, с которыми я сталкивался, а ведь на моем счету множество трудовых недель по сто и более часов. Впрочем, находилось чем заняться и помимо нее. Я обзавелся отличными друзьями, с которыми мне нравилось проводить время.

Кристиан Дивайн стал одним из моих первых и лучших друзей в новом районе. Он оказался отличным художником, мы с ним рисовали комиксы. Иногда создавали что-нибудь с пустыми диалоговыми облачками и давали написать текст товарищу. Иногда вместе придумывали сюжеты: один абзац писал я, а второй – он. Получались очень забавные истории, и порой мы создавали их с разных точек зрения: Кристиан пытался убить персонажа, а я – удержать его в живых. Дивайн познакомил меня с *Advanced Dungeons & Dragons*⁷ – ролевой игровой системой, которая выбралась из ниши любителей миниатюрных военных игр и полюбилась фанатам жанра фэнтези и классических настолок. Там существовала возможность создать персонажа и отправить его на поиски приключений – это волшебство казалось продолжением наших комиксов и выдумок. Мы не читали работы других творцов, а сами продумывали приключения и принимали в них участие. Система *AD&D* на момент 1978 года была весьма условной, особенно если сравнивать ее с нынешними редакциями, но даже тогда она выступала отличным подспорьем для нашего бурного воображения.

В подростковые годы Кристиан где-то достал видеокамеру, и мы снимали коротенькие фильмы комедийной направленности всякий раз, как пересекались, то есть на протяжении последующих пятнадцати лет. В записнике имеется и настоящая короткометражка, снятая в наши двадцать семь. Если вам знакома *Life is Strange* – игра-лауреат премии BAFTA, в которой Дивайн выступил главным сценаристом, – то знайте: там можно найти множество отсылок к нашей с ним юности и ранним фильмам.

Дел у меня хватало: тут и *AD&D*, и школа, и доставка газет. Я ложился спать в девять вечера, чтобы подорваться спустя шесть часов по мерзкому сигналу будильника. Так продолжалось больше двух лет. Почему?

Да, на мне висел долг за проигрыватель, но у денег находилось и более приятное применение: двести пятьдесят долларов – это целая тысяча четвертаков.

Они предназначались для другого моего хобби – аркадных автоматов.

В октябре 1978 года в США вышла игра компании Taito под названием *Space Invaders*. Спустя тринадцать месяцев появилась *Asteroids* от Atari. Это были крутые проекты – веселые триллеры жанра «убей или умри». *Space Invaders* стала первой игрой, сохранявшей итоговые результаты и позволявшей геймерам ставить возле них свои инициалы. Ловкий маркетинговый ход. Какой ребенок не хотел похвалиться навыками в крутой аркаде? Такими стали первые шагжки в сторону соревновательного гейминга. Мне нравились обе игры, но в *Asteroids* движение чуть свободнее, чем в *Space Invaders*. Корабль мог перемещаться и вертикально, и

⁷ Более структурированная и подробная версия игры *Dungeons & Dragons*. – Прим. пер.

горизонтально, чего в канонической вариации *Space Invaders* – где нужно двигаться влево или вправо – не имелось. Такой контроль изрядно бодрил и давал волю.

Как бы я ни любил пинбол, эти аркады находились на другом уровне. Классная и полная мелких нюансов механическая игра всегда казалась чуть неконтролируемой и случайной. Инструменты в распоряжении геймера оказывались лишены абсолютной точности. Напряжение пружины разнилось от автомата к автомату. Лапки-флипперы были единственным постоянным инструментом, однако пинбол оказывался переполнен неподвластными игроку элементами. Какие-то пружины-бамперы действовали быстро, какие-то работали мягче и медленнее. Углы и скорость всегда казались непостоянными. У *Asteroids* и *Space Invaders* все оказалось иначе: компьютерно-генерируемый опыт не менялся от машины к машине и от одного захода к другому. Где бы ты ни взялся за дело, одно игровое поле не отличалось от другого. Пинбол и аркады разнились еще одним ключевым элементом: пинбол вне зависимости от художественного оформления или названия оставался узником базовой геймплейной формулы. Видеоигры же могли быть какими угодно – и нарушать все правила времени, пространства и притяжения.

В одиннадцать лет я потратил на *Asteroids* много часов и денег. Отчима это совершенно не радовало, как, впрочем, и маму. Со временем он запретил мне играть после школы. Меня заставляли возвращаться домой и больше оттуда не выходить. Эта идея казалась мне бредовой. Я отлично справлялся с учебой и доставкой газет. Почему мне нельзя было часок поиграть, да еще и на собственные деньги? Однажды я решил послушаться отчима и пошел в Round Table Pizza неподалеку от дома. Большинство ребят парковало велики у входа в пиццерию, но я понимал, с кем имею дело, поэтому спрятал велосипед за зданием. Я считал, что мать или отчим не заметят его, если будут проезжать мимо.

Я отлично проводил время, тусуясь с друзьями и сосредоточенно играя в *Asteroids*, набирая очки и зарабатывая дополнительные жизни. Вдруг ни с того ни с сего мое лицо впечаталось в автомат.

– Какого хрена?! – вскрикнул я.

Это сделал отчим. Он проезжал мимо и решил провести разведку местности:

– Пойдем, Джон. Ты едешь домой. Немедленно!

У меня пульсировали виски. Отчим изо всех сил вдавил мою голову в автомат. Стекло чудом не треснуло, а основной удар пришелся на мое лицо. Было больно, я чувствовал ярость и унижение. Говорить не хотелось. Я попытался схватиться за окровавленный нос, но Шунеман обеими руками подтянул меня за футболку, оттащил от автомата и швырнул перед собой. Я доковылял до его пикапа и сел внутрь. Он подъехал к задней стороне пиццерии, взял мой велик и бросил его в багажник. По силе удара я понял, что он явно хотел его повредить. Двумя минутами позже мы уже заходили домой.

Навещавшая нас тогда бабушка Энн сидела в столовой.

– Я же велел тебе не приближаться к аркадным автоматам! – орал он. – Человеческим языком сказал, что они под запретом, больше никаких видеоигр. Но ты все равно поперся. Срать ты хотел на мои слова. Давай, снимай очки.

Я понимал, о чем он говорит. Мой отчим – крупный мужик, подкачанный, 188 сантиметров ростом. Будучи ребенком, я очевидно проигрывал ему в плане силы, да и росту явно не хватало: во мне 175 сантиметров.

– Я не хочу снимать очки, – ответил я Шунеману.

– Снимай, иначе я сам их с тебя сниму.

Я молчал, потому что понимал: очередное «нет» станет провокацией.

– Я тебя предупреждаю.

Он стоял передо мной. Крупный. Сильный. Угрожающий. Я снял очки.

Отчим ударил меня кулаком в лицо. Я отлетел и грохнулся на задницу.

Я встал сразу, как смог, – губа саднила, сводило челюсть. Я сдержал слезы и бросил взгляд на бабушку, которая спокойно сидела в кресле в столовой. Она видела все случившееся.

– Ты получил по заслугам, – сказала бабуля.

Безусловно, послушанием я не отличался, но вряд ли какой-либо ребенок заслуживает прямой удар в челюсть – тем более от мужчины за сорок. Я сбежал из дома, куда мне следовало возвращаться сразу после школы, и отправился к своему другу Томми (на самом деле его звали иначе). Я не мог поверить ни в случившееся, ни в реакцию своей бабушки. Потом я вспомнил, как мама рассказывала, что ее отец избивал своих сыновей. Поэтому для бабушки повторялась история всей ее жизни. Маме я об этом не говорил, но, полагаю, это успела сделать бабуля.

Томми встретил меня у входной двери:

– Что с тобой случилось?

– Отчим застал меня в Round Table. Он двинул мне в лицо.

– Ох ты ж...

Мы были неофициальной группой поддержки друг для друга. Родители Томми поколачивали его куда серьезнее: отец однажды поднял его с пола за волосы, а мачеха как-то раз разбудила ударом сковороды по лицу. Уже во взрослом возрасте он не раз попадал в психиатрические клиники. Мы радовались, что нашли понимание в лице друг друга, но надежным товарищем я бы Томми точно не назвал. Годом позже он зашел ко мне домой после того, как я забрал ежемесячную оплату за доставку газет, примерно пятьсот долларов. Когда Томми ушел, я заметил пропажу денег. Рассказал маме, а она обвинила меня в том, что я спустил все на аркадные автоматы. Я не поверил своим ушам. Деньги предназначались моему начальству. Все равно что себя обокрасть.

– Мам, я должен эти деньги фирме доставки. Если не заплачу, меня выгонят с работы. Зачем мне так поступать?

Она все равно не верила, равно как и отчим. Я не удивился, что Джон посчитал меня вором, однако сомнения матери повергли меня в ужас. Страшно неприятное ощущение. Мне казалось, что отчим настраивает маму против меня. Из-за того, что меня обокрал друг, на душе скребли кошки, однако недоверие матери ударило еще сильнее. Вдобавок ко всему весь месяц я работал бесплатно и за маршрут расплачивался деньгами из своей финансовой подушки. Для меня в тот момент изменилось очень многое. Сейчас я, наверное, могу сказать, что переживал жуткое одиночество.

Все мои подростковые годы сопровождались недоверием и презрением ко мне. Одним из самых болезненных воспоминаний я считаю подслушанный разговор родителей:

– Он же Ромеро, – вздыхала мама. – Будет неудачником, прямо как его папаша.

Настоящий удар под дых. Сердце ушло в пятки. Я понимаю, что тогда она злилась на меня и сказала это в сердцах. Думаю, в глубине души она так не считала.

Я частенько задумываюсь о событиях, которые формируют нашу жизнь. Если бы от нас не ушел папа, мама никогда бы не встретила Джона Шунемана и мы бы не переехали в Калифорнию. Если бы не случилось и этого, самого важного события в моей жизни тоже бы не произошло.

Летняя суббота, незадолго до моего двенадцатого дня рождения. Мой брат и мой хороший друг Роб Лэвлок сели на велики и примчались ко мне. От восторга у них спирало дыхание.

– Джон, тебе стоит это увидеть! – сказал Ральф.

– Что именно?

– Место, где можно играть и ничего не платить. Полная халява!

Я посмотрел на Роба, своего ровесника, который был классом младше.

– Не врет, – кивнул он.

– Да ладно!

– Бесплатные игры, – повторил Ральф.
Говорите. Куда. Идти.

Моментально вскочив на велик, я поехал с Ральфом и Робом в колледж Сьерра. Парни привели меня в огромный зал, где стояли огромные ЭЛТ-мониторы. Сперва меня сковал шок. Когда говорили про «видеоигры», я сразу думал про аркадные автоматы и уже представлял, как буду бесплатно гонять в *Galaxian* и *Lunar Lander*. Оказалось, что правда куда прозаичнее. Мы пришли в школьную компьютерную лабораторию, которая лично мне не очень-то и напоминала лабораторию: там не стояли пробирки, вообще ничего такого. Роб сказал, что про лабораторию ему поведал сосед Ленни Либсон – он говорил, что там можно программировать компьютеры. Ленни дал Робу пароль для входа в систему.

Я бы назвал Роба уникальным малым, невероятно умным. Его родители, в отличие от моих, потворствовали интересу к видеоиграм и компьютерам. Это были щедрые и состоятельные люди. Папа Роба работал начальником пожарного управления Роклина, а мама занималась домашними делами. Она с радостью возила нас в салон аркадных автоматов и давала Робу деньги на игры. В те времена *Monaco GP* и *Head On* только-только вышли, и он часто в них резался, пытаясь пройти все дальше с каждым новым четвертаком. Полагаю, мать спускала на игровые увлечения сына сотни долларов. Также родители постоянно покупали ему домашние компьютеры. Поскольку мы оставались лучшими друзьями, я не раз ночевал у Роба и часами играл на самых разных устройствах, в том числе *Magnavox Odyssey 2* и компьютере Atari 800.

В общем, сколь бы невероятным ни казалось то, что у одиннадцатилетки нашелся пароль от учетной записи в местном колледже, не сомневайтесь: это все никак не противоречило возможностям и характеру Роба. Как и в моем случае, когда дело касалось игр, его энтузиазм и любопытство становились заразительными. К счастью, студенты с радостью делились с нами знаниями о компьютерах и играх.

Мы ходили по лаборатории так же, как прохаживались по новому салону аркадных автоматов, попутно глаза на экраны из-за чужих спин. Студенты печатали что-то на клавиатурах, подсоединенных к гигантскому компьютеру в соседней комнате. Меня это завораживало. Чуть погодя мы спросили одного из студентов, чем он занимается, и узнали, что «машины» подключены к некому «мейнфрейму», работающему на UNIX. Студент говорил, что играет, но мы ничего подобного прежде не видели. Он печатал команду, а игра выдавала ответ. В одной из них, *Hunt the Wumpus*, требовалось бродить по пещерам в поисках монстра. На экране появлялся вопрос, а пользователь выбирал дальнейшее направление поиска. Это была игра без графики. Все интерпретировало воображение геймера.

Мы сели за машину и залогинились с паролем Ленни, после чего разобрались, как запустить *Hunt the Wumpus*. Игра оказалась не из простых: требовалось исследовать ряд пещер, пользуясь одной лишь логикой. Я бы не сказал, что проект вообще хоть как-то пугал, но крутости ему все равно было не занимать.

Не все посетители лаборатории забавлялись. Один студент объяснил нам, что пишет код для занятия по программированию.

– Что такое программирование?

– Это метод выдачи указаний компьютеру. Как сделаны такие игры? Надо поговорить с компьютером на его языке. Это и есть программирование.

– То есть можно делать собственные штуки?

– Конечно. Тут все написано на языке под названием BASIC. Каждой строке нужно определить номер, а потом корректно прописать команду, чтобы программа понимала, чего ты от нее хочешь, что должно появляться на экране и что ей делать с вводимыми пользователем командами.

Это все, что мне надо было услышать. Я мог не только играть, а еще и создавать игры. Прямо в этом помещении.

Оставалось лишь выучить BASIC.

Я начал записывать команды, которые видел у людей на экране.

PRINT.

INPUT.

GOTO.

После этого я подошел к своей машине и прописал то же самое. Очень нервничал и боялся, что кто-нибудь пожалуется на присутствие в лаборатории мешающих детей. Вместо этого кто-то надо мной сжалился и выдал бесхозную обучающую книгу HP BASIC. Она стала спасением. Я посмотрел то, что меня интересовало, и начал экспериментировать с новыми командами.

В тот день начался мой двухлетний самодельный экспресс-курс по программированию, я стал неучтенным студентом колледжа Сьерры. Мы с Робом выступали в роли верных учеников, подростковых адептов операционной системы UNIX, что каждую субботу срывались в студгородок на великах и часами наблюдали за студентами, а также читали разнообразные руководства и учебники. Однажды мы узнали про геймера, который приезжал в семь утра субботы, чтобы поиграть в *Colossal Cave Adventure* – предположительно самую крутую вещь на свете. Мы приезжали в то же время, чтобы усесться и смотреть на «экшен». Сегодняшний гейминг ушел далеко вперед от игр уровня *Colossal Cave Adventure*, но давайте для примера я покажу вам, как представляла себя эта уморительная и дерзкая штучка.

*ГДЕ-ТО НЕПОДАЛЕКУ В ГРОМАДНОЙ ПЕЩЕРЕ ЛЮДИ НАШЛИ
ЦЕЛОЕ СОСТОЯНИЕ ИЗ СОКРОВИЩ И ЗОЛОТА. НО ХОДЯТ СЛУХИ,
ЧТО НЕКОТОРЫХ ИЗ ВОШЕДШИХ В ПЕЩЕРУ БОЛЬШЕ НИКОГДА НЕ
ВИДЕЛИ. ПОГОВАРИВАЮТ, ЧТО В ПЕЩЕРЕ ПРИСУТСТВУЕТ МАГИЯ. Я
СТАНУ ТВОИМИ ГЛАЗАМИ И РУКАМИ. УПРАВЛЯЙ МНОЙ КОМАНДАМИ
ИЗ ОДНОГО ИЛИ ДВУХ СЛОВ.*

После этого объяснения начинался геймплей.

*ТЫ СТОИШЬ У КРАЯ ДОРОГИ, ПЕРЕД ТОБОЙ НАХОДИТСЯ
НЕБОЛЬШОЕ КИРПИЧНОЕ ЗДАНИЕ.*

*ТЕБЯ ОКРУЖАЕТ ЛЕС. ПО ВОДОСТОКУ ИЗ ЗДАНИЯ ВЫТЕКАЕТ
НЕБОЛЬШОЙ РУЧЕЕК.*

После этого требовалось принимать решения и разыскивать пещеру и сокровища, прописывая команды «север», «запад», «налево» или «направо».

Мне нравилась *Colossal Cave Adventure* и ее отзывчивость. Я принимал решения, она реагировала и переносила меня в разные места. Порой она шутила: при гибели могла написать, что у нее закончился цветной дым, так что воскрешение невозможно. Я не знал, что *Colossal Cave Adventure* считалась первым интерактивным художественным произведением, а также о том, что она породила целый жанр. Игра просто мне нравилась. Я упивался пониманием, что ее сделал человек, интересовавшийся компьютерами. Прямо как мы. До колледжа Сьерры я даже и не думал делать аркадные игры. Однако теперь мне казалось, что мир полон возможностей.

Тогда я и нашел свое призвание. Ничто иное меня не интересовало – это было все, чему я хотел учиться и чем хотел заниматься. Я думал о программировании, когда просыпался и когда засыпал, вбивая команды в память (GOSUB и RETURN, FOR и NEXT, IF и ELSE, END).

Ральф интереса к программированию не проявлял, а вот Роб был дельным помощником. Мы соревновались в обучении, смотрели, кто сможет выучить больше и быстрее. Написав на BASIC свою первую игру, простую мелочь, в которой требовалось исследовать пару комнат, я показал ее Робу. Только ему. Я не хотел тревожить кого-либо в лаборатории или привлечь к нам с Робом внимание. Поэтому книга HP BASIC стала настоящим откровением. Я не мог

лишиться доступа к лаборатории. Если бы я начал донимать студентов просьбами взглянуть на мои игры или научить меня программированию, все могло закончиться.

Думаю, именно моя жажда изучить BASIC поспособствовала развитию гипертимезии – или же заставила меня и остальных обратить на нее внимание. Я был одержим запоминанием всего изученного, поэтому компульсивно прогонял информацию в голове снова и снова. Тогда еще не было Интернета, где можно найти подсказку. Была лишь пара драгоценных книг, денег на покупку которых не имелось. Так что удерживание информации стало необходимостью. Я писал заметки, читал оставленные людьми в лаборатории записки и книги, пытаясь тщательно запомнить все, что попадало под руку. Все до последнего символа.

5. АДР

Происшествие с залом аркадных автоматов лишило меня доверия отчима, и какое-то время мы с братом, по его настоянию, сопровождали их с мамой во время походов в боулинг. За неделю до моего тринадцатилетия наша семья поехала в Foothills Bowl – наверное, лучший боулинг-центр района, чистенький и с окнами во всю стену: там открывался вид на сосновый лес – северо-калифорнийская фишка.

Как обычно меня интересовал совсем другой вид: на местные аркадные автоматы. Периодический запрет отчима не действовал, если я играл, пока они с матерью занимались боулингом – главное, чтобы платил сам. Там стояли пинбольные и аркадные автоматы, в том числе *Battlezone*, *Space Invaders*, *Crazy Climber* и *Asteroids*. Однако в этот раз появилось кое-что новенькое: автомат *Pac-Man*. Денег у меня не оставалось, но я подошел, чтобы посмотреть на свежий релиз. Он меня просто заворожил. Я буквально застыл на месте.

Во-первых, игра сочилась цветом и звуком. До *Pac-Man* все аркады были черно-белыми (не считая *Galaxian*) или же монохромными. Отличный от белого цвет этих проектов – например, цветные кольца *Star Castle* или многоцветный *Breakout* – был возможен исключительно за счет пленки, натянутой над пластмассовым или стеклянным экраном. Саундтрек *Pac-Man*, по моему, и вовсе шокировал. Мне нравились бесконечные звуки «вака-вака», звучавшие каждый раз, когда Пакман пожирал точки, а футуристичное синтезированное музыкальное оформление не имело себе равных.

Кроме того, меня очаровала сама игра, бесконечно инновационная. Суть *Asteroids* и *Battlezone* заключалась в пальбе и подрыве всего подряд: «Убей или умри». Казалось, что большинство новинок – клоны друг друга. Однако эта стояла особняком. Аркада была заточена на выполнение задач (требовалось собирать точки) и выживание: либо убегаешь, либо умираешь.

Я наблюдал за происходящим где-то полчаса. В последний раз я испытывал такой восторг, когда открыл для себя пинбол и рубился в него, делая вид, что я не ребенок, а очень даже взрослый парень. Сыграть в новинку стало для меня делом чести. К тому моменту я уже не докучал родителям просьбами дать денег, поскольку зарабатывал их сам, развозя газеты, но в тот день у меня при себе не нашлось ни цента. А поиграть было нужно. Я умолял маму, и она одолжила полдоллара. Я закинул первый четвертак, после чего началось то, что можно описать лишь как «радостное и внезапное слияние с игрой»: я почти что буквально зашел в мерцающий и звенящий цифровой лабиринт. Если вы играли в *Pac-Man*, то вам знакомо описанное мной ощущение, особенно если вы пережили его в 1980-х. Об этом деле говорили все. *Pac-Man* – это виртуальные салочки, в которых ты становишься голодной желтой иконкой с тремя жизнями. Она движется по лабиринту, усеянному «пак-точками», и пожирает эти самые точки или другие ништяки (фрукты, колокольчик и ключ), удирая от призраков. Любой контакт с вражескими созданиями – Блинки (красным), Пинки (розовым), Инки (голубым) и Клайдом (оранжевым) – лишает героя одной из жизней, это очень будоражащее ощущение. *Pac-Man* не походила на другие аркады, она просто была лучше всех. Ее инновационность стала для меня откровением. Музыканты порой говорят, что их изменили какие-то музыкальные произведения. А меня изменила вот эта аркада.

Сейчас понятно, что игра существенно отошла от принятых норм, стала новаторской в плане тематики, механики, аудио- и видео-составляющей на фоне проектов той эпохи – настоящий взрыв креативности; однако это мое современное мнение – человека повзрослевшего, помудревшего и плотно знакомого с созданием видеоигр. *Pac-Man* бросала вызов, щекотала нервишки, но вместе с тем оставалась веселой и приносящей удовольствие. Когда открывался новый уровень, демонстрировались комичные сценки – нарисованные на компьютере юморески. Раньше юмора в аркадах не наблюдалось. Я испытывал и другое ощущение: игра была

сложной, но преодолимой. Я понятия не имел, что в ней 255 уровней, однако с виду все казалось элементарным. Играющий проходил лабиринт, пожирал точки и фрукты, а также избегал призраков.

Когда закончились мои пятьдесят центов веселья, я остался в абсолютном шоке – и оказался уже на крючке. *Pac-Man* казалась лучшей аркадой на свете. Я влюбился в нее по уши. Выискивал автоматы с *Pac-Man* всюду, где только мог. Чем дольше я резался, тем лучше понимал игру. Приходило осознание того, что каждый призрак индивидуален. Блинки считался самым агрессивным, а Пинки любил ходить за Пакманом по пятам. Клайд просто бродил туда-сюда: то приближался, то давал деру, будто расхотел нападать. Я довольно быстро понял, что *Pac-Man* следует определенному шаблону. Методы преследования Пакмана призраками не менялись с началом новой игры. Все оказалось тщательно запрограммировано. Я придумал, как убегать от призраков на ранних этапах, и моя идея всегда срабатывала.

Пришло очередное осознание. *Pac-Man* со всеми ее инновациями еще и сумела познакомить меня с шаблонами гейм-дизайна, а также дала понять, что владение этими шаблонами можно отточить. Заметив этот элемент *Pac-Man*, я понял, что такие шаблоны дизайна есть и в других проектах, – и твердо вознамерился запомнить их так же, как запоминал код. Я тратил сотни долларов на оттачивание мастерства в этой аркаде и спустя какое-то время запомнил открывающие движения наизусть. Позже дошло до того, что для прохождения первых двух уровней уже не требовалось смотреть на экран. Я глядел на своих друзей и разговаривал с ними, пока мой Пакман пожирал точки и уклонялся от призраков. Впечатляющий трюк для вечеринки. Ну, пока длились первые два уровня. На пике своих возможностей я мог потратить один четвертак и дойти до двадцать шестого.

После тринадцатого уровня на каждом этапе появлялся шанс получить трофей – ключ, который стоил 5000 очков. Чтобы добраться до этого этапа, я тратил много часов, а потом допускал промах. На тот момент я не успел распознать шаблон целиком. Впрочем, после того как на *Pac-Man* были потрачены уже сотни долларов, мои инициалы красовались в каждом роклинском автомате: АДР, то есть Альфонсо Джон Ромеро.

Но не только мне было сложно насытиться этой игрой: казалось, что с ума сошла вся страна. Песня под названием *Pac-Man Fever* хорошо отражала происходившее помешательство. Солист пел, что игра «сводит его с ума». Денег у него не было, зато в наличии имелись мозоль на пальце и желание «сожрать» точки. В марте 1982 года песня заняла девятое место в чарте Billboard Hot 100.

Моего отчима это все не впечатляло. Он продолжал считать аркады напрасной тратой времени и вместе с матерью пытался запретить мне играть. Противостоять негативному отношению оказалось сложно. Это был не просто конфликт: теперь я понимаю, что это когнитивный диссонанс. Игры погружали в себя, бросали вызов, фонтанировали весельем. Мне хотелось узнать про них все и научиться делать собственные. В них я видел свое будущее. Даже в двенадцать лет я не сомневался, что у аркад есть и положительная сторона, которую не замечали мои родители. Я понял, что *Pac-Man*

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.