

— СИД МЕЙЕР —

# ЖИЗНЬ В МИРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ

# И.Г.Р.



ОТ СОЗДАТЕЛЯ CIVILIZATION!

**Сид Мейер**  
**Дженнифер Ли Нунан**  
**Жизнь в мире**  
**компьютерных игр**  
**Серия «МИФ Креатив»**

*Текст предоставлен правообладателем*

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=65418546](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=65418546)*

*Сид Мейер. Жизнь в мире компьютерных игр: Манн, Иванов и Фербер;*

*Москва; 2021*

*ISBN 9785001696582*

### **Аннотация**

Эта книга описывает жизнь и карьеру легендарного разработчика, про славившегося как «крестный отец компьютерных игр» и создатель стратегии Civilization. Сид Мейер создал множество популярнейших в мире видеоигр и делится с читателями своим сорокалетним опытом. Написанная с теплотой и ироничным юмором, эта книга описывает создание в будущем влиятельной студии MicroProse, автор рассказывает о создании таких знаковых игр, как Pirates! Railroad Tycoon, Civilization и многих других.

*На русском языке публикуется впервые.*

# Содержание

Предисловие	6
Вступление. Миллиард часов	7
Глава 1. Что происходит в Вегасе	13
Глава 2. Адаптация	34
Конец ознакомительного фрагмента.	52

# Сид Мейер

## Жизнь в мире

### компьютерных игр

*Издано с разрешения автора и агентов W. W. NORTON & COMPANY, INC. при содействии Andrew Nurnberg Literary Agency*

Научный редактор Дарья Семенова

*Все права защищены.*

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

© Сид Мейер, Дженнифер Ли Нунан, 2020

© Перевод на русский язык, издание на русском языке, оформление. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2021

\* \* \*

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

*супругам, родителям и партнерам*

# Предисловие

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

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

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

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

*Александр Павлов, сооснователь Playkot*

# Вступление. Миллиард часов

Миллиард часов назад на дворе был каменный век, а жители Нидерландов были заняты тем, что мастерили наколенники для копий. Через миллиард часов мир будет жить в 116 174 году от Рождества Христова, если, конечно, современный календарь в это время все еще будет в ходу. Имея в запасе миллиард часов, вы можете примерно 13 тысяч раз облететь со скоростью света вокруг звездной системы Альфа Центавра или запоем просмотреть все существующие в природе фильмы по вселенной «Звездный путь» с каждым жителем Нью-Йорка по очереди... причем дважды.

А еще, как мне говорили, вы можете все это время играть в Sid Meier's Civilization.

Миллиард часов – величина, одна мысль о которой невольно учит человека смирению, величина непостижимая... И это еще очень сдержанная оценка. Сервис цифрового распространения игр Steam по большому счету начал собирать данные игроков лишь в последние десять лет, и один миллиард часов – это время, которое люди, согласно данным Steam, наиграли в Civilization V начиная с релиза игры в 2010 году по 2016 год. Речь идет о шестилетнем временном промежутке и лишь одной игре серии. Вся же серия, включая этот релиз, насчитывает 29 лет и 12 частей игры, не считая дополнений.

Количество часов, проведенных людьми за игрой во все части Civilization начиная с 1991 года, попросту не укладывается в голове. Я даже не буду пытаться осмыслить эту величину. Более того, чтобы объективно оценить успех Civilization, мне нужно будет учесть заодно и все остальные игры, которые я создавал параллельно с ней, в том числе Pirates! и Railroad Tycoon, которые стали вполне самостоятельными популярными сериями (*Достижение разблокировано* – «Путь в тысячу миль»: прочтите одну страницу.), а также такие незаслуженно обойденные вниманием широкой аудитории сокровища, как C. P. U. Bach и SimGolf. Я упомянул бы даже те проекты, которые начались ярко, но потом быстро сдулись, ведь иногда для выбора верного пути нужно сначала шагнуть не туда. Каждая моя игра научила меня чему-то новому, каждая стала в чем-то радостным, а в чем-то болезненным опытом, каждая повлияла на последующие проекты.

В этой книге я в хронологическом по большей части порядке разбираю игры, которые создал за всю жизнь: от тех, что снискали бешеный успех, до тех, о которых практически никто не слышал. Перечень вполне исчерпывающий, в него вошли в том числе и те игры, над которыми я работал вне своего традиционного карьерного пути, то есть мира, где ориентируются на зарабатывание денег и подают в суд за использование чужих идей. Подобно тому, как эволюция обширной империи начинается с первого основавшего ее по-



селенца, моя репутация благотельного патриарха игровой индустрии сложилась не за один день. На самом деле я когда-то был парнем, который ничего не знал ни про какие правила и использовал при создании игр далеко не самые оригинальные идеи, получая от этого максимальное удовольствие и минимальное вознаграждение (а зачастую и вовсе не получая ничего). К счастью, все сроки давности, как мне сказали, уже давно истекли, так что сейчас я готов дать чисто-сердечное признание. Есть одна общая черта, которая объединяет все описанные в этой книге игры, вне зависимости от того, миллиард строчек кода потребовался для их создания (а если взять всю серию Civilization, то даже такое число не кажется невозможным) или всего сотня. Дело в том, что каждая из них, как, впрочем, и любые игры, стала прямым результатом целой цепочки любопытных решений.

Чтобы объяснить логику любого значимого решения, необходимы разъяснения: ими я займусь в [главе 16](#). Но сухой остаток таков: нас интересует образ мышления, нацеленный вовне, а не внутрь. Решения, а значит, и игры встречаются нам на каждом шагу, в любом нашем занятии. В какой-то степени их «интересность» зависит от личного вкуса. Но способность действовать, то есть предоставляемая игрокам свобода принятия решений, влияющих на окружающий мир (в противовес послушному следованию сюжетным поворотам), – это именно то, что отличает игры от других средств передачи информации. Причем для реализации этой

способности к действию игрок может использовать клавиатуру компьютера, пластиковые фишки, движения тела, а может разыгрывать все исключительно в собственном сознании. Для того чтобы игра состоялась, нужен играющий; в то же время одного-единственного действия достаточно, чтобы пассивный наблюдатель превратился в участника событий, то есть в игрока.

Конечно же, мы, как разработчики игры, обязаны сделать так, чтобы игрок получал удовольствие от принятия решений, а это иногда очень непростая задача. Я не пытаюсь утверждать, что, к примеру, принятие решения о том, что съесть на обед, – непременно интересная игра; я всего лишь предполагаю, что в качестве основы для хорошей игры можно использовать в том числе и это решение. Не существует такой темы, которая была бы бесприсветно скучна, в каждой можно найти зерно увлекательности, и основная задача разработчика игр состоит не в том, чтобы *сделать* ту или иную тему интересной, а в том, чтобы *найти* в ней интересное. У меня есть привычка (кто-то, возможно, назовет ее навязчивым желанием) анализировать устройство окружающих явлений, изучать эффект, который они производят на людей, и разбираться, какие элементы этих явлений действительно потрясающе интересны, а какие служат лишь декорацией. Стоит только выделить самую интересную часть любого решения, и перед вами открывается возможность создать интерактивный опыт, который, с одной стороны, привлечет иг-

рока новизной, а с другой – покажется успокаивающе знакомым. По крайней мере, в этом состоит мой подход. Вроде бы он неплохо работает.

В интервью меня часто спрашивают, когда я впервые проявил интерес к играм, предполагая, по всей видимости, что я назову чудесный момент в раннем детстве, когда вдруг осознал, что стану разработчиком игр. Особенно журналисты любят узнавать о знаковых предметах-талисманах, ставших источниками вдохновения, будь то 630-страничная книга с картинками о Гражданской войне, которую отец подарил мне, когда я учился в младших классах; железнодорожная станция, рядом с которой я жил в Швейцарии; или классический приключенческий фильм с Эрролом Флинном в главной роли, кадры которого мелькали на крошечном экране нашего черно-белого телевизора. Они хотят услышать, что в один из этих моментов вся моя судьба промелькнула у меня перед глазами. Ведь чем еще объяснить относительно необычный путь, который я выбрал в жизни, как не поворотными моментами и судьбоносными обстоятельствами?

Но с моей точки зрения никаких поворотных моментов в моей жизни не было. Я никогда не принимал осознанного решения, что буду заниматься играми, ведь игры для меня – выбор по умолчанию, самый очевидный жизненный путь. Игра не только охватывает миллиард часов истории человечества – древние шумеры играли в кости еще в 5000 году до н. э., а более примитивные игры почти наверняка состав-

ляли досуг неандертальцев, — но и является глубоко укорененным человеческим инстинктом. Новорожденный начинает играть в перетягивание каната, используя в качестве снаряда собственную ногу, еще до того, как осознает, что эта нога — его. Все люди начинают жизнь с игр, и я не был исключением. Сначала я смеялся, когда со мной играли в «Кто там? Ку-ку!», потом расставлял строем солдатиков, потом играл в настольные игры и, наконец, стал для интереса писать компьютерные программы. Для меня это самая логичная последовательность на свете. Вопрос «Когда вы начали это делать?» лучше было бы сформулировать как «Почему вы продолжаете это делать до сих пор?» Но даже на этот вопрос у меня нет хорошего ответа. У меня в голове не укладывается, что жизнь, посвященная играм, считается исключением, а не правилом.

Если на моей могиле напишут «Сид Мейер, создатель серии Civilization», то я буду вполне доволен. Мне приятно, если меня знают по этой игре, и я горжусь, что жизни многих игроков изменились благодаря ей в лучшую сторону. Но все же это будет лишь часть истории.

Вся история целиком — на страницах этой книги.

# Глава 1. Что происходит в Вегасе

*Hellcat Ace, 1982*

\* \* \*

*Chopper Rescue, 1982*

\* \* \*

*Floyd of the Jungle, 1982*

История того, как я основал свою первую компанию, стала в игровой индустрии почти что легендарной, но с ней произошло то, что происходит с большинством легенд: до многих она дошла в сильно преувеличенной версии. Да, это действительно произошло в Лас-Вегасе. Да, в каком-то роде это действительно было сделано «на слабо». Возможно, дело не обошлось без алкоголя, по меньшей мере в случае одного из участников. Но компания как таковая была создана лишь несколько месяцев спустя. В любом случае я предпочитаю не смотреть на прошлое как на путь, неотвратимо ведущий человека туда, куда ему предназначено попасть судьбой. И тогда в Вегасе у меня такого ощущения уж точно не было.

Карьеру я начал в должности системного аналитика в ком-

пании General Instrument, которая производила электронику. Я занимался установкой сетевых кассовых аппаратов в различных магазинах по всему своему родному штату Мичиган. Настройка компьютеров приносила мне удовольствие, и я понимал, что мне очень повезло иметь такую хорошую для недавнего выпускника университета работу. Я не страдал от безудержного желания познакомить мир со своими творческими планами, да и о будущем отрасли задумывался редко. В лучшем случае мое тогдашнее состояние можно назвать блаженным неведением, ведь такого явления, как рынок компьютерных игр, не существовало в принципе, были только кусочки кода, которыми бесплатно обменивались любители. Так что в то время я вряд ли мог вынашивать мечты о том, чтобы сделать разработку компьютерных игр своей профессией. Я не хочу сказать, что тогда совсем не занимался крутыми вещами – свою первую игру я написал вскоре после начала учебы в колледже, – но крутые штуки были отдельно, а работа отдельно, и они никогда не пересекались.

Хотя на самом деле это не совсем так. В General Instrument было одно не лишённое крутости подразделение, которое называлось AmTote. Там делали электронные табло. По слухам, именно они спроектировали оборудование для телевикторины The Price Is Right («Цена удачи»), но основным их продуктом был аппарат для подсчета ставок и выигрышей по ним, который назывался «Могучий тотализатор». Это название больше подошло бы какой-нибудь пушке из низко-

сортного фантастического фильма, но «Тотализатор» был изобретен еще в 1913 году австралийцем сэром Джорджем Джулиусом (и он же, предположительно, придумал название своему изобретению). В то время беспорядки, устраиваемые игроками из-за «нечестных» выплат на скачках, были обычным делом: происходили они в тех случаях, когда барыши при большом неравенстве ставок были меньше, чем ожидалось. Например, если в толпе зрителей на ипподроме незадолго до начала заезда проскакивала новость, что прошлогодний победитель в последний момент получил травму, на «темных лошадок» сразу делались дополнительные ставки, что могло лишить их статуса аутсайдера. Выставляемый букмекерами коэффициент на тот или иной исход всего лишь отражает распределение ставок, поэтому чем быстрее эти показатели обновляются и показываются игрокам, тем безопаснее чувствуют себя работающие в кассах служащие ипподрома.

Изобретение Джулиуса было одним из первых в истории примеров механического компьютера: в аппарате было столько велосипедных шестеренок и рояльной проволоки, что ими можно было обнести всю скаковую дорожку на ипподроме, где его впервые установили. К счастью, к 1970-м годам эти машины стали менее объемными, хотя название все еще звучало очень смешно.

Так или иначе, одно из неочевидных преимуществ работы на компанию, которая производит аппараты для азартных

игр, состоит в том, что корпоративные мероприятия проходят в Лас-Вегасе. Спустя несколько лет работы и пару-тройку повышений меня наконец отправили на первую в моей жизни крупную конференцию. Я не увлекался вероятностными играми и уж точно не горел желанием все три дня слушать спикеров конференции, но, в отличие от многих других интровертов, мне нравится испытывать тот поток чувственного опыта, который дарит посещение Вегаса. А еще – и это, наверное, больше увязывается с моей репутацией гика – мне нравится блек-джек. В большинстве казино в то время была возможность сыграть с минимальной ставкой всего два доллара, и, как мне казалось, этот риск стоил того, чтобы проверить мои способности рассчитывать шансы в ходе игры с помощью моего собственного биологического тотализатора.

У Вегаса есть и еще одна небесполезная особенность: здесь больше всего в мире игровых автоматов.

Однако чтобы до всего этого добраться, каждый день в конференц-зале мне приходилось выдерживать несколько сражений с вполне реальными боссами. Уже к вечеру первого дня я порядком от всего этого устал, и не было никакой уверенности, что у меня хватит сил на заключительный семинар по бизнес-стратегии, рыночному росту или какой-то другой, не менее скучной теме. Так что в отчаянной попытке не заснуть я повернулся к сидевшему рядом коллеге и на приглушенных тонах завел с ним разговор. Коллегу звали Билл Стили.



Билл работал в другом отделе, поэтому мы никогда толком не общались как следует, но при этом смутно помнили лица друг друга, как типичные сотрудники одной большой компании. Возможно, мы даже в одном самолете летели из Мэриленда, хотя мне и трудно представить себе, как Билл спокойно сидит в эконо-классе – в его характере было бы скорее начать стучаться в кабину пилотов в попытке дать тем несколько советов. Билл был пилотом военно-воздушных сил США в запасе, который умудрился попасть в программу подготовки, даже несмотря на то, что носил очки, и он так этим гордился, что на всех своих визитках печатал: «военный летчик высшего класса».

Как и следовало ожидать, говоривший приглушенным голосом Билл стал рассказывать мне истории из своей летной карьеры. Я понимал, что наши с ним жизненные пути очень уж сильно расходятся, но выбранная тема была для меня не совсем чуждой, и я умудрился вернуть фразу о том, что когда-то в свободное время сделал игру о самолетах.

Билл кивнул, причем не только мне, но и себе самому. Он тоже недавно купил себе домашний компьютер Atari 800, который, по его признанию, использовался для работы лишь на бумаге. В основном он проводил за ним время, играя в новую игру под названием Star Raiders. «Я очень хочу работать в бизнесе по продаже видеоигр, – поделился он. – За этой индустрией будущее!»

Я рассказал, что только что продал свою первую игру

небольшому издателю Acorn Software.

– Серьезно? – Лицо Билла вдруг озарилось энтузиазмом. – Мы должны вместе начать бизнес!

– Идея интересная, – уклончиво ответил я.

У меня не было уверенности в том, что предложение непременно сулит провал, но у моего собеседника была устойчивая репутация человека, который готов на все, но исключительно в компании. Я подумал, что, даже если он в тот момент был совершенно искренен, с его стороны это был, вероятно, один из тех порывов, за которыми никогда потом не последуют реальные дела.

Когда первый день конференции подошел к концу, мы с Биллом решили вместе пройтись по Лас-Вегасу в поиске игровых автоматов и в конце концов вышли к казино MGM Grand. Я не вел счет в матчах, которые мы устраивали, но, по словам Билла, я обыграл его почти во все игры. Наконец он нашел игру, в которой был уверен в своей победе, – Red Baron («Красный барон»), где нужно было пилотировать самолет времен Первой мировой войны.

– Ну что же, молодой человек, теперь я тебе покажу, как это делается, – заявил он, устраиваясь поудобнее в пластиковом кресле.

Поверх его плеча я смотрел, как он использовал десять лет опыта пилотирования, направляя его на решение куда менее рискованной задачи – сбивание схематично изображенных бипланов, летящих среди зигзагообразных гор. Он

выбил хороший результат, хотя насколько хороший – спорный вопрос: мне запомнилось, что это было 3 тысячи очков, ему – 75 тысяч. Думаю, соотношение вполне нормальное, если учесть, что я обычно запоминаю все примерно в двадцать пять раз менее ярким и сенсационным, чем Билл. Однако в данном случае на моей стороне факты: современные эмуляторы старых игр показывают, что при идеальной игре в «Красном бароне» можно за 10 минут набрать чуть больше 10 тысяч очков. Если бы Билл набирал примерно по тысяче очков в минуту, то мне, чтобы стать свидетелем того результата, который запомнил он, пришлось бы любоваться на его мастерское пилотирование больше часа. Но каков бы ни был результат, он сыграл очень достойно.

Потом за автомат сел я.

– Как тебе это удалось? – гневно выпалил Билл, круглыми глазами взирая на мой итоговый результат, который оказался примерно в два раза лучше, чем его (на этот счет наши мнения не расходятся). – Да ведь я настоящий пилот! Как такое возможно, что ты меня обыграл?

Я пожал плечами.

– Пока ты играл, я запоминал алгоритмы.

– Запоминал что?

– Я ведь программист, – напомнил я ему. – Вражескими самолетами управляет искусственный интеллект, и его действия очень легко предсказать. Единственная хитрость здесь – не дать врагам залететь с тыла. При желании я мог

бы сделать куда более интересную игру за пару недель.

– Так сделай! – со всей силой убеждения сказал Билл, на-  
чисто забыв про свое уязвленное самолюбие. – А уж ее про-  
дажу я возьму на себя!

И вот мы начали работать над проектом. Поначалу он вос-  
принимался как чистое развлечение – ни о каких судьбонос-  
ных решениях у нас и мысли не было. Думаю, человек ред-  
ко осознает, когда в его жизни происходит переломный мо-  
мент. Постфактум покрывать такие истории флером мифа  
довольно опасно – из-за этого у людей может возникнуть по-  
требность ждать каких-то необычайных обстоятельств вме-  
сто того, чтобы просто стараться использовать любую пред-  
ставившуюся возможность. А на самом деле я к моменту на-  
шего с Биллом разговора уже несколько лет набивал руку в  
разработке игр и одну из них даже успел продать. Формаль-  
но – даже не одну, а аж четыре, но об этом я расскажу потом.  
Почти в любом деле первым шагом должна стать упорная  
работа. Редко когда для успеха нужно сразу лететь в Вегас  
и ждать там, пока вам кто-то предложит начать совместный  
бизнес.

На домашнем компьютере у меня было несколько прото-  
типов игр в разных стадиях разработки, в том числе почти  
завершенный вертолетный симулятор. Но Биллу-то я пообещал  
игру про самолеты. Так что остаток того лета я проработал  
над игрой Hellcat Ace («Ассы “Мегеры”»), название ко-  
торой произошло от истребителя «Грумман Ф6Ф Мегера»,

состоявшего на вооружении ВВС США во время Второй мировой войны. Когда я говорил, что могу написать более совершенный игровой искусственный интеллект за две недели, это не было преувеличением, но между «хорошим» и «лучшим» целая пропасть, и я всегда стремился ее перешагнуть.

Когда я наконец решил, что игра полностью готова, я дал ее Биллу, и на следующий день он вернул ее мне вместе со списком ошибок кода и неточностей в изображении военных действий. Именно в тот момент я окончательно убедился в том, что из нашего сотрудничества может выйти толк. Интерес Билла состоял не в том, чтобы быстро заработать в области, в которой он ничего не понимал, – качество игры его заботило ничуть не меньше, чем меня. Не знаю, насколько сильные сомнения он тогда испытывал на мой счет, даже после того, как я быстро принялся за работу и сделал обновленную версию игры. Но когда Билл увидел, что я верен своему слову, он уже не мог отступить, это было не в его характере. Я доказал ему, что действительно могу написать более интересную игру, и теперь он, в свою очередь, должен был показать на деле, что способен ее продать.

Мы взяли 1500 долларов из своих сбережений и купили целую кипу дискет, упаковку стикеров и коробку с полиэтиленовыми пакетами. В то время такая упаковка считалась совершенно обычной – никому и в голову бы не пришло использовать полноценную картонную упаковку на такую мелочь, как дискета и листок с руководством пользова-

теля. Между прочим, принтеры на тот момент только-только появились, и недорогих моделей для дома попросту не существовало. Принтеры везде были примерно одинаковые, и матричный аппарат, стоявший в подвале у Билла дома, печатал этикетки ничуть не хуже, чем тот, которым пользовались в любой компании среднего размера. Нам оставалось лишь придумать логотип.

Билл хотел назвать нашу новую компанию Smuggers («Задаваки») с намеком на шутку, которую он придумал сразу после того, как я пригласил его вступить в свою группу пользователей. Это выражение часто ассоциируют с чатами раннего интернета, но первоначально «группой пользователей» называли вполне реальные собрания пользователей компьютеров. Такие сборища проходили или в каком-нибудь местном магазинчике, или в гостиной одного из участников, и все притаскивали туда с собой свои громадные компьютеры и мониторы, чтобы обмениваться программами, – вот уж действительно «равный к равному». Я не был ни основателем, ни даже лидером группы, в которой состоял, но это не мешало Биллу с самого начала называть ее Sid Meier's Users' Group («группой пользователей Сиды Мейера») и коварно сокращать это название до аббревиатуры SMUG. К счастью, остальные участники группы относились к этому с юмором, но можно точно сказать, что «Задаваки» казались мне далеко не самым удачным названием компании.

Я предложил свой вариант – MicroProse, потому что про-

граммный код казался мне ничуть не менее элегантным, чем хорошая проза, да и звучащее в названии слово *pro*s (профессионалы) было совсем не лишним. Билл считал, что этот вариант трудновато произнести, но в то же время соглашался, что в нем есть определенная оригинальность и его легко запомнить. Потом, правда, выяснилось, что как раз с оригинальностью у этого названия не так хорошо, как мы думали, потому что несколько лет спустя на нас подали в суд за использование своего имени компания *MicroPro* – производитель текстового редактора *WordStar*. Мы на тот момент, вероятно, были более известны, но их компания была создана немного раньше, и поначалу все выглядело так, будто в конце концов нам волей-неволей придется менять название. Упорство Билла ничуть не уступало его энтузиазму: демонстрируя неизменную учтивость в ходе переговоров, он тем не менее умудрился затянуть их на долгие годы, и в результате подавшая иск компания неожиданно сменила название на *WordStar International* – проблема разрешилась сама собой. Я сомневаюсь, что, окажись на месте Билла кто-нибудь другой, у нас были бы шансы выстоять – нам помог один из его многочисленных талантов. Удивительным образом он умел чинить оппоненту препятствия так, что тот был ему только благодарен (*Достижение разблокировано* – «У книг не бывает демоверсий»: пришло время купить эту книгу.).

Поначалу Билл занимался продажей дискет между делом. Например, когда его отправляли в командировку в другой

город, по приезде он первым делом шел в ближайший к железнодорожной станции компьютерный магазин и пытался продать там несколько копий нашей игры. На выходных он загружал коробку с дискетами в багажник своей машины и ехал как можно дальше по шоссе I-95, возвращаясь только к утренним понедельничным совещаниям в General Instrument.

Как-то раз утром в моем доме зазвонил телефон.

– Сид, мне кажется, у нас наклеывается кое-что важное.

– Билл, это ты? Ты сейчас где?

– Нью-Джерси. Мы с тобой только что продали 50 копий Hellcat Ace.

– Слушай, да это же здорово!

– Ну да, – ответил он, подразумевая при этом «Начинай записывать новые дискеты!»

Тогда каждая проданная копия для меня означала дополнительные 60 секунд, проведенных в скуке перед монитором в ожидании того, что игра скопируется на новую дискету. В это время я при желании мог попробовать читать, но работать было точно невозможно – многозадачность в операционных системах персональных компьютеров появилась лишь спустя десятилетие после того, как она стала мне так необходима. А вот привлечение к работе внешних подрядчиков как раз тогда набирало обороты, и вскоре я нанял одного из самых юных участников нашей пользовательской группы, чтобы тот делал для меня копии игры – по 25 центов за одну



дискету. Мы с ним тесно общались: он еще не достиг нужного возраста, чтобы получить водительское удостоверение, и я подвозил его к местам наших встреч. Возможно, что эта была первая в его жизни работа, и зарабатывал он на ней сумму, эквивалентную сегодняшним 39 долларам в час, — очень даже неплохо.

Я же за это время закончил свою игру про вертолеты — Chopper Rescue, а также еще одну игру, над которой работал в то время, — Floyd of the Jungle. Последовав предложению Билла, я добавил в начало всех наших трех игр экран загрузки, на котором рекламировался весь остальной «ассортимент» MicroProse, и записал новую версию на все чистые дискеты, которые у нас к тому моменту оставались.



Обложка Floyd of the Jungle

Со временем Билл стал получать обратную связь от управляющих магазинов, которым продал копии, и в код потребовалось внести некоторые изменения, поэтому, если вдруг дискеты с игрой где-то и сохранились, версии на них наверняка отличаются.

Floyd of the Jungle не имела к самолетам никакого отношения, но именно ее Билл использовал, чтобы привлечь внимание персонала магазинов. Дело в том, что там была возможность многопользовательской игры с коллегами, и устоять от такого искушения могли немногие. А еще в ней были элементы жанра, который потом получит название «платформера». Этот стиль игр, воплощенный также в таких играх, как Space Panic 1980 года и Donkey Kong 1981-го, по всей видимости, действует на игроков на некоем глубинном, инстинктивном уровне: каким-то образом все сразу догадываются, что лучше быть в верхней части экрана, чем в нижней, а если в игре появляется прекрасная дама, попавшая в беду, то ее непременно нужно спасти. Чтобы научиться управлять «Грумманом Ф6Ф», требовалась практика, а вот в случае с Floyd все сразу понимали, что нужно делать, да и особых навыков от игрока не требовалось: чтобы получать удовольствие от игры, нужно было просто выбрать себе оппонента по уровню. Когда в магазине рядом с играющими коллегами собирались и другие сотрудники, чтобы понаблюдать за игрой, это привлекало внимание посетителей, и од-

нажды, когда Билл даже передал одному из них свой джойстик, у магазина просто не оставалось выбора, кроме как купить несколько копий игры.

Конечно, многопользовательский режим был и в других играх, включая *Hellcate Ace* и *Chopper Rescue*, но там он был рассчитан только на двоих игроков. *Floyd* отличалась тем, что там можно было использовать все четыре джойстика одновременно, а таким в 1982 году могли похвастать очень немногие продукты на совсем небольшом в то время рынке. Одним из крупнейших релизов с возможностью играть вчетвером была игра *Asteroids*, разработанная компанией Atari, чтобы дать дополнительную рекламу их компьютеру. Компаниям, производящим компьютерное оборудование, часто приходилось прибегать к подходу «Сделай продукт, и покупатели потянутся». Они никогда заранее не знали, станет ли их новинка популярной среди разработчиков, и им приходилось сначала вкладывать в создание того или иного продукта несколько миллионов долларов и лишь потом выяснять, многим ли он нужен. К сожалению, технология, позволявшая играть в одну игру сразу четверым игрокам, спустя долгое время оставалась на задворках индустрии, и ее поддерживали лишь отдельные игры, например *Gauntlet* (1985) и *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1989). Массовых же многопользовательских игр для четырех игроков не было вплоть до того момента, когда на сцену в 1993 году ворвался *Doom*.

Многопользовательский режим в *Chopper Rescue* по-сво-

ему уникален, ведь игроки с помощью джойстиков управляют не двумя одинаковыми персонажами, а одним-единственным вертолетом. Как и во многих реальных военных транспортных средствах, один из игроков маневрирует, в то время как другой стреляет из установленного на борту вертолета оружия, а ведь для этого требуется действовать сообща и хорошо понимать друг друга. Далеко не все игры, выпущенные на ранних этапах развития компьютерных технологий, дошли до нас, и все же я готов утверждать (по крайней мере, до тех пор, пока меня кто-нибудь не опровергнет), что Chopper Rescue стала первой видеоигрой, в которой игроки одновременно выполняют разные задачи на пути к общей цели.

Именно в процессе создания Chopper Rescue я понял, как добиться прокрутки экрана во всех направлениях. В большинстве случаев главным источником вдохновения для моих игр становился тот или иной программистский прием: иногда я перенимал их у других, иногда придумывал с нуля. Именно на основе таких приемов я и строил всю игру. Например, в случае с Hellcat Ace прорывом для меня стал способ наклонять линию горизонта более эффективно и точно, чем в других играх того времени. Сегодня смена линии взгляда не выглядит чем-то особенным, но делать это на компьютере, у которого память едва вместит три главы этой книги в простом текстовом формате, куда сложнее.

Floyd of the Jungle вместила в себя сразу несколько передовых приемов. Помимо возможности играть вчетвером

на одном экране, в игре была использована новая технология прорисовки анимации: два немного отличающихся друг от друга изображения персонажа поочередно сменяли друг друга. В самой успешной игре того года – Space Invaders – этот подход был использован для отображения шести типов инопланетян: каждый из них шевелил конечностями, и при анимации это изображалось либо в виде замкнутого цикла движений, либо в виде постоянной смены двух позиций от одной к другой. Но я чувствовал, что потенциал этого приема далеко не исчерпан, и хотел проверить, как много движущихся всеми возможными способами существ мне удастся разместить на экране с помощью программного кода. Тему инопланетян уже использовали, так что в качестве заднего фона я выбрал джунгли. Лишь после этого я вспомнил, как бесчисленное количество раз смотрел по утрам в воскресенье многосерийный мультфильм «Джордж из джунглей». На ранних этапах моей карьеры тематика игры отходила на второй план, куда важнее были технические приемы: я делал исключительно *игры для компьютера*, а не игры, которые при необходимости можно на нем запустить. Разумеется, при этом мне хотелось использовать в разработке любую доступную на тот момент техническую возможность.

В результате эксперимента я понял, сколько объектов можно запихнуть на экран, не замедлив при этом игру. В какой-то степени это зависело от моих навыков иллюстратора, ведь в то время большинство разработчиков игр всю рабо-

ту выполняли сами. Я разместил на экране так много четырехкадровых изображений птиц, слонов, крокодилов, змей, львов, обезьян и пигмеев (племена пигмеев на самом деле отличаются миролюбием, но стереотипы того времени представляли их как ужасающую угрозу для путешественников, и мне тогда и в голову не приходило подвергнуть это сомнению), насколько это позволяли ограничения программного кода. Компанию им составила прекрасная дева в беде по имени Дженис и, конечно, сам Флойд, у которого, помимо действий – бега, прыжков, лазанья и умирания, – была еще и анимация позы покоя. Обезьяна у меня получилась округлой формы и напоминала печенье, по виду которого всегда трудно понять, какое животное оно должно изображать, а вот крокодил и слон вышли самыми что ни на есть высокохудожественными. Для MicroProse это было хорошим предзнаменованием, – ведь прошло добрых три года, прежде чем мы смогли позволить себе нанять профессионального художника игровой графики.

Мы начали рекламировать свою фирму в октябре 1982 года, а шесть месяцев спустя наконец вышла и первая рецензия на нашу игру: журнал Antic, писавший на темы, связанные с семействами домашних компьютеров (имеется в виду серия 8-битных компов и более поздние ST) Atari, назвал Floyd of the Jungle одновременно «веселой» и «очень хорошей». Вообще в то время в рецензиях не очень жаловали прилагательные. В следующем месяце в том же журнале вышел об-

зор Hellcat Ace: ее называли «впечатляющей», но в то же время «не лишенной недостатков».

Билла не пугали сдержанные отзывы. Во-первых, автор текста повторил его любимую рекламную фразу: «Протестировано пилотами Военно-воздушных сил Национальной гвардии США» – так эффектно Билл описал себя и нескольких своих друзей. Но главным было то, что успех спланированной Биллом кампании не зависел от содержания рецензии. Важен был сам факт ее существования.

Как только отзыв опубликовали, Билл начал обзванивать те компьютерные магазины, до которых нельзя было за день доехать на машине.

– Здравствуйте! Я ищу игру Hellcat Ace.

– Хмм... Мне кажется, у нас такой нет.

– Что? – сразу взрывался Билл. – Что у вас за компьютерный магазин, если у вас нет этой игры? Вы что, не читаете обзоры в Antic?

После этого он гневно бросал трубку, успев, однако, проворчать, что отныне будет делать покупки где-нибудь еще.

Через неделю он звонил опять, притворяясь уже кем-то другим. А еще через неделю – еще раз. Ему даже не нужно было каждый раз звонить с нового телефона, ведь определитель номера тогда был такой же фантастикой, как Apple Watch в руках у Дика Трейси.

Наконец, в четвертый раз он звонил и говорил своим настоящим голосом:



– Добрый день, я торговый представитель компании MicroProse Software, и я хотел бы показать вам нашу новейшую игру, которая называется Hellcat Ace.

Сотрудники магазина клевали на вымышленный спрос – и приглашали Билла к себе.

В сегодняшнем мире всепроникающего маркетинга такая уловка кажется совершенно банальной, но в эпоху маленьких семейных компьютерных магазинов она оказалась вполне эффективной. Не исключаю, что Билл тогда обзвонил каждый специализированный магазин в США, покоров всех владельцев своей энергичностью и энтузиазмом. Мы с ним идеально сочетались, ведь у меня не было ни малейшего желания заниматься продажами, а у него – отвечать за творческую сторону процесса. Я мог всю ночь сидеть дома и программировать, а он каждый уикенд уезжал из города и продавал копии игр – так мы никогда не мешались друг у друга под ногами.

## Глава 2. Адаптация

*Tic-Tac-Toe, 1975 \* The Star Trek Game, 1979 \* Hostage Rescue, 1980 \* Bank Game I, 1981 \* Bank Game II: The Revenge, 1981 \* Faux Space Invaders, 1981 \* Faux Pac-Man, 1981 \* Formula 1 Racing, 1982*

Адаптация – очень комплиментарное для автора слово. Оно звучит гораздо приятнее, чем «нарушение авторских прав». Шестьдесят три процента вышеперечисленных игр действительно были созданы по мотивам того или иного произведения, а в некоторых случаях мы даже получали разрешение владельцев интеллектуальной собственности. Признаю, что в остальных 37 % случаев я, возможно, нарушил авторское право в отношении существующих торговых знаков. Однако все мои дивиденды от этого ограничились парой долларов, заработанных на продажах, и брошенными в мою сторону скептическими взглядами. Преступление никогда себя не оправдывает, ребятки. (Если только оно не помогает найти вдохновение и получить опыт для начала карьеры длиною в жизнь в одной из лучших областей деятельности из всех существующих – в таком случае еще как оправдывает, причем как в денежном отношении, так и в духовном.) Мой основанный на самых что ни на есть благих намерениях плагиат также обрек меня на сдержанное неодобрение со сто-

роны General Instrument, где в названии моей должности не было и намека на слова «разработчик компьютерных игр». Но проблемы на работе из-за компьютерных игр начались у меня не сразу – сначала они возникли в колледже.

К тому моменту, когда я в 1971 году поступил в Мичиганский университет, я ни разу в жизни не видел компьютер, но его сверхлогичная природа меня всегда интересовала. Так что, помимо двойной магистерской программы (физика и математика), мне взбрело в голову записаться на занятия по программированию, и к концу года моей специализацией стали компьютерные науки. Как я сейчас понимаю, благодаря этому решению мои шансы на хорошее трудоустройство резко выросли, но тогда это не имело для меня особого значения. Главным моим мотивом стали новые возможности, которыми, как я чувствовал, наделял пользователя компьютер. Я не мог рассчитать число пи до 10 тысяч знаков (а даже если смог бы, это заняло бы у меня массу времени), но зато я мог написать программу, которая умела это делать. Возможность при помощи нескольких слов написать команду «Сделай что-нибудь крутое», а потом увидеть, как эта крутая штука появляется на мониторе, вызывала у меня восторг. Я даже не мог назвать это магией. Это были технологии – кое-что получше, чем магия.

Наша группа программировала на языке Fortran на ЭВМ модели IBM System/360 с 80-колоночными перфокартами. Мы подготавливали набор перфокарт, несли их в комнату,

где был установлен компьютер, и смотрели, как сотрудник университета одну за другой загружал их в компьютер. Длилось это около 10 минут, а потом мы шли к другой панели, чтобы взять результаты. Старые добрые времена еще не настали, а те старые времена были скорее дурными.

Часть моей университетской стипендии зависела от участия в учебно-производственной программе, которая позволяла компенсировать расходы на обучение. После окончания курса программирования я проявил некоторую смелость и стал сотрудничать с профессором, которому нужен был помощник для работы с компьютерами. Сказать, что на тот момент я был готов к такой работе, было бы преувеличением, но тогда мало кто из студентов обладал нужной квалификацией в полной мере, да и задача оказалась не такой уж сложной. По большей части она состояла в начальном изучении образовательных программ, например тестов, в которых каждый вопрос зависел от того, какой вариант ответа вы выбрали до этого. При этом доктор Ноа Шерман использовал в своей лаборатории куда более продвинутое оборудование, чем то, каким пользовались студенты-второкурсники вроде меня. У меня же теперь был доступ к настоящему компьютерному терминалу – он позволял вводить программы прямо в систему, перфокарты в качестве промежуточного звена больше не были нужны. Я смотрел на ошибки в результатах работы программы, сразу исправлял код и проверял повторные результаты – весь цикл занимал намного меньше време-

ни, чем на машинах предыдущих поколений. Доктор Шерман видел, с каким энтузиазмом я отношусь к своей работе, и подстегивал меня проводить мои собственные эксперименты с компьютером после окончания рабочего дня. Однажды летом он даже оставил мне ключи от лаборатории, пока сам ездил в Италию.

К тому времени я проглатывал всю информацию о компьютерах, какую только мог найти. Особый интерес у меня вызывало новое явление, которое называли искусственным интеллектом. Разработать набор точных инструкций для компьютера – сама по себе достаточно сложная задача, но научить компьютер принимать собственные решения, а может, даже и учиться на своих ошибках – это запредельный уровень сложности. Широкую известность получила идея Алана Тьюринга, который утверждал, что идеальный искомый уровень интеллекта думающего компьютера должен повторять социальное поведение индивида, но, на мой взгляд, еще более интересным вариантом стал бы компьютер, интеллект которого выше человеческого. Это была бы не просто оснащенная математическим аппаратом рабочая лошадка, а машина, способная предсказать мое поведение и обладающая достаточным интеллектом, чтобы использовать эту информацию с пользой. Мне хотелось увидеть компьютер, который умеет моделировать сложные сценарии будущего и устранять нежелательные исходы до тех пор, пока не останется лишь один оптимальный курс действий. Короче говоря, я

мечтал о компьютере, который будет уметь играть в игры.

Традиционной отправной точкой, как я считал, должны были стать крестики-нолики – и история развития технологий шла именно по этому пути, хотя тогда мне это и не было известно. В 1950 году, всего через два года после того, как Тьюринг изобрел компьютер с хранимой памятью, человек по имени Джозеф Кейтс построил четырехметрового гиганта, которого назвал Bertie the Brain («Умник Берти»). Компьютер предстал перед публикой на Канадской национальной выставке и выиграл там все партии в крестики-нолики у тех зрителей, кто захотел с ним сразиться. (Историки часто подчеркивают, что первой компьютерной игрой все же был Tennis for Two («Теннис для двоих»), потому что там, в отличие от «Берти», для вывода информации использовался видеоэкран, а не набор обыкновенных лампочек.) Другие инженеры в 1950-е годы создавали свои независимые версии играющих в крестики-нолики компьютеров, за ними последовали рабочие версии шашек, блек-джека и даже шахмат. Уже в мое время, в 1975 году – именно тогда я пытался самостоятельно изучить основы игрового ИИ, – группа студентов из Массачусетского технологического института сделала механический аппарат для игры в крестики-нолики из детского конструктора Tinkertoy. Их машина, что удивительно, получилась очень похожей на древний «Тотализатор» – там тоже использовались рычаги и рояльная проволока. Мне бы очень не помешало все это знать уже тогда, но без интернета

мои порывы к самообразованию были практически лишены поддержки извне. Так что я пробивался в одиночку, не пользуясь плодами чужих знаний.

Пока доктор Шерман гулял по холмам Италии, лаборатория была полностью в моем распоряжении. Я с пользой проводил имеющееся время и каждый день работал над проектом, который сам же для себя и наметил. Прежде всего я создал простую систему ввода информации в текстовой форме, с помощью которой можно было вносить в машину один ход за раз. На тот момент я еще не понял, как заставить компьютер отображать сделанный им ход на экране, поэтому просто запрограммировал его распечатывать изображение игрового поля на стоявшем в соседней комнате принтере, которым могли пользоваться все в здании университета. Я шел к принтеру, брал распечатку, возвращался к своему столу и вносил свой следующий ход. Процесс шел медленно, но по крайней мере у меня была возможность немного размяться. (Если бы я только знал, что через 40 лет игры, заставляющие людей бродить туда-сюда, станут бешено популярны!)

После того как я в третий или четвертый раз забрал распечатанный лист с крестиками и ноликами, на меня обратила внимание управлявшая принтером секретарша.

– Подождите-ка секундочку! – сказала она, хватая лист, который сама же только что мне передавала. – Что это вы тут вытворяете? Компьютеры предназначены не для игр!

У меня не нашлось достойного ответа: для меня было оче-

видно, что именно для этого они и предназначены.

– Мне придется составить на вас жалобу, – проворчала она, разыскивая на своем рабочем компьютере информацию о моей учетной записи. Она нашла имя и контактные данные моего курирующего преподавателя, и я испугался, что моя мечта о создании игрового компьютера погибнет еще до того, как я закончу одну партию в крестики-нолики. Доктор Шерман открытым текстом не разрешал мне заниматься подобными играми и тоже мог посчитать их чрезмерно легкомысленными. Кто знает, не сошлют ли меня теперь в мир перфокарт.

К счастью, как только секретарша дозвонилась до профессора, находившегося по ту сторону Атлантического океана, он не только за меня поручился, но и любезно разъяснил всем сотрудникам, что у меня есть всеобъемлющее разрешение использовать компьютер как мне заблагорассудится до самого конца лета. Думаю, доктор и представления не имел, к каким последствиям все это приведет, но я был ему очень благодарен.

После окончания университета я начал работать в General Instrument. Там я опять получил доступ к технике, которая находилась далеко за пределами моих финансовых возможностей. Это был 16-битный мини-компьютер Nova (приставку «мини» следует воспринимать со скидкой на эпоху), он тогда считался последним словом техники, ведь его процессор был установлен на единой печатной плате, причем с об-



ратной ее стороны не торчали пучками переплетенные, как макароны, провода. Все это помещалось в ящике, который по высоте был размером с восьмиклассника и стоил больше нового автомобиля. Вот такая машина была у меня в личном пользовании. Более того, такими же могли похвастаться почти все мои коллеги. Помимо этого, все мини-компьютеры в нашем офисе были напрямую соединены друг с другом, а не привязаны все разом к единой центральной ЭВМ. У нас была настоящая сеть.

Как и университетские телетайпы, бизнес-компьютеры GI не поддерживали никаких графических форматов – только простой текст. Но я был не первым, кто столкнулся с этой дилеммой. Еще в 1865 году, до изобретения печатной машинки, Льюис Кэрролл давал издателю «Алисы в Стране чудес» инструкции относительно того, как расположить буквы наборного шрифта так, чтобы историю удобно было иллюстрировать. После повсеместного распространения печатных машинок популярным хобби стала так называемая символьная графика, по всей стране газеты платили за изображение сложных портретов и пейзажей посредством множества отдельных символов. В 1963 году эта техника приобрела цифровую форму после публикации официального двоичного кода для текста под названием «Американский стандартный код для обмена информацией» (ASCII). Печатным машинкам суждено было прожить еще пару десятилетий, но новая аббревиатура прижилась, и с тех пор картинки, состав-

ленные из текстовых символов, стали известны как ASCII-графика.

Для меня потенциал этого метода состоял не в возможной сложности изображений, а в скорости, с которой компьютер мог бы отображать на экране то, что для него было простым текстом. Возможно, этот столбик цифр содержал данные о продажах продуктового магазина, обновляемые с каждым купленным где-нибудь на Западном побережье бананом, а может, это была каменная крепость номер 3s, стреляющая черточками в противника – столбик данных о продажах на другой стороне экрана. Для компьютера никакой разницы не существовало. Я понял, что при правильном расположении текста из символьной графики можно сделать символьную анимацию.

Возможно, на подсознательном уровне я видел в испещренном белыми символами черном дисплее компьютера что-то вдохновляющее, а может быть, я просто подхватил всеобщий фанатизм, но, так или иначе, я решил делать игру на основе «Звездного пути». В ту эпоху, в 1971 году, была создана довольно известная ASCII-игра на ту же тему, автором которой стал Майк Мэйфилд. Это была пошаговая игра, в которой клингоны и астероиды располагались на сетке, наложенной сверху. Игра стала настолько популярна, что ее программный код был напечатан сразу в нескольких книгах и с тех пор регулярно переписывается ностальгирующими энтузиастами для работы на новых операционных системах. Сей-

час есть даже версия, в которую можно играть на смартфоне с операционной системой Android. Эта широко распространенная в то время и опубликованная во многих источниках программа была создана не мной, и я ни в коем случае не собираюсь пожинать лавры вместо ее создателя. Более того, насколько я знаю, моя ASCII-игра на тему «Звездного пути» никогда даже не покинула внутреннюю сеть компании General Instrument.

В отличие от пошаговой игры Мэйфилда, в моем варианте игровой процесс проходил в режиме реального времени, как в игровом автомате. Для начала я нарисовал контуры экрана, использовавшегося в игре Enterprise, при помощи символов подчеркивания, косых и вертикальных линий (тех, что находятся на правой стороне вашей клавиатуры). Этот контур на всем протяжении игры оставался неподвижным, а все, что находилось внутри него, двигалось с частотой несколько раз в секунду. Таким образом я сделал анимацию вражеских космических кораблей и межзвездного мусора, изображенных в псевдотрехмерном виде и летевших в сторону игрока. Анимацию снарядов и лучей бластеров нужно было очень точно рассчитать по времени, а когда игрок подбивал корабль соперника, наградой ему был небольшой, но сочный взрыв. Я даже добавил простенькие звуковые сигналы зуммера, которые в итоге стали для моей игры началом конца.

Изначально я отправил игру паре-тройке проявивших к ней интерес коллег, но уже через несколько дней о ней ка-

ким-то образом прослышал чуть ли не каждый человек в офисе. Внутренняя сеть начала тормозить, а игровые звуки зуммера раздавались по коридору как сирена, сигнализирующая о том, что все забыли про работу. Никто, однако, особенно не чувствовал свою вину, ведь каждому было ясно, что он такой не один.

В конце концов снижение производительности стало слишком серьезным, чтобы на него можно было и дальше закрывать глаза, и мне сказали удалить игру. Менеджер, передавший мне приказ, понимающе пожал плечами, ведь начальники тоже были не без греха и наравне со всеми играли в рабочее время. Мои коллеги, конечно, огорчились, но лично для меня запрет на игру стал поводом для гордости. После него можно было объективно сказать, что игра получилась что надо.

Однако теперь передо мной встала проблема. Мой аппетит к созданию игр становился все сильнее. Если в офисе у меня больше нет возможности делать код, то куда же мне податься? Как и многие другие зарождающиеся отрасли, рынок домашних компьютеров в конце семидесятых был переполнен и совершенно не стандартизирован. На нем было несколько ведущих игроков вроде Apple II и TRS-80, но, помимо этого, существовало множество таких машин, как Commodore PET, Texas Instruments 99/4 и Heathkit – его доставляли в виде отдельных деталей, которые нужно было собирать самостоятельно. Однако все эти компьютеры бы-

ли ориентированы скорее на инженера, нежели на программиста, и ни в одном не были учтены интересы геймеров. У TRS-80 не было цветного монитора, у нескольких других моделей отсутствовали порты для джойстика. Конечно, продавались специализированные игровые системы, в числе которых Magnavox Odyssey и классическая Atari 2600, но они могли лишь считывать записанную на носители информацию. Написать при помощи такой игровой машины игру было так же невозможно, как снять телепередачу, используя телевизор. Игровые автоматы можно было программировать напрямую, но такое оборудование было мне не по карману. Оставалось только ждать.

И вот в конце 1979 года Atari выпустила две системы, известные как Atari 400 и Atari 800. Еще на стадии производства они получили условные названия Candy и Colleen – по всей видимости, в честь двух секретарш в офисе компании, – эти названия и сейчас можно найти на играх того времени, которые запускаются через эмуляторы и выложены в интернете. Candy, или модель № 400, рекламировали исключительно как машину, на которой можно играть в игры, при этом на ней не было портов для подключения клавиатуры или нетелевизионного экрана. Это было нечто большее, чем просто улучшенная Atari 2600. А вот модель Colleen была самым настоящим компьютером: она была больше, тяжелее, поддерживала лучшие в своем классе графику и звук, у нее была настоящая клавиатура и резервные слоты для дополни-

тельных модулей памяти, а заодно — ни много ни мало — четыре автономных порта для джойстиков.

Что еще лучше, выходные данные Colleen могла сохранять на магнитных носителях, а не на длинной бумажной ленте, испещренной перфорацией. Ширина магнитной ленты составляла всего несколько миллиметров, и вся она аккуратно скручивалась в контейнер, который сейчас большинство людей назовет аудиокассетой. Во-первых, это было несоизмеримо удобнее, а во-вторых, всякий увидевший у вас пачку кассет Atari подумал бы, что вы таскаете с собой копии последнего сингла Билли Джоэла, а не прикамбасы компьютерных гиков.

Теоретически игры можно было делать и на других представленных в то время на рынке компьютерах, но здесь речь шла об аппаратах, специально оптимизированных для этого и вдобавок произведенных компанией, которая знала об играх больше, чем любая другая. Я вырезал бланк почтового заказа и приложил к нему чек на сумму, почти что равную всем моим сбережениям. Через несколько недель легко узнаваемый серебряный корпус Atari уже стоял у моей двери, и считанные часы спустя я уселся программировать.

Поначалу у меня мало что получалось. Atari шел в комплекте с картриджем, содержащим язык программирования BASIC, и инструкций как таковых к нему не полагалось. Однако советы участников моей группы пользователей, подписка на несколько специализированных журналов и упор-

ные эксперименты позволили мне вскоре закончить мой первый по-настоящему авторский проект (хоть он и не был, возможно, самым выдающимся). Я дал ему название Hostage Rescue. На левой стороне игрового экрана в воздухе висел маленький зеленый вертолет – почти такой же, как тот, который я потом нарисую для Chopper Rescue. Справа располагалась флотилия объектов, очертаниями напоминающих лица: синие обозначали плохих парней, белые – заложников, которые – в полном соответствии с названием – ожидали спасения. За ними было одно большое лицо, которому я придумал не самое очевидное название «аятолла»<sup>1</sup>. Игра шла на время.

Аятолла стрелял в вас снарядами, вы вели ответный огонь и по мере возможности подбирали незащищенных заложников, возвращая их затем в безопасную зону на левой стороне экрана. Касание одного из плохих парней вело к гибели всех находящихся в вашем вертолете заложников, и счет этих жертв обвинительным приговором смотрел на игрока с нижней части экрана вплоть до самого конца игры. Простая графика игры вовсе не означает, что я собирался делать послабления для игроков.

Когда я в следующий раз приехал в Детройт навестить родителей, я привез мое новое поле для творческих экспериментов с собой. Мои родители переехали в США из Европы: отец – из Швейцарии, а мать, которую привлек, помимо прочего, современный, космополитский образ жизни в Аме-

---

<sup>1</sup> Высший духовный титул ученого богослова; духовный лидер. *Прим. ред.*

рике, — из Нидерландов. Отец был знатоком разнообразных машин и приборов, поэтому я предполагал, что программирование вызовет у него не меньший интерес, чем у меня. Но он был довольно резок и напомнил мне, что его собственная профессия наборщика постепенно исчезала с лица земли из-за той самой новомодной штуки, которую я принес в гостиную. На него она не произвела никакого впечатления. По крайней мере, он не ушел из комнаты и смотрел безразлично и вяло, как я подсоединяю свой Atari к телевизору и передаю маме джойстик, которого она раньше никогда не видела.

Мама была рада: все матери радуются достижениям своих детей. Ей так понравилась графика заставки, как будто она была готова повесить это изображение на дверь холодильника. Вскоре моя интерпретация захвата заложников в Иране заставила ее хмуриться от напряжения и издавать возгласы «О нет!» после каждой новой опасности, встречавшейся на пути. Игра приводила ее все в больший восторг, она крепко сжимала челюсти и как будто бы уклонялась от снарядов всем телом. И вдруг она выронила контроллер и отвернулась от экрана.

Мне она сказала, что больше не может играть. У нее участилось сердцебиение: напряжение оказалось чересчур высоким.

Мы больше не возвращались к игре и с удовольствием общались на другие темы весь остаток вечера, но тот момент я запомнил на всю жизнь. Мама настолько увлеклась игрой,



что потом ей пришлось совсем от нее отказаться. Несколько неровных шарообразных форм на экране заставили ее чувствовать сердцебиение, как будто ее и вправду мучила совесть из-за погибших заложников. Если бы она прошла игру до конца, то наверняка переживала бы триумф не менее искренне.

Я осознал, что игры – это не просто возможность отвлечься. Игры способны заставить человека испытывать сильные чувства. Если великие литературные произведения могут передать нам свою силу через ряды черных загогулин на странице, то чего же можно добиться при помощи двигающихся изображений, звука и цвета? Я был одновременно поражен и в восторге оттого, какие грандиозные возможности в плане передачи эмоций содержал в себе мир компьютерных игр.

Вскоре после этого в моих взаимоотношениях с играми произошел еще один резкий поворот: на этот раз причиной стала моя пользовательская группа, которую мы называли «Пользовательской группой, еще не получившей неуместного названия». Однажды вечером мы собрались в задней части магазина, делясь советами, рассказывая истории и по-пиратски обмениваясь программами, когда к нам подошел человек, которого никто из нас раньше не встречал. По его словам, сам он не так уж хорошо разбирался в компьютерах, но ему нужен был настоящий спец. Один местный банк нанял его для того, чтобы он помог охватить молодых потенци-

альных клиентов, а для этого, по всей видимости, нужно было внушить тинейджерам, что финансовая ответственность – самая модная штука на свете. Одним из основных элементов маркетингового плана было создание видеоигр на тему денег, которые можно было бы установить в вестибюле банка. Но еще удивительнее было то, что банк был готов за это платить.

Я согласился на эту работу – это слово я проговаривал в голове еще и еще. Неужели на свете были люди, которым платят за то, что они делают компьютерные игры? И что, я могу стать одним из них? К тому моменту я уже знал, что буду делать игры и дальше, возможно, даже всю жизнь, но мне никогда и в голову не приходило, что это занятие может стать источником дохода. Если это действительно так, то разработка игр – идеальная для меня профессия.

Как и со всеми остальными событиями в жизни, потом я старался разобрать эту головоломку и найти некие повторяющиеся результаты. Но чем больше я пытался проанализировать, как же мне представилась такая возможность, тем выше я ценил роль, которую сыграл в этой истории консультант по рекламе. Как и большинство людей, он не умел программировать сам, но понимал в компьютерах достаточно, чтобы разглядеть их потенциал. Он не вел себя как наглый торгаш и производил впечатление достаточно скромного человека. Я инстинктивно чурался тех людей, кто оставался слеп к невероятным возможностям компьютеров, хоть

и знал, что такая тактика может помешать мне достичь поставленных целей. Я владел полезными знаниями, которых не было у других, но вынужден был полагаться на тех людей, кто видел мои возможности и мог соединить меня с компьютерным миром. Другими словами, на таких людей, как мой будущий партнер Билл Стили.

# 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.