

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
К65

Andrea Contato
Through the Moongate
The Story of Richard Garriott, Origin Systems Inc. and Ultima
Part 1 - From Akalabeth to Ultima VI
Copyright © 2019 Andrea Contato
Editing and English Translation
Andreas Przygienda & Ellouise McGeachie

Контато, Андреа.

К65 Ultima. Сквозь Лунные Врата. История Ричарда Гэрриота и его знаменитой франшизы / Андреа Контато ; [перевод с английского М. М. Курошева]. — Москва : Эксмо, 2023. — 320 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-123265-8

Ричард Гэрриот — легендарный разработчик, который совершил настоящую революцию в игровой индустрии. Он создал серию ролевых игр Ultima, которая приковала к компьютерам миллионы людей. Андреа Контато проследил историю жизни Ричарда Гэрриота от детства и юности до пика карьеры. В этой книге он увлекательно рассказывает о творческом пути Гэрриота, его отношениях с важными для него людьми и, конечно, о том, как рождалась культовая серия Ultima. Читатели узнают о том, как и почему Гэрриот начал программировать и создавать игры, чем отличались друг от друга части франшизы Ultima, как была основана компания Origin Systems Inc. и кто в ней стоял, а также о том, чем увлекался Ричард Гэрриот и как это повлияло на его игры.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-123265-8

© Курошев М.М., перевод на русский язык, 2023
© Дружков Д.А., иллюстрация на обложку, 2023
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

Посвящается моей матери – моему первому «игроку 2»

Мартине – моему «игроку 2» навеки

*Диего и Алессандро. Надеюсь, когда вы дорастете
до прочтения этой книги, вам будут понятны игры
моего поколения*

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	7
Вступление	10

Первые шаги

1 D&D в сумраке Космического центра	17
2 Вундеркинды	38
3 Akalabeth: World of Doom	53

Эпоха тьмы

1 Творческий анахронизм	69
2 Сложности с хронологией на заре жанра CRPG	89
3 Ultima	96
4 Сложные решения	107
5 Sierra On-Line	118
6 Ultima II: The Revenge of the Enchantress	129
7 От Escape from Mt. Drash до Origin Systems Inc. ..	137
8 Ultima III: Exodus	151

Эпоха просвещения

1 1983	167
2 Перемены	174
3 Origin Systems Inc. процветает	185
4 Ultima IV: Quest of the Avatar	198
5 Возвращение домой	211
6 Ultima V: Warriors of Destiny	229
7 Неверный шаг	242
8 Смена караула	250
9 Ultima на Востоке и зарождение JRPG	272
10 Ultima VI: The False Prophet	284
11 Ultima Worlds	296
Благодарности	316

ПРЕДИСЛОВИЕ

Впервые с миром *Ultima* я встретился относительно поздно, в 1994 году, когда мне удалось добыть специальное издание сборника игр *EA Compilation*. Оно шло в комплекте с набором устройств Discovery CD 16 от Creative Labs: привод CD-ROM, звуковая карта Sound Blaster 16 и стереоколонки.

Многие годы я был заядлым, страстным геймером, особенно когда речь шла об RPG, и имел возможность ознакомиться с такими столпами жанра, как *Wizardry*, *Bard's Tale*, *Dungeon Master* и *Eye of the Beholder*. Разумеется, я слышал и о *Wing Commander* — эта игра, входившая в тот самый сборник, была столь успешной, что проложила себе путь даже в городок в итальянской провинции Бергамо, на полку маленького магазина электроники, куда я часто заходил и глазел на ассортимент.

Бренд Origin Systems Inc. был мне не в новинку, чего не скажешь об *Ultima*.

Менеджеры из Creative Labs решили включить диск с софтом в состав набора, чтобы покупатели могли сразу прочувствовать мощь свежеприобретенных звуковой карты и дисководов. Задумка интересная и конкретно в моем случае действенная: от плавно выплывшего на монитор кроваво-алого лика Хранителя и его глубокого

надменного голоса у меня затряслись поджилки. Я был заморожен.

Я прошел *The Black Gate* за один присест, делая заметки в тетради, предназначенной для школьных дел. Когда добрался до финала, мне захотелось еще. Этот голод могла удовлетворить лишь *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*. Затем пришлось рыскать по магазинам одной известной компьютерной торговой сети в поисках остальных игр саги.

Тогда серия *Ultima* была на пике популярности, хотя я об этом еще и не знал. Сначала я ознакомился с наилучшими ее частями, самыми инновационными и креативными, а потом отправился в прошлое, наверстывая упущенное ранее, когда вместо этих игр я наслаждался *BurgerTime*, *Raid over Moscow* и *Double Dragon*.

Увлеченно изучая историю Origin Systems Inc. и биографию ее сооснователя Ричарда Гэрриота, я осознал, насколько тесно жизнь этого человека переплетена с жанром ролевых игр и карьерами многих известнейших персон из видеоигровой и компьютерной индустрии. Эта история заслуживала того, чтобы ее достойно рассказали.

Я начал с журналов и газет того времени: рецензии, обрывочные новостные сводки, интервью Гэрриота, где он продвигал компанию и ее продукцию. Но чем больше я рылся в источниках, тем сильнее разочаровывался. Мне не давало покоя то, что я лишь пересказываю уже известные факты. И то, что ответы на вопросы, возникшие в ходе столь долгих поисков, уже нельзя было так просто найти: требовалось докопаться до самого дна, найти свидетелей описываемых событий. Более того, мне хотелось быть первым, кто услышит их слова.

В дальнейшем я искал уже не просто факты, а конкретных людей — это оказалось непросто, но не так

трудоемко, как я боялся. Коллеги Гэрриота и его спутники по жизни в большинстве своем были молодыми и неординарными программистами, одаренными в области видеоигр. Спустя десятки лет часть из них ушла на пенсию, но многие еще были в деле, а некоторые сохранили контакт с игровой индустрией. Когда я выходил с ними на связь, они с энтузиазмом откликались. Почти все готовы были поддержать мое исследование: делились воспоминаниями, тратили личное время и даже слали фотографии, черновики и заметки из тех далеких времен, когда они еще были «ориджинитами» — членами семьи Origin Systems Inc. Кто-то выступал открыто, кто-то пожелал остаться анонимом.

Более чем полгода работы, сотни отправленных и полученных писем, долгие часы разговоров в Skype и обмена сообщениями в мессенджерах — я задал тысячи вопросов и получил столько же (если не больше) ответов. Проведя 33 интервью «под запись» и несколько конфиденциальных, я наконец услышал ту историю, которую так хотел поведать другим. Благодаря открытости и доступности респондентов мне удалось получить все необходимое для работы.

Впервые устанавливая *Ultima* на свой компьютер, я, как и многие до меня, гадал: кто же такой Лорд Бри-тиш, который мелькал на страницах руководства как автор и в самой игре — как NPC? Это был лишь один из вопросов, затянувших меня в пучину поисков.

Для меня было честью писать эту книгу. Все это стало возможным лишь благодаря рассказам замечательных людей, с которыми я познакомился по ходу дела, и тем, кто поверил в мой проект.

Андреа Контато

ВСТУПЛЕНИЕ

12 октября 2008 года в 07:01 по UTC с космодрома в Байконуре был запущен «Союз ТМА-13». Экипаж состоял из трех человек: командира Юрия Лончакова, российского космонавта, для которого эта миссия была третьей; бортинженера Майкла Финка, астронавта NASA из Питтсбурга, штат Пенсильвания; и пассажира из Техаса, шестого «космического туриста» в истории, богатого разработчика видеоигр.

Космическая экспедиция с участием Ричарда Гэрриота исполнила его давнюю мечту и стала кульминацией карьеры, которая уже вознесла его на вершину успеха и известности и сделала настоящей рок-звездой видеоигровой индустрии. Он был сыном астронавта NASA и лелеял надежду пойти по стопам отца, войдя в число первых космолетчиков второго поколения.

Это событие также должно было вернуть былую популярность *Tabula Rasa*, научно-фантастической MMORPG, над которой долго трудился Гэрриот. С той поры как разработчик из Техаса ценой огромных средств выбил себе место в особом списке «космических туристов», будущий полет стали использовать, чтобы привлечь внимание публики к его последнему и самому амбициозному творению.

Программист пробыл на орбите 11 дней и 20 часов. Он провел несколько научных экспериментов для ряда британских учебных заведений, снял первую научно-фантастическую короткометражку в космосе и пообщался с «землянами» по любительскому радио МКС. Постоянные видеотрансляции и регулярные радиопереговоры подтверждали, что Гэрриот в восторге от новых впечатлений, — 30 миллионов долларов были потрачены не зря. 11 ноября 2008-го, уже на Земле, но пока еще в карантине, он подготовил пресс-релиз, который сразу же опубликовала NCSoft. В нем Гэрриот разъяснял, как полет изменил его самого и его жизненные приоритеты, сподвигнув к покорению новых горизонтов и... завершению карьеры разработчика видеоигр.

Это была очень неожиданная и сокрушительная новость для поклонников. Понять причины такого решения было можно, но принять их — гораздо сложнее. Это получилось лишь у части фанбазы. Большинство оказалось не столь снисходительно. Отраслевые журналисты, разработчики-энтузиасты и простые игроки открыто критиковали, осмеивали и ругали миллионера, который купил билет к звездам, а по возвращении из космоса бросил свое последнее детище. Всеобщее возмущение и провальная рекламная кампания *Tabula Rasa* с попытками поднять популярность игры, эксплуатируя космические приключения ее создателя, погубили благие начинания — все обернулось против и так уже многострадальной MMORPG Гэрриота.

Сразу же поползли слухи, что *Tabula Rasa* не переживет ухода своего создателя. Ждать пришлось недолго — вышло официальное заявление: 24 ноября NCSoft анонсировала закрытие проекта к концу февраля. Шок и разочарование публики от решения Гэрриота сменились

негодованием. По мнению многих, поступок корейского софтверного гиганта был напрямую связан с уходом креативного директора и исполнительного продюсера игры. MMORPG, в отличие от других жанров, жизненно необходимы значительные вливания ресурсов от игроков, и речь о трате не только денег, но и времени на прокачку персонажей. Без Ричарда игроки в *Tabula Rasa* осиротели, а после закрытия MMORPG еще и почувствовали, что их предали.

С профессиональной точки зрения уход Гэрриота из NCSoft и закрытие *Tabula Rasa* имели катастрофический эффект. Что хуже всего, в глазах общественности пострадал еще и без того замутненный образ Ричарда, а восстановиться после такого удара по репутации сложно. Видеоигровая индустрия преимущественно анонимна: фокус в ней обычно на компаниях, производителях железа и брендах. Однако в этом конкретном случае аудитория знала автора в лицо и по имени, и эти отношения оказались подпорчены. К счастью или к сожалению, Ричарду пришлось столкнуться с разочарованием фанатов лично. От таланта-самородка, богатого и удачливого энтузиаста до инноватора игровой индустрии, творца миров, изобретателя новых способов играть и познавать жанр RPG и, наконец, астронавта — карьера Ричарда Гэрриота отмечена как грандиозными победами, так и тяжелыми моментами. Плывая по околоземной орбите, он достиг вершины своего развития — личного и профессионального. Подобно траектории ракеты, доставившей его в космос, за подъемом в зенит последовало падение, но без тормозов и парашютов.

Что же на самом деле случилось во время пребывания Гэрриота на МКС и в карантине? Что вынудило его отречься от собственного детища и позволить ему умереть?

Какие иные интересы ему захотелось преследовать? Как так вышло, что ему пришлось продать свой дом, поместье «Британния», чтобы справиться с экономическими потрясениями? Действительно ли ему хотелось покинуть игровую индустрию, где он сделал столько всего значимого?

Из-за провала *Tabula Rasa* сложилось представление, что Гэрриот потерял чутье, волшебную способность делать свои творения необычными, уникальными, успешными и культовыми. Приняв участие в создании многомиллиардной индустрии, он вызвал и заодно возглавил бум компьютерных ролевых игр [CRPG]. Он построил компанию, оставившую след в истории, чье имя до сих пор живо в названии сервиса цифровой дистрибуции от Electronic Arts¹. Благодаря своей поразительной интуиции он предугадал интернет-революцию, создав жанр, который на протяжении более десятка лет доминировал над остальными. Теперь же Гэрриот, казалось, и вправду утратил интерес к разработке игр.

Но так ли было в действительности?

Настоящая история Ричарда Гэрриота — история о том, как он поспособствовал бурному росту видеоигровой индустрии и изменил принцип нашего взаимодействия с играми; как основал одну из самых влиятельных софтверных компаний и повстречал немало опытейших разработчиков; как вел дела и схлестывался с другими именитыми гейм-корпорациями, — началась в День независимости 1961 года.

¹ С октября 2022 г. старый клиент магазина Origin замесился новым, который называется просто EA App: <https://www.gamesindustry.biz/ea-desktop-app-set-to-replace-origin-now-available>. — Прим. пер.

ПЕРВЫЕ ШАГИ



D&D В СУМРАКЕ КОСМИЧЕСКОГО ЦЕНТРА

Мы все вертелись в гиковских и задротских кругах, и очень скоро количество игроков выросло.

Роберт Уайт

Я обычно перебивался с тройки на четверку, но так успешно участвовал в научных ярмарках, что в школе поняли: я способен учиться самостоятельно. И пусть такое понятие, как «независимая научная работа», не применялось, мне позволили заниматься самому. Никаких учителей, никакого расписания. Каждый семестр я заявлял: «Я думаю разработать парочку игр, покажу, как будет готово», — и получал ответ: «Дерзай». За одну только старшую школу я написал 28 игр.

Ричард Гэрриот, Explore/Create

Ричард Гэрриот родился 4 июля 1961 года в Кембридже (Англия), в семье Хелен Мэри Уокер и Оуэна Кея Гэрриота, третьим из впоследствии четырех детей: у него два брата, Роберт и Рэндалл, и младшая сестра Линда. Оба

родителя были гражданами США. Когда Ричарду исполнилось всего несколько месяцев, они решили переехать в Штаты и осесть там. Однако рождение в Британии сыграет важнейшую роль в жизни Ричарда.

В начале 1960-х его отец Оуэн продвинулся в калифорнийском Стэнфордском университете в должности с помощника профессора до доцента кафедры электроинженерии. Благодаря череде замечательных совпадений через несколько лет в местной компьютерной лаборатории молодой студент Нолан Бушнелл, будущий сооснователь Atari и дизайнер *Pong*, свел судьбоносное знакомство со *Spacewar!*, одной из первых видеоигр.

В 1965 году NASA выбрало Оуэна Гэрриота из группы шести ученых на роль астронавта. В связи с этим семья была вынуждена перебраться в Нассау-Бэй в Техасе, поближе к Космическому центру имени Линдона Джонсона, который координирует все миссии с участием людей. В 1973-м прошла экспедиция «Скайлэб», в рамках которой отец Ричарда ненадолго стал рекордсменом по продолжительности пребывания человека в космосе (около 60 суток). По возвращении астронавта на Землю он и его семья стали героями публичного интервью — так было заведено по политическим причинам, в связи с холодной войной и космической гонкой. Двенадцатилетний Ричард был увековечен на пленке играющим с крохотной копией корабля «Скайлэб-3», небольшая металлическая капсула которого два месяца оберегала в космосе его отца.

Мальчик рос в постоянном тесном контакте с наукой и техникой. Мир вокруг начал стремительно меняться: компьютерная революция зарождалась в исследовательских институтах, постепенно прокладывая себе путь