

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	9
ВСТУПЛЕНИЕ. МИЛЛИАРД ЧАСОВ	10
ГЛАВА 1. ЧТО ПРОИСХОДИТ В ВЕГАСЕ	14
ГЛАВА 2. АДАПТАЦИЯ	27
ГЛАВА 3. ВЫСОТА ПОЛЕТА	41
ГЛАВА 4. ДЕНЬ Д	56
ГЛАВА 5. КОЛЛЕКТИВНЫЕ УСИЛИЯ	72
ГЛАВА 6. ЭЙ ТАМ, НА ПАЛУБЕ!	84
ГЛАВА 7. А ПОТОМ БИЛЛ КУПИЛ САМОЛЕТ	96
ГЛАВА 8. ДЕМОНСТРАТИВНАЯ ПРОВОЛОЧКА	111
ГЛАВА 9. ПОДОЖДИТЕ СЕКУНДОЧКУ!	122
ГЛАВА 10. ВСЕ НА БОРТ!	124
ГЛАВА 11. ИСТОРИЯ CIVILIZATION, ЧАСТЬ 1	136
ГЛАВА 12. ПОВОРОТНЫЕ МОМЕНТЫ	151
ГЛАВА 13. ПОЛНОЕ БАРОККО	161
ГЛАВА 14. СИКВЕЛООБРАЗНОЕ	173
ОГЛАВЛЕНИЕ	5

ГЛАВА 15. В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ	189
ГЛАВА 16. ИНТЕРЕСНЫЕ РЕШЕНИЯ	198
ГЛАВА 17. НАЗАД В БУДУЩЕЕ	208
ГЛАВА 18. ВЫМИРАНИЕ	220
ГЛАВА 19. ИСКУССТВЕННЫЙ ГАЗОН	232
ГЛАВА 20. НАВСТРЕЧУ ВЕТРУ	241
ГЛАВА 21. ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ	250
ГЛАВА 22. НЕТОЧНАЯ МАТЕМАТИКА	260
ГЛАВА 23. СОЦИАЛЬНАЯ МОБИЛЬНОСТЬ	273
ГЛАВА 24. ШУТОЧКИ	282
ГЛАВА 25. ЗА ПРЕДЕЛАМИ	291
ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ	298
ПОЛНЫЙ СПИСОК ИГР СИДА МЕЙЕРА	300

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 наконечники 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 запомним 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*, а также такие незаслуженно обойденные вниманием широкой аудиторией 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 поселенца, 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 чистосердечное 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»

* *Достижение разблокировано* — «Путь в тысячу миль»: прочтите одну страницу.

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 беспросветно 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 игрока 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 составляли 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.

ЧТО ПРОИСХОДИТ В ВЕГАСЕ



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, неотвратно 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 компании General Instrument, которая производила электронику. Я занимался установкой сетевых кассовых аппаратов в розничных 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 познакомиться 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 лишнее 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 низкосортного 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 лошадох» 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 эконом-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 продажу я возьму на себя!

И вот мы начали работать над проектом. Поначалу он воспринимался как чистое развлечение — ни о каких судьбоносных решениях у нас и мысли не было. Думаю, человек редко осознает, когда в его жизни происходит переломный момент. Постфактум покрывать такие истории флером мифа довольно опасно — из-за этого у людей может возникнуть потребность ждать каких-то необычайных обстоятельств вместо того, чтобы просто стараться использовать любую представившуюся возможность. А на самом деле я к моменту нашего с Биллом разговора уже несколько лет набивал руку в разработке игр и одну из них даже успел продать.

Формально — 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 прототипов игр в разных стадиях разработки, в том числе почти завершённый вертолётный симулятор. Но Биллу-то я пообещал игру про самолёты. Так что остаток того лета я проработал над игрой Hellcat Ace («Ассы “Мегеры”»), название которой 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 пользователя. 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 программный код казался мне ничуть не менее элегантным, чем хорошая проза, да и звучащее в названии слово *prose* (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*.

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.

* *Достижение разблокировано* — «У книг не бывает демоверсий»: пришло время купить эту книгу.

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 получает 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 однажды, 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 четвером 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-своему 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 четвером 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