

СОДЕРЖАНИЕ

Эпиграф.....	8
Предисловие.....	9
Пролог.....	22

ЧАСТЬ 1.

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Глава 1. Мальчик, который любил модить.....	28
Глава 2. Кармак Великолепный.....	50
Глава 3. Повесть о двух выставках.....	64
Глава 4. Мафия Scaleform.....	76
Глава 5. Обед в STK.....	101
Глава 6. Вехи, прототипы и партнерства.....	117
Глава 7. Счастье быть свободным.....	125
Глава 8. Судьбоносное обещание.....	134
Глава 9. По коням!.....	145
Глава 10. Valve!.....	174
Глава 11. Kickstarter.....	197

ЧАСТЬ 2.

КАК ПОСТРОИТЬ КОМПАНИЮ

Глава 12. Мнение разработчика.....	214
Глава 13. Представление начинается.....	226
Глава 14. Ненормальные.....	233

Глава 15. Суматоха в Гонконге	264
Глава 16. Всего лишь мальчишки	280
Глава 17. Oculus против Оуау	293
Глава 18. Хорошее, лучшее и выдающееся на CES-2013 ...	302
Глава 19. Инерция зрения	335
Глава 20. Черeda неприятностей	352
Глава 21. GDC	380

ЧАСТЬ 3. СТАРЫЕ ДОБРЫЕ ВРЕМЕНА

Глава 22. Не спешите и создавайте новое, или Facebook 2.0	386
Глава 23. Девять историй	392
Глава 24. Будущее игровой индустрии	408
Глава 25. Эндру Рейс	416
Глава 26. Samsung	425
Глава 27. Комната	432
Глава 28. Борьба за свою нишу	439
Глава 29. Цукербро заинтригован	447
Глава 30. Фишка «синих»	461
Глава 31. Ответная реакция	477
Глава 32. Новая норма	486
Глава 33. Добро пожаловать в НТС	493
Глава 34. Черты из табакерки	496
Глава 35. Новая норма	503
Глава 36. Повод для беспокойства	508

**ЧАСТЬ 4.
ПОЛИТИКА**

Глава 37. Пробуждение спящих гигантов.....	516
Глава 38. Под замком	526
Глава 39. Проверка права доступа	533
Глава 40. Карточный домик	539
Глава 41. Ловко придумано!.....	552
Глава 42. Драма в Интернете	556
Глава 43. The Daily Beast	564
Глава 44. ОСЗ.....	583
Глава 45. Изгнание	592
Глава 46. Комедийный сериал (ZeniMax против Oculus) .	604
Глава 47. Лассо правды (ZeniMax против Oculus).....	616
Глава 48. Казалось бы, невыполнимая задача	645
Глава 49. Наемный сотрудник номер один	654
Глава 50. Он вернулся!	663

ЭПИГРАФ

Пегги Олсон. Вы никогда не говорите «спасибо».

Дон Дрейпер. Для этого и существуют деньги.

Сериал «Безумцы» (сезон 4, эпизод 7)

ПРЕДИСЛОВИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ ЭРНЕСТА КЛАЙНА¹

Я появился на свет в марте 1972 года. Это было лучшее время, чтобы родиться гиком, ибо гики наследуют землю.

Не думаю, что я в полной мере осознавал себя гиком до мая 1977 года, когда вышел на экран первый фильм из цикла «Звездные войны». Мне тогда было пять лет, и когда я посмотрел его в первый раз, то чуть не сошел с ума. Неожиданно для самого себя я оказался не в состоянии говорить и думать о чем-либо еще, помимо «Звездных войн». Вот тогда я впервые «гикнулся»: «Звездные войны» стали первым и уж точно не последним предметом моего помешательства.

Через год мне подарили на Рождество игровую приставку Atari 2600, и у меня появилось еще одно страстное увлечение. Картриджи Atari, хранившиеся в старой обувной коробке за телевизором, представлялись мне чем-то большим, чем просто играми, — они были *компьютерными симуляторами*, которые позволяли ощутить себя за рулем танка или за штурвалом космического корабля, летящего через пояс астероидов. Одна из таких игр под названием Adventure даже предусматривала возможность обзавестись аватаром в виртуальном

¹ Эрнест Клайн — американский писатель, сценарист и декламатор. Прежде всего известен как автор двух научно-фантастических романов — «Первому игроку приготовиться» (2011) и «Армада» (2015). — Прим. ред.

мире, где можно было бродить по лабиринтам, собирать различные артефакты, убивать драконов, штурмовать замки и искать клады. Само собой, мой аватар тогда представлял из себя всего лишь плоскую картинку, а виртуальный мир на телеэкране создавался средствами двухмерной компьютерной графики с низким разрешением. Но в моих глазах королевство, сотворенное компьютером, выглядело вполне достоверным, а во время игры я как будто переносился в иную реальность, даже не выходя из гостиной.

Тогда я еще не понимал, что только что вступил в ряды первого поколения человеческих существ, получивших возможность играть в видеоигры на дому. Еще через несколько лет мне подарили на день рождения TRS-80 Color Computer, и я также присоединился к первому поколению владельцев ПК. Примерно в то же время наша семья приобрела первый видеомагнитофон — еще одно изобретение, ставшее доступным для широких масс, которое в корне изменило мою жизнь.

Через несколько лет, будучи школьником, я открыл для себя еще один прототип виртуальной реальности, начав вместе с друзьями играть в ролевые игры в жанре фэнтези (наподобие Dungeons and Dragons²). Эти игры помогали воссоздавать иные миры посредством самого мощного компьютера

² Dungeons and Dragons, D&D, DnD — настольная ролевая игра в жанре фэнтези, разработанная Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном. Впервые была издана в 1974 году. В игре принимают участие несколько игроков и ведущий (Dungeon Master, т. е. Мастер подземелья). Ведущий является арбитром и рассказчиком. Игроки создают группу из нескольких персонажей, которая взаимодействует с окружающим миром, разрешает различные конфликты, участвует в сражениях и получает награды. — Прим. ред.

в мире — человеческого мозга. Вооружившись бумагой, карандашами, парой-тройкой пособий и несколькими многогранными кубиками, можно было создать совершенно новую реальность, которая существовала исключительно в коллективном воображении игроков. Dungeons and Dragons познакомили меня с виртуальной реальностью в ее исходной форме (что, однако, не мешало ей завладеть всем моим вниманием) задолго до того, как появились компьютеры, способные создавать виртуальные миры.

Мне не доводилось опробовать «настоящую» виртуальную реальность до начала 1990-х годов, когда я впервые посетил Gen Con — один из крупнейших геймерских конвенгов в мире. Я простоял в очереди более часа, чтобы сыграть в Dactyl Nightmare — игру нового типа на автомате-стойке Virtuality 1000CS. Громоздкий VR-шлем, неповоротливый контроллер и ступенчатая полигональная графика с низким разрешением не слишком убедительно моделировали реальность. Тем не менее я до сих пор вспоминаю, до какой степени меня потряс тот короткий визит в виртуальную реальность, открывший огромный потенциал VR-технологий. Даже столь примитивная ранняя версия шлема виртуальной реальности служила проводником в новый мир — цифровую реальность, в которой можно было взаимодействовать с другими людьми в облике игровых аватаров. Это было что-то потрясающее! Я был уверен, что, когда шлемы уменьшатся в размерах, а компьютерная графика станет более совершенной, виртуальная реальность перевернет мир. Она создаст совершенно новую версию действительности — в этом не было никаких сомнений.

В 1992 году вышел в прокат фильм «Газонокосильщик». За ним последовали многочисленные циклы продолжений от HBO и Cinemax, которым, казалось, не было конца. Сюжет

поражал нелепостью, но изображение будущих возможностей виртуальной реальности в фильме еще сильнее распаяло грандиозные ожидания в отношении дальнейшей эволюции VR-технологий. Аналогичным образом на меня подействовал роман Нила Стивенсона «Лавина», изданный в том же году. Меня глубоко впечатлила нарисованная Стивенсоном картина абсолютного торжества виртуального мира — Метавселенной, в которую могли попасть миллионы реальных людей из разных стран мира при помощи пары VR-очков. Сюжет «Лавины» вращался вокруг идеи киберпространства, которую подал Уильям Гибсон в своем романе «Нейромант» 1984 года, только у Стивенсона мощь VR-технологий простиралась еще дальше. Со скрупулезностью программиста писатель разъяснил нам, как может функционировать глобальная сеть виртуальной реальности, подобная Метавселенной. Он описал архитектуру и эволюцию такой сети наряду с ее культурой, законами и экологией. Книга также намекала на возможные последствия в социально-экономической сфере, вызванные привычкой жить двойной жизнью — в реальном и виртуальном мирах одновременно.

Прочитав «Лавину», я все время возвращался к мыслям о нашем виртуальном будущем. Кроме того, под влиянием книги я был убежден, что VR-технология с полным эффектом присутствия, изображенная в романе, возможно, всего через несколько лет станет реальностью.

Однако мои ожидания не оправдались. Если не считать некоего числа фальстартов и провальных прототипов, виртуальная реальность продолжала томиться в забвении на свалке прочих нереализованных замыслов вне зоны коллективного доступа, а последнее десятилетие XX века ознаменовалось торжеством другой революционной технологии — Интернета.

В 1995 году мне удалось получить первую работу в компьютерной сфере. Я устроился специалистом службы технической поддержки в компанию CompuServe³ (Колумбус, штат Огайо). Изо дня в день я объяснял людям, как выходить в Интернет и пользоваться новоявленной Всемирной паутиной. Следующие пять лет я наблюдал, как Интернет из малоизвестной разработки стремительно превращался в сервис массового охвата, к которому по любому вопросу ежедневно обращаются миллионы людей. Я и глазом не успел моргнуть, как Интернет изменил практически все аспекты жизни нашей цивилизации. Он стер границы, дав начало новому цифровому государству, гражданами которого стали все жители планеты, отныне постоянно связанные друг с другом в любой момент времени.

Видеоигры и компьютерная графика в то время также продолжали развиваться и совершенствоваться с поразительной скоростью. В 1997 году была выпущена первая массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра — Ultima Online. Вслед за ней вскоре начали появляться новые игры в жанре MMORPG⁴ — Everquest и World of Warcraft. В онлайн-играх

³ CompuServe — первый в США крупный интернет-провайдер, который доминировал на рынке онлайн-услуг в 1980-х и до середины 1990-х годов. На пике своего развития компания была известна системой онлайн-чатов и форумов, обширными библиотеками программного обеспечения для большинства компьютерных платформ и серией популярных онлайн-игр. Также компанией был разработан формат GIF. — Прим. ред.

⁴ Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра, или MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) — компьютерная игра, в которой жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр. Основной чертой является взаимодействие большого числа игроков в рамках виртуального мира. — Прим. ред.

такого рода фигурировали первые устойчивые модели виртуальной реальности, населенной сотнями реальных людей, попадавших туда из разных стран мира. Посредством игровых аватаров игроки начинали вести вторую жизнь, даже если цифровой мир, в котором они обитали, был виден только через двухмерное окошко компьютерного монитора. В глазах множества людей даже эта сырая форма виртуальной реальности уже выглядела привлекательнее настоящего мира.

Я помню, как в некоторых колл-центрах и IT-компаниях, где я тогда работал, часто доводилось наблюдать, как многие из моих коллег каждый день приносили с собой в офис ноутбуки, чтобы поиграть в World of Warcraft⁵ в своих каморках, параллельно отвечая на звонки в службу технической поддержки. Я удивился еще больше, когда узнал, что пользователи MMORPG начали продавать на eBay мечи, доспехи и другие виртуальные артефакты за *реальные* деньги. Вещи, которых в действительности не существовало, представляли собой всего лишь последовательности единиц и нулей на игровом сервере, который мог находиться бог знает где. Тем не менее виртуальные артефакты имели ценность и в реальном мире, потому что реальные люди тратили реальное время на пребывание внутри игровой виртуальной реальности, и все происходившее в игре казалось им чем-то важным. Если с помощью волшебного меча легче громить виртуальных врагов

⁵ World of Warcraft — игра в жанре MMORPG, разработанная и издаваемая компанией Blizzard Entertainment. Действие World of Warcraft происходит в фэнтезийной вселенной Warcraft. Представляет собой стратегию в реальном времени, где каждый игрок управляет одним персонажем и может взаимодействовать с другими игроками в общем виртуальном мире. Игра была выпущена 23 ноября 2004 года, к десятилетию Warcraft: Orcs & Humans. — Прим. ред.

или произвести впечатление на виртуальных друзей, люди готовы платить за него реальные деньги. Впервые в истории неожиданно появилась возможность зарабатывать на жизнь в реальном мире, покупая и продавая товары в виртуальном.

Я помню, как умилялся, наблюдая за людьми, у которых складывались настоящие отношения внутри игры. Люди знакомились, находили друзей, влюблялись — и при этом могли находиться на разных материках. У многих игроков эмоциональные связи, сформированные в виртуальном мире, оказывались такими же прочными, как и отношения с реальными друзьями, а иногда становились еще крепче, потому что при взаимодействии посредством аватаров человек самостоятельно решал, в каком облике предстать перед окружающими.

Я понял, что становлюсь свидетелем зарождения принципиально новой модели отношений, не имеющей аналогов в истории.

Но, хотя игры в жанре MMORPG воплотили в жизнь первые виртуальные миры, надежды, которые изначально подавали VR-технологии, так и не оправдались и уже казались несбыточными. В начале XXI века виртуальная реальность как будто вернулась в мир научной фантастики. В фильмах вроде «Экзистенции» и «Матрицы» виртуальная реальность подавалась в довольно зловещем ключе. В первом режиссер Дэвид Кроненберг помещает VR-технологию в центр сюжетной параболы боди-хоррора, а в «Матрице» виртуальная реальность превращается в «темницу разума», поставленную на поток. Как говорил Морфеус, Матрица — это «целый мирок, надвинутый на глаза, чтобы спрятать правду».

Мне нравились эти фильмы, но я был убежден, что будущее виртуальной реальности будет иным, если такие

технологии вообще когда-либо появятся. Когда я серфил в Интернете, у меня уже возникало такое чувство, будто я вхожу в какую-то иную реальность, в которой перемешалась вся мировая поп-культура. Мне казалось очевидным, что Интернет в конечном счете выйдет за пределы двумерных рамок и превратится в перманентно расширяющуюся вселенную, заполненную планетами вместо веб-сайтов. Вместо веб-страницы, посвященной «Властелину колец», в виртуальном интернете, который мне нарисовало воображение, появится целая планета толкиеновского фэнтези — виртуальная реконструкция мира Средиземья, на который можно взглянуть своими глазами. С таким же успехом можно вскочить в телепорт и отправиться на любую планету из «Звездных войн», «Стартрека» или какого угодно другого фантастического мира, созданного человеческим воображением. Вот она, мечта каждого гика! Абсолютная реальность видеоигры. Виртуальная утопия, внутри которой можно отправиться куда угодно, делать все что угодно и быть кем угодно. Я даже придумал для нее идеальное название — «ОАЗИС».

Когда я начал размышлять о том, какой человек мог бы создать эту виртуальную утопию, я сразу же подумал о Ричарде Гэрриоте, эксцентричном разработчике видеоигр, создавшем всю серию игр Ultima, включая Ultima Online. За ним воцарилась привычка заявляться на пресс-конференции и конвенты в костюме своего игрового аватара по имени Lord British. Также он прославился тем, что содержал в своем особняке в городе Остин, штат Техас, навороченный музей спецэффектов в виде дома с привидениями. По слухам, дом-музей был полон потайных комнат и секретных ходов. Своим невероятным характером он напоминал мне сказочного персонажа Вилли Вонку, и, когда я провел такую параллель, меня осенило:

а если бы Вилли Вонка⁶ был геймдизайнером, а не кондитером? А что бы вышло, если бы он провел свой конкурс на золотой билет в рамках величайшей видеоигры своего авторства, а именно внутри обширной виртуальной реальности, вытеснившей Интернет?

Когда меня посетила эта мысль, я понял, что наклеивается что-то интересное. Казалось, что это отличная прелюдия к киносценарию или даже роману, которая постепенно обрастала деталями. Мне вспомнилось, что, когда я играл в Adventure на моей приставке Atari 2600, мне удалось отыскать внутри игры секретную комнату, в которой ее создатель Уоррен Робинетт спрятал свое имя. Это была первая пасхалка⁷, помещенная в видеоигру, а момент, когда я на нее наткнулся, стал одним из самых волнующих воспоминаний моего детства. Я задался вопросом: что будет, если мой «вонкообразный» игровой дизайнер спрячет свою пасхалку где-то в своей виртуальной вселенной и завеща-

⁶ Вилли Вонка — герой сказочной повести Роальда Даля «Чарли и шоколадная фабрика», а также экранизаций «Вилли Вонка и шоколадная фабрика» (1971) и «Чарли и шоколадная фабрика» (2005). По сюжету Вонка — эксцентричный шоколадный магнат — устраивает розыгрыш пяти золотых билетов, которые позволяют пяти детям побывать на его фабрике и получить пожизненное обеспечение шоколадом. — Прим. ред.

⁷ Пасхальное яйцо, или пасхалка — секрет в компьютерной игре, фильме или программном обеспечении, заложенный создателями. Является своеобразной шуткой для внимательных игроков или зрителей, но также может применяться для защиты авторских прав. Название происходит от популярного в США и бывших Британских колониях семейного мероприятия «охота за яйцами», устраиваемого накануне Пасхи, в котором участники должны с помощью подсказок найти как можно больше спрятанных по местности предметов — пасхальных яиц. — Прим. ред.

ет провести состязание по ее поискам после своей смерти? Игрок, который первым обнаружит пасхалку, получит в награду все его состояние и станет полновластным хозяином его игровой компании и всего виртуального королевства.

Развивая мысль, я углубился в размышления о том, какие задачи и испытания мог бы придумать созданный мною герой — эксцентричный разработчик игр Джеймс Холлидей, — чтобы найти достойного наследника. И тут меня озарила очередная идея: многочисленные загадки, головоломки и подсказки, подводящие к тайнику с пасхалкой, могли быть связаны с разнообразными поп-культурными пристрастиями покойного миллиардера — любимыми книгами, фильмами, видеоиграми, мультфильмами и телешоу времен его юности. Мне понравилась эта мысль, поскольку я понимал, что могу наделять Холлидея моим собственным культурным опытом. В таком случае я увековечу все, что мне дорого, вплетя в сюжет отсылки к любимым произведениям.

Внезапно мой мозг затопили идеи головоломок по мотивам поп-культуры; я исписывал блокнот за блокнотом, наскоро набрасывая заметки, из которых впоследствии вырос мой первый роман «Первому игроку приготовиться». Я работал над ним почти восемь лет в свободное время, по вечерам и в выходные, по-прежнему продолжая трудиться в службе технической поддержки. Иногда меня охватывало отчаяние, и я откладывал работу над романом на несколько месяцев, чтобы написать какой-нибудь сценарий. Но я никогда не отступался от «Первого игрока». Я твердо решил закончить книгу, хотя был не вполне уверен, будет ли мой роман когда-либо издан.

В конце концов я завершил черновую версию «Первого игрока» в самом конце 2009 года. Через несколько месяцев,