



Предисловие

В 1974 году сапожник-любитель из маленького городка штата Висконсин случайно придумал то, что навсегда изменило облик популярной культуры — ролевую игру. Сапожником был Гэри Гайгэкс, а игра называлась *Dungeons & Dragons (D&D)* — «Подземелья и драконы». За несколько лет игра, бросившая вызов традиционной культуре, стала мировым феноменом, но через какое-то время ее засыпали вопиющими обвинениями в психологической опасности и даже в сатанизме, задушили дорогостоящими судебными тяжбами, добились разрывами партнерских отношений и сомнительными бизнес-решениями, и она навсегда осталась на обочине мейнстрима. И хотя ее часто недооценивали и понимали неправильно, эта игра оказала огромное влияние на поп-культуру.

Заинтересовавшись личностью Гэри, я с огромным удивлением обнаружил, что его полная биография еще не написана. Этот человек создал *D&D*, первую ролевую игру — любимое хобби примерно шести миллионов человек в одних только Соединенных Штатах! Я даже рискну утверждать, что его творение привело к появлению нескольких важнейших явлений современной поп-культуры. Если вы когда-нибудь

играли в шутеры, или стрелялки (например, *Call of Duty*), многопользовательские ролевые онлайн-игры (например, *World of Warcraft*) или в компьютерные RPG (например, *Final Fantasy*); если вы когда-либо заходили в виртуальный онлайн-мир (например, *Second Life*) или увлекались нашумевшим телесериалом или книгой (например, «Игрой престолов»), то косвенно знакомы с творчеством Гэри Гайгэкса. Проще говоря, придуманная им игра проложила путь для более поздних феноменов поп-культуры, приносящих миллиардные доходы. Но в отличие от других новаторов, заложивших основы современной популярной культуры — таких корифеев, как Стив Джобс или Уолт Дисней, — Гайгэкс и его загадочная игра относительно неизвестны широкой аудитории, хотя глубоко почитаются преданными фанатами.

Гэри изменил мир, но абстрактно, не так, как его более признанные соотечественники. *D&D* объединила и вдохновила группу первых нердов, которые стали программистами, писателями фэнтези, дизайнерами видеоигр и кинозвездами — настоящими королями Информационной эры. И это только верхушка айсберга.

Поскольку я заядлый геймер, именно работа Гэри вдохновила меня написать его биографию. Но вскоре я обнаружил, что его жизнь не менее интересна. Это настоящая история «из грязи в князи и обратно»: человек из маленького городка добивается успеха, теряет голову, падает в пропасть и находит искупление в конце жизни. Кроме того, внимательно изучив его детство, я понял, что *D&D* возникла не вдруг, в один прекрасный день в 1974 году, когда основанная Гэри компания *TSR* выпустила первую тысячу экземпляров игры. Все началось с того, что Гэри сыграл первую партию в шахматы, впервые столкнулся с призраками, прочитал свой первый

бульварный роман, побродил по туннелям заброшенного сумасшедшего дома и так далее. Эта биография отражает полную картину жизни Гэри с рождения и до смерти в 2008 году.

Так кем же был человек, которым так восхищались Стивен Колберт, Вин Дизель, Джон Фавро, Андерсон Купер, покойный Робин Уильямс и множество других икон поп-культуры и новаторов, не говоря уже о миллионах любителей ролевых игр по всему миру? И что еще более важно, почему все это так значимо?

Я надеюсь, что «Империя воображения» ответит на эти и другие вопросы о человеке, который занял первое место в списке пятидесяти самых крутых нердов всех времен по версии журнала *Sunc*. В эпоху крутых ботаников-гиков Гэри Гайгэкс стал королем. Это делает его историю актуальной и в наши дни — возможно, сейчас она привлечет даже больше внимания, чем в 1980-е, когда игра *D&D* была на пике популярности.

Пролог

По закоулкам памяти



МАСТЕР ПОДЗЕМЕЛИЙ: *Вы стоите на палубе пиратского корабля. У ваших ног лежат трупы поверженных морских разбойников. Что вы будете делать?*

ИГРОК (СЭР ЭГЭРИ): *Я обыскиваю тела, начиная с капитана.*

МАСТЕР ПОДЗЕМЕЛИЙ: *Вы идете на край палубы — туда, где лежит капитан. Вы обыскиваете труп и находите несколько украденных у вас вещей, включая Ключ Открытия. Вы достаете ключ из кармана мертвеца; тут же из «Вороньего гнезда» передней мачты вылетает стрела и... [Мастер смотрит на листы с персонажами перед собой и бросает двадцатигранный кубик] попадает вам прямо в грудь, пробивая доспех. [Мастер бросает шестигранный кубик] Еще одно ранение! Вы падаете, как подкошенный.*

ИГРОК (СЭР ЭГЭРИ): *Я прячусь за ящиками на палубе.*

МАСТЕР ПОДЗЕМЕЛИЙ: *Вы пытаетесь пробраться к ящичкам... [Мастер бросает двадцатигранный кубик] но истекаете кровью, в глазах темнеет. Не добравшись до укрытия, вы оступаетесь и падаете на фальшиборт корабля. Ключ выскользывает из рук.*

ИГРОК (СЭР ЭГЭРИ): *Я пытаюсь удержаться на ногах и поймать ключ.*

МАСТЕР ПОДЗЕМЕЛИЙ: *[Мастер бросает двадцатигранный кубик] Вы выглядываете за борт и видите, как ключ исчезает в воде. Ключ Откровения упокоился на дне озера Теней...*



Хмурым ветреным октябрьским вечером седеющий до-родный мужчина поспешно вышел из офисного здания фабрики в городке Лейк-Дженива, штат Висконсин. Несколько мгновений он стоял неподвижно, бородатое лицо ничего не выражало, холодные карие глаза словно застыли за толстыми стеклами очков в роговой оправе. «Как я мог все это допустить?» — думал он. Мужчина был опустошен. Ему хотелось кричать, но он словно оцепенел и не мог произнести ни звука.

Он стоял в портике здания, оправляясь от временного ступора, и вдруг почувствовал суматошное движение где-то позади. Придя в себя, он оглянулся. От здания исходило неестественное флуоресцентное свечение, у входа маячили силуэты — бывшие сотрудники и друзья столпились в вестибюле и смотрели ему вслед. Он ничуть не удивился.

Словно повинувшись инстинкту, он вытащил из кармана пальто пачку *Camel* без фильтра и маленькую пластиковую зажигалку, быстро прикурил сигарету, выпустил струю дыма и неуклюже зашагал прочь, продолжая задаваться вопросами «как?» и «почему?». Он не был честолюбив, по крайней мере в житейском смысле. И определенно не был «деловым человеком». Он просто хотел создавать игры и играть в них. Он хотел, чтобы другие играли в игры и любили их, так же как он. Как его страстное увлечение привело к такому фиаско?

Шел 1985 год, мужчиной был Эрнест Гэри Гайгэкс, создатель первой в мире ролевой игры *Dungeons & Dragons*. Еще несколько минут назад он был президентом и генеральным

директором компании *TSR Inc.*, а также издателем и владельцем *Dungeons & Dragons* и многих других своих творений. И вот он в одночасье лишился всего: после поглощения, организованного новым мажоритарным акционером компании Лоррейн Уильямс, совет директоров снял его с высокой должности.

К 1985 году *Dungeons & Dragons*, обычно называемая *D&D*, стала мировым феноменом: ее максимальный годовой объем продаж в двадцати странах составил 30 миллионов долларов, появились ежемесячный журнал и популярный мультсериал, посвященные игре. *D&D* легла в основу уникальной категории развлечений — настольных ролевых игр. Ставшая лишь одной из многих настольных ролевых игр на рынке, *D&D* объединила тактические приемы настольных военных стратегий с гибкостью и фантазией, присущим групповому сторителлингу. Каждый игрок в *D&D*, отправляющийся на поиски приключений под руководством ведущего и судьбы — Мастера подземелий, создает своего персонажа с уникальной личностью и набором материальных атрибутов, которыми он будет руководить в воображаемом путешествии совместно с другими игроками. Кроме того, в отличие от обычных настольных игр, которые нужно было начинать и заканчивать за одну партию, в *D&D* и история вашего персонажа, и его путешествие не прерываются. События меняются, создавая более интенсивное и длительное ощущение непрерывности происходящего как для игроков, так и для Мастера подземелий.

Гэри побрел к синему кадиллаку «Севилья» с тонированными стеклами, припаркованному у самого входа. На номерном знаке значилось «TSR 1»¹. Не садясь в машину, он постучал в окно водителя. Темное стекло опустилось, появи-

лось суровое лицо Джима Джонсона — бывшего садовника Гэри, ставшего его шофером и телохранителем.

— Поезжай домой, Джим. Хочу прогуляться по городу. Я позвоню, когда меня нужно будет забрать, — безучастно произнес Гэри, призвав на помощь все хладнокровие, оставшееся после пережитого унижения.

Джим кивнул и закрыл окно машины.

В другой день Джонсон спросил бы о дальнейших распоряжениях, поскольку такие указания были нетипичны для его шефа, но Джим проработал у Гэри несколько лет и чувствовал, что тот не в настроении давать объяснения. Все подчиненные Гэри прекрасно знали, что ему нельзя перечить, когда он не в духе, и сейчас был именно такой случай.

Джим удивился, потому что в последнее время Гэри редко ходил пешком — больное колено, избыточный вес и одышка курильщика не позволяли совершать частые прогулки, к которым он привык в молодости (водительских прав у Гэри не было). Лишь после необычайного успеха *Dungeons & Dragons* и прорыва компании *TSR* он смог позволить себе личного шофера. Гэри медленно брел через замечательный парк, мимо семидесяти легковых и грузовых автомобилей, принадлежащих *TSR* или арендованных. Когда-то машины использовались местным персоналом, насчитывавшим почти четыреста человек, но с тех пор численность сократилась до девяноста пяти. Этот переизбыток транспортных средств стал для Гэри горьким напоминанием о том, что дела в бизнесе пошли наперекосяк.

Он выругался себе под нос, спускаясь с лесистого холма, на котором возвышался бизнес-центр *Northeast Business Park*, в нем располагался головной офис *TSR*. Дойдя до пересечения Шеридан-Спрингс-роуд с гораздо более ожив-

ленной Уильямс-стрит, Гэри подумал, насколько изменился город с тех пор, как он переехал в него еще мальчишкой. Лейк-Дженива когда-то был зеленым и спокойным рыбацким городком, расположенным недалеко от южной границы штата Висконсин. Теперь он стал популярным курортом, который по выходным заполняли предприниматели из Чикаго и окрестные жители. Впрочем, этот городок всегда был излюбленным местом летнего отдыха чикагской элиты, а на берегах озера Дженива возвышались роскошные особняки, принадлежащие мультимиллионерам, таким как король бытовой техники Фредерик Мэйтаг или семья Ригли — производители жевательной резинки и хозяева бейсбольной команды «Чикаго Кабс» и стадиона «Ригли-филд». Но поток туристов никогда не был так велик, как сейчас. Тем не менее это место сохранило провинциальное очарование маленького городка с красивым историческим центром, окруженным симпатичными кирпичными бунгало и величественными викторианскими домами, выстроившимися вдоль зеленых улиц.

Весь последний год Гэри проработал в своем родном городе. Он вернулся сюда, когда стало известно о серьезных финансовых трудностях *TSR* и о «крайне неэффективном»², по его мнению, руководстве основанной им компанией. Его основные деловые партнеры, братья Кевин и Брайан Блюм, управляли *TSR*, пока Гэри жил в Голливуде, развивая бренд через *Dungeons & Dragons Entertainment Corporation*, дочернюю компанию *TSR*, отвечающую за медиапродукты, включая популярный мультсериал «Подземелье драконов». В прошлом году Кевина отстранили от должности генерального директора из-за обвинений в неэффективности, а теперь, похоже, настала очередь самого Гэри.

Гэри знал, что во многом сам был виновен в разразившемся кризисе — он привел человека, чтобы наладить управление компанией, а тот предал его. Этим человеком была Лоррейн Дилл Уильямс, сестра Флинта Дилла, близкого друга и делового партнера Гэри. Да, у нее имелся управленческий опыт, но она оказалась скорее состоятельным предпринимателем, ищущим очередной прибыльный проект. Финансируемая богатой компанией *Dille*, которой, помимо прочего, принадлежали права на персонажа Бака Роджерса, Уильямс нашла уникальную возможность обрести контроль над *TSR* и не преминула воспользоваться ею. Она быстро заключила сделку с братьями Блюм о приобретении их контрольного пакета акций. Блюмы с радостью приняли предложение; они хотели выйти из дела после долгих лет беспокойной работы с Гэри и недавнего скандального смещения Кевина с поста генерального директора.

Гэри подумал о потрясениях, через которые прошла компания *TSR* за последние десять лет, и о том, как до сих пор, несмотря ни на что, ему удавалось оставаться у руля: смерть друга и первого делового партнера Дона Кея; судебные иски от соавтора *D&D* Дейва Арнесона; чрезвычайно неэффективное управление братьев Блюм; клеветнические слухи о том, что исчезновение молодого студента Мичиганского государственного университета было связано с *D&D*, и последовавшие за этим заявления, что *D&D* психологически опасна для подростков. Не говоря уже об абсурдном обвинении в том, что игра была орудием сатанистов! Крайне нелестные отзывы, очерняющие как самого Гэри, так и его детище, появились в недавнем выпуске популярного шоу *60 Minutes* («60 минут») с Эдом Брэдли.

Гэри размышлял об этом всем и вдруг остановился как вкопанный.

— Черт возьми! — усмехнулся он.

В конце концов, критики были правы! *TSR* действительно была во власти темных сил ... Сначала в лице братьев Блюм, а теперь в лице президента и нынешнего владельца контрольного пакета акций Лоррейн Уильямс. Эта шутливая мысль немного подняла ему настроение.

Он шел к деловому кварталу Лейк-Дженива. К счастью, на дорогах было свободно — так всегда бывает, когда в южный Висконсин приходит золотая осень. Прогуливаясь по извилистой Уильямс-стрит, Гэри долго смотрел на возвышающееся неподалеку живописное кладбище Оук-Хилл. На нем упокоилось многих дорогих ему людей: отец Эрнест; соучредитель *TSR* Дон Кей и любимая мама Поузи*, которая ушла совсем недавно³.

Гэри смотрел на кроны деревьев над кладбищем и размышлял, что бы обо всем этом сказал Дон, если бы был рядом. «Он, наверное, в гробу переворачивается», — сокрушенно подумал Гэри.

Он прошел еще несколько сотен метров и оказался перед большим серым домом на Уильямс-стрит, 723 — до боли знакомый адрес. Почему-то Гэри не ожидал, что, бесцельно бродя по городу, придет сюда сегодня. Этот особняк, когда-то принадлежавший ему и Брайану Блему, был первым головным офисом *TSR*. На первом этаже также располагался первый магазин *TSR*, получивший соответствующее название *Dungeon* («Подземелье»). Позже дом стал одним из шести отделений *TSR* в городке. После того как *TSR* объединила

* Posey (англ. «претенциозный») — прозвище матери Гэри, Альмины Эмили. — Примеч. пер.

свои офисы в Шеридан-Спрингс, здесь находилась редакция журнала компании, *Dragon* («Дракон»).

Оказалось, что здание снова стало жилым домом. «Вот и хорошо, — размышлял Гэри. — Хоть кому-то оно приносит пользу». Гэри посмотрел на окно второго этажа, где раньше был его кабинет, а теперь, вероятно, находилась чья-то спальня. Он подумал про себя, как легко когда-то шли дела в *TSR*, как хорошо ему было с бывшим бизнес-партнером Брайаном Блюмом. Гэри спешно зашагал прочь — он хотел отвлечься от мыслей о *TSR*, а не погружаться в воспоминания о прошлом.

Пройдя всего несколько кварталов, он очутился на Додж-стрит, улице своего детства. Обычно он, не моргнув глазом, проезжал мимо, как и по любой другой улице Лейк-Дженива, но, осознав, что уже много лет не ходил здесь пешком, замедлил шаг. Гэри остановился на углу и посмотрел на впечатляющие викторианские постройки прошлого века, украшавшие район. Больше всех выделялся большой зеленый особняк под номером 925, где он так счастливо жил в детстве.

Сразу за домом Гэри смутно различал ворота кладбища Пайонир. В отличие от кладбища Оук-Хилл, это место вызывало у Гэри улыбку, а не грусть. Именно здесь друг и приятель Гэри, проказник Том Киф, одним летним вечером в полнолуние нарядился волком-оборотнем — надел «старую русскую медвежью шубу» и «пару меховых перчаток вместо лап»⁴. Том спрятался за надгробием у тротуара, а Гэри отошел немного подальше и наблюдал. Когда ничего не подозревающая молодая официантка проходила мимо кладбища, возвращаясь домой со смены, «Том издал низкий рычащий звук, положил „лапы“ на верх памятника, затем вы-

глянул, рыча все громче»⁵. Бедная официантка испугалась до полусмерти и убежала прочь, как ошпаренная. Гэри «так трясся от хохота»⁶, что по пути домой порвал джинсы и порезал ногу, пытаясь перепрыгнуть через ограду кладбища.

Том жил всего в нескольких кварталах, его отец был художником-фрилансером, работавшим на Уолта Диснея в период расцвета его компании. Мистер Киф даже чем-то напоминал Диснея, и это немного пугало юного Гэри. Том унаследовал талант отца к рисованию и обладал богатой фантазией. Один из его ранних набросков Гэри использовал в первом издании *Dungeons & Dragons*. По иронии судьбы, это был нарисованный чернилами оборотень. К сожалению, талант Тома не успел раскрыться — он умер от редкой болезни всего через несколько лет после той эскапады с переодеванием в оборотня. «Еще одна родная душа ушла», — подумал Гэри, вздохнул и пошел дальше.

Через квартал он наткнулся еще на один памятник своего прошлого — городской павильон *Horticultural Hall* («Зал садоводства»). В этом скромном здании в старинном стиле он проводил *Gen Con*, первую игровую конвенцию, посвященную варгеймам. Конечно, *Gen Con* уже давно переросла скромные размеры этого здания и превратилась в крупное национальное мероприятие, которое восемнадцатый год подряд проходило в огромном выставочном и конференц-центре в Милуоки. Гэри улыбнулся, вспомнив небольшое неорганизованное сборище разношерстных геймеров, в основном детей, ворвавшихся в городок Лейк-Дженива в 1968 году. И всего в квартале к востоку находилось место, в котором некоторые из этих геймеров остановились во время первой конвенции *Gen Con*, — дом Гэри на Сентер-стрит, 330.

Маленький белый коттедж почти не изменился с тех пор. На бетонном пороге, который Гэри собственноручно заливал много лет назад, до сих пор сохранились инициалы его молодой семьи. Дом был ничем не примечателен и не заслуживал бы особого внимания, если бы не тот факт, что он считался эпицентром создания ролевых игр. Можно сказать, что Лейк-Дженива был «святым градом ролевых игр»⁷, а этот скромный коттедж — их храмом. Именно здесь родилась игра *D&D*, начала работать компания *TSR*, и, возможно, самое важное для Гэри — здесь он прожил много лет с женой Мэри Джо и пятью детьми.

Все дети уже выросли, с Мэри Джо они развелись и надолго увязли в запутанных судебных разбирательствах.

«Двадцать четыре крайне несчастливых года для двух людей — это бесконечно долго»⁸, — прошептал он, вспоминая свое недавнее интервью. Конечно, он немного преувеличил, так как, безусловно, были и хорошие времена, но отношения между супругами имели, мягко говоря, взрывной характер, и они все еще отходили от них.

Мэри Джо недавно прошла шестинедельный курс лечения от алкоголизма в центре Дьюи в Воватосе. А Гэри встретил другую женщину. После возвращения из Голливуда он серьезно увлекся своей бывшей ассистенткой Гейл Карпентер. Они жили вместе в роскошной четырехкомнатной квартире на втором этаже Стоун-Мэнор, перестроенного особняка на берегу озера Дженива. Гэри нравилась европейская элегантность старых комнат с высокими потолками, широких лестниц и просторных гостиных, хотя он был уверен, что в этом месте водятся привидения. Он пару раз сталкивался с потусторонними силами в доме детства на Додж-стрит и потому относился к этому спокойно.

Глядя на свое скромное жилище на Сентер-стрит, Гэри испытывал смешанные чувства. Оно каким-то образом не только служило напоминанием о его многочисленных победах за эти годы, но и было упреком в многочисленных ошибках, как личных, так и профессиональных.

Пытаясь в очередной раз обуздать чувства, он закурил еще одну сигарету и зашагал в сторону центра города. Но Гэри не прошел и квартала, как на него нахлынула новая волна горько-сладких воспоминаний: над Брод-стрит нависал большой купол кинотеатра, где он смотрел бесчисленные фильмы и сериалы, вдохновлявшие его, а рядом с ним возвышался некогда роскошный отель *Clair*, в котором открылся второй головной офис *TSR*, когда компания достигла успеха. Гэри, похоже, просто не мог убежать от своего прошлого.

Он уже сильно замедлил шаг и тяжело дышал. Долгая прогулка и воспоминания физически и эмоционально истощили его, хотя Гэри всегда носил с собой груз воспоминаний, как болезненных, так и приятных. Он утверждал, что у него «очень необычная память»: «Я помню события, произошедшие до того, как я научился ходить, помню время, когда впервые пошел (точнее, побежал, поскольку я попытался встать на ноги и быстро сделал около трех шагов), и так далее»⁹.

— Похоже, не стоило этого делать, — пробормотал он себе под нос и, ускорив шаг, направился к озеру.

Он решил, что прогулка у воды может прояснить мысли и успокоить нервы. Обычно красивое сверкающее озеро Дженива выглядело мрачным и серым, после того как последние лучи солнца исчезли за горизонтом, — идеальное отражение настроения Гэри. Хуже того, озеро, как и город,

пробудило новую порцию воспоминаний, как хороших, так и плохих: рыбалка с детьми на пирсе «Ривьеры», джазовый ночной клуб, расположенный всего в квартале от центра; библиотека, построенная учеником Фрэнка Ллойда Райта Джеймсом Р. Дрессером на берегу, — именно на этой стройке Гэри в подростковом возрасте повредил колено.

Гэри очень хотел сбежать от воспоминаний о том дне. Но куда бы он ни шел, не мог избавиться от мыслей и чувств, которые охватили его. У каждого камня, дерева и здания, казалось, была своя история, и эта коллекция историй составляла его жизнь. Лейк-Дженива был его домом, и над ним нависло прошлое Гэри.

Минуты тянулись бесконечно медленно, пока он шел вдоль берега. Гэри чувствовал себя одиноким и понятия не имел, что делать дальше. Обычно, когда в компании возникали чрезвычайные ситуации, Гэри тут же начинал активно действовать и атаковал телефонными звонками юристов и консультантов, пытаясь «потушить пожар». Но сегодня он был бессилён.

Вернувшись домой вечером, Гэри все же сделал один телефонный звонок, но на другом конце провода был вовсе не адвокат и не консультант, который помог бы ему выйти из этой ситуации. Он набрал номер теперь уже бывшей жены Мэри Джо, которая была неотъемлемой частью прошлого Гэри:

— Мэри, ты не поверишь! — Гэри кипел от злости. — Эти ублюдки забрали TSR!

На несколько мгновений Мэри Джо потеряла дар речи. Она не ожидала услышать это, по крайней мере, не так и не сегодня.

— Что случилось, Гэри? — спросила она. — Кто забрал TSR?

— Я даже не знаю... с чего начать... — ответил Гэри. Гнев уступил место слезам.

Мэри Джо поняла, что дело серьезное. За более чем сорок лет Гэри плакал второй раз¹⁰. Мэри вздохнула. Да, они уже развелись и все еще втянуты в судебные споры, но она волновалась за этого человека и не хотела, чтобы ему причиняли боль.

— Гэри, начни с самого начала...