



История  
Ричарда Гэрриота  
и его знаменитой  
франшизы

# Ultima

СКВОЗЬ ЛУННЫЕ ВРАТА

От Akalabeth до Ultima VI

**Андреа Контато**  
**Ultima. Сквозь Лунные Врата.**  
**История Ричарда Гэрриота**  
**и его знаменитой франшизы**  
**Серия «Легендарные**  
**компьютерные игры»**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=69796864](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69796864)*

*Ultima. Сквозь Лунные Врата. История Ричарда Гэрриота и его  
знаменитой франшизы:  
ISBN 978-5-04-193347-0*

### **Аннотация**

Ричард «Лорд Бритиш» Гэрриот – один из самых известных пионеров игровой индустрии. Разработанная им серия ролевых игр Ultima совершила настоящую революцию среди видеоигр и приковала к компьютерам миллионы людей. В 1983 году Гэрриот стал соучредителем компании Origin Systems Inc., которая продолжила выпускать на рынок культовые игры.

Андреа Контато проследил историю легендарного разработчика от детства и юности до пика карьеры. На страницах книги он увлекательно расскажет о жизни Гэрриота,

его творческом пути, его отношениях с важными для него людьми и, конечно, о том, как рождалась знаменитая серия Ultima.

Вы узнаете:

[ul]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 состоял?

Чем увлекался Ричард Гэрриот и как это повлияло на его игры?  
[/ul]

Понравилась книга? Поставь бумагу на полку!

Покупатели электронной книги найдут внутри скидку на бумажную версию.

# Содержание

Предисловие	6
Вступление	10
Первые шаги	15
1	15
2	39
Конец ознакомительного фрагмента.	46

# Андреа Контато

## Ultima. Сквозь Лунные Врата. История Ричарда Гэрриота и его знаменитой франшизы

© 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*

## *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 почувствовать мощь свежеприобретенных звуковой карты и дисковода. 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 со-

бытий. 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 Бритиш, 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 британ-

ских 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 – вы-

шло 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 тя-

желыми 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 Arts <sup>1</sup>. Благодаря своей поразительной интуиции он предугадал интернет-революцию, создав жанр, который на протяжении более десят-

---

<sup>1</sup> 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.

ка 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 опытнейших разработчиков; как вел дела и схлестывался с другими именитыми гейм-корпорациями, – началась в День независимости 1961 года.

# Первые шаги

## 1

### *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 в университеты и далее – в школы. В 1964 году Джон Джордж Кемени и Томас Юджин Курц, двое учителей из Дартмутского колледжа в Новой Англии, обратили внимание на то, что технологии и образование гигантскими шагами движутся вперед, – они впервые могли предложить ученикам курсы по программированию.

Преподаватели также отметили, что доступные на тот момент языки программирования оказались сложноваты для освоения с нуля молодежью. Поэтому Кемени и Курц заложили основы нового языка, почерпнув идеи из Фортрана и ALGOL. Они только что завершили установку системы распределения времени <sup>2</sup> на основе мейнфрейма от General Electric (Дартмутская система распределения времени) и назвали свое творение BASIC (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code – «универсальный код символьных инструкций для начинающих»). Студенты разрабатывали программы на Бейсике, сначала прописывая строки кода в тетради, а затем вручную пробивая перфоленты. Они запускали программы на мейнфрейме, используя телетайпы, подключен-

---

<sup>2</sup> В те годы работа на мейнфреймах была строго ограничена, поэтому каждому, кому требовалось сделать вычисления или ввести программу, выделялось некоторое время в порядке очереди. – *Прим. науч. ред.*

ные к главному компьютеру, а в некоторых случаях – удаленно, через модем, и получали напечатанный на бумаге результат.

Чтобы максимально популяризировать Бейсик, Кемени и Курц решили не продавать его, а распространять компилятор по школам в Нью-Гэмпшире, продвигая его и расширяя функционал на протяжении нескольких лет. Благодаря такому подходу к середине 1970-х этот язык применяли по всей стране, включая среднюю школу Клир-Крик, где учился Ричард, – там-то в 1975 году он и начал посещать курсы по программированию.

Гэрриота, по крайней мере поначалу, не слишком интересовала информатика. В отличие от большинства сверстников, у него был ежедневный доступ к новым технологиям, равно как и к ученым, исследователям и даже астронавтам, так что он не придавал компьютерам большого значения. Для Ричарда они были просто частью обстановки, ничего выдающегося. Чем он действительно увлекался, так это трудами Дж. Р. Р. Толкина – особенно обожал «Властелина колец».

Летом 1977-го Оуэн и Хелен решили отправить Ричарда в летний лагерь при Университете Оклахомы. Осенью их сын пойдет в последний класс старшей школы – родители, в первую очередь отец, возлагали на парня большие надежды. Главной целью поездки Ричарда было научиться программировать на Фортране. Однако это, при всей полезности, не

так сильно повлияло на его будущее, как другие оклахомские события и впечатления. За несколько недель в кампусе два происшествия в значительной степени определили всю его дальнейшую жизнь.

Так, зажатому и застенчивому Ричарду впервые пришлось самостоятельно справляться с трудностями при помещении в новую среду и взаимодействовать с незнакомыми людьми. К счастью, несколько его ровесников сделали первый шаг сами. Когда вокруг Ричарда собралась группка парней, он поприветствовал их формальным «Здравствуйте»<sup>3</sup>, что всех озадачило.

«Так здесь никто не говорит», – заметили они. Последовала дискуссия, которая помогла ребятам узнать друг друга ближе. Когда Гэрриот рассказал, что родился в Англии, новые знакомые связали странное приветствие с этим обстоятельством. И неважно, что Ричард прожил в Британии всего несколько месяцев и что у него техасский акцент – шутки ради его стали звать «Лордом Бритишем»<sup>4</sup>. Гэрриоту прозвище так понравилось, что он оставил его за собой.

Сама по себе эта кличка ничего бы не изменила, не случись у Ричарда еще одна внезапная встреча с судьбой. Однажды он вошел в комнату отдыха и застал сверстников за

---

<sup>3</sup> Английское приветствие «hello», которое использовал Ричард, соответствует формальному «здравствуйте» или даже «приветствую вас», а в этой ситуации от него ожидали скорее неформального «привет» (англ. «hi», «hey»). – *Прим. ред.*

<sup>4</sup> Lord British можно перевести как «Господин Британец». – *Прим. науч. ред.*

обсуждением монстров, мечей и заклинаний. Он поинтересовался, что за дела, и ответ его ошарашил – это была игра, в которой приключения, так восхищавшие его в книгах Толкина, мог пережить каждый.

Речь шла о *Dungeons & Dragons*<sup>5</sup>, ролевой настолке Гэри Гайгэкса и Дэйва Арнесона.

Робко пронаблюдав за ходом первой партии, Ричард сделался постоянным игроком и стал уделять *D&D* львиную долю свободного времени. Энтузиазм и страсть к игре помогли ему победить застенчивость и сломать барьеры, которые поначалу его стопорили.

«Лето прошло под знаком программирования и девушек. Великое было время, много чего случилось тогда впервые», – вспоминал он годы спустя<sup>6</sup>. К концу лета 1977-го Ричард в определенном смысле переменялся. Кратковременная смена обстановки открыла перед ним новый мир, и нужно было перетащить из Оклахомы в Техас хоть толику этих ощущений.

---

<sup>5</sup> Придуманная двумя фанатами варгеймов и впервые изданная в 1974-м, *Dungeons & Dragons (D&D)* стала первой ролевой игрой в истории – по крайней мере, на рынке. За десятки лет популярность *D&D* лишь выросла: к 2004-му в нее играло уже 20 миллионов человек, а суммарная прибыль от книг и прочего мерча превысила отметку в миллиард долларов. Механики *D&D* стали отправной точкой для RPG следующих поколений, причем влияние игры не ограничилось жанром: она оставила заметный след в литературе, фильмах, музыке и поп-культуре в целом. – Прим. авт.

<sup>6</sup> King, Brad; Borland, John. *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic* (2014). – Прим. авт.

Первым в *D&D* втянулся Роберт Уайт, старый друг Ричарда. Их отцы оба были связаны с наукой и техникой: Уайт-старший – бортмеханик, а Оуэн Гэрриот – астронавт. Мало того, они являлись коллегами в центре NASA в Хьюстоне и давними знакомыми.

Роберт был на год старше; мальчики познакомились в 1971 году на *Webelos* – церемонии посвящения кабскаутов в бойскауты <sup>7</sup>. Уайт: «Мы с Ричардом участвовали в очередной школьной научной ярмарке, которую не пропускали с самого детства, и во время перерыва он показал мне три попавшихся к нему в руки буклета игровых правил. Они были из оригинального издания *D&D*. <...> Изучать их прямо там было некогда, но на завтра мы собрались с друзьями на короткую партию, а Ричард стал нашим первым мастером подземелий <sup>8</sup>».

В компанию, помимо Ричарда и Роберта, вошли Элизабет Фрёбель, Чак Буше, Рене Ханс и Кит Забалу, парнишка, живший по соседству с Гэрриотами. Никто из них ранее про *D&D* не слышал, но обещания отлично провести время было достаточно, чтобы собрать подростков-гиков вокруг стола. Там и тогда Гэрриот провел свое первое приключение в

---

<sup>7</sup> *Webelos* – акроним клятвы *We'll Be Loyal Scouts* («Мы будем верными скаутами»). Кабскауты – младший возраст (6–10 лет), в бойскауты принимают с 11 лет. – *Прим. ред.*

<sup>8</sup> От англ. *Dungeon Master* – «мастер подземелий», на практике для краткости часто используют просто «мастер». Так называют ведущего в *D&D*. Он выполняет функцию рассказчика и следит за соблюдением правил. – *Прим. ред.*

роли мастера.

*D&D*-сессия имела такой успех, что компания решила встречаться почаще. По школе пошла молва, все больше ребят просились поучаствовать – вплоть до того, что дом Гэрриотов буквально заполонили игроки. Уайт: «Прямо как снежный ком. Вскоре мы каждую пятницу ночь напролет резались у Ричарда в *D&D* в количестве 8–10 человек. Его мать пекла нам пирог; вместе с отцом они подбадривали играющих и смеялись нашим выдумкам. Вскоре стало ясно, что затея слишком разрослась и сделалась сложноуправляемой, поэтому в конце концов мы разделились. Я тоже стал мастером, а параллельно Ричард продолжил вести свои приключения».

Матери Ричарда Хелен пришлось не только постоянно печь пироги, но и отдать в распоряжение игроков свою художественную мастерскую<sup>9</sup>. Ее инвентарь переехал из дома в гараж – через несколько лет ему придется пропутешествовать обратно, чтобы у Гэрриота появилось пространство для завершения одного из его самых масштабных проектов.

По признанию самого Ричарда мастер *D&D* из него был так себе. В его кампаниях во главе угла стояло то, что больше всего любил он сам, – сражения со все более и более ужасными и опасными противниками, с кратким вступлением в качестве предыстории. Роберт же умел придумывать мрачные

---

<sup>9</sup> Хелен Гэрриот была художницей, а также занималась гончарным делом. – *Прим. ред.*

сюжеты в демонических декорациях, где игрокам предстояло противостоять его дьявольским махинациям. По словам Уайта, стиль каждого из двоих мастеров был тесно связан с литературными предпочтениями: «Ричарду нравилось более легкое фэнтези-чтиво (если не считать „Властелина колец“), а вот я в то время зачитывался Берроузом („Тарзан“, Барсумский цикл), Говардом („Конан“), Лавкрафтом и подающим надежды Стивеном Дональдсоном („Томас Ковенант“). Мои игры получались более замысловатыми, сюжеты переплетались и становились мрачнее. Разделение подходов оказалось удачным решением, и часто, когда народу было немного, мы даже „гостили“ в мирах друг друга. Но к игре присоединялось все больше людей, и подобное случалось все реже».

Группа разрослась до трех десятков человек; это было натуральное нашествие на дом Гэрриотов – ребятам пришлось найти для игр другое место, чтобы не испытывать терпение родителей. Наблюдая за другими мастерами в деле, Гэрриот смог со временем повысить качество своих историй и стал придумывать сюжетные повороты поинтереснее. В 17 лет он подготовил сценарий, описывающий восход и гибель грозного чародея Мондейна из страны Созарии.

Ролевые игры стали очень важной частью повседневной жизни Ричарда в школе и в свободное от занятий время. Ему нравилось припоминать и обсуждать былые приключения с товарищами по игре, он без конца делал заметки и набрасывал карты в неизменной черной тетради, которую носил

при себе. Вскоре Ричард решил совместить полезное с приятным.

Как упоминалось выше, в школе Клир-Крик проводились курсы по Бейсику. Ученики через терминалы подключались к мини-компьютеру DEC (Digital Equipment Corporation) PDP-11 и благодаря системе распределения времени пользовались его мощностями. В мире, где даже самые влиятельные корпорации, вместо того чтобы закупать собственные тяжелые, громоздкие и дорогостоящие мейнфреймы, арендовали ЭВМ у таких гигантов, как General Electric, телетайпы, к которым имел доступ Ричард, были последним словом техники. Быстрый взлет микрокомпьютеров <sup>10</sup> уже начался – в скором времени они войдут в миллионы домов и учебных заведений.

Любопытно, что за пару лет до того молодой человек по имени Уильям Генри Гейтс III также обучался Бейсику на Teletype Model 33. Этот паренек по прозвищу Билл еще ребенком стал известен благодаря врожденной способности ломать любые системы, до которых только дотянется <sup>11</sup>. А вскоре он продемонстрирует, что у языка, который создатели, профессора Кемени и Курц, решили распространять сво-

---

<sup>10</sup> Тогда микрокомпьютерами называли любые компьютеры на основе микропроцессоров. Они были компактнее и дешевле мейнфреймов и мини-компьютеров, но и менее производительны. Сейчас же используется термин «персональный компьютер». – *Прим. авт.*

<sup>11</sup> Wallace, James; Erickson, Jim. *Hard Drive – Bill Gates and the Making of the Microsoft Empire* (2005). – *Прим. авт.*

бодно, есть коммерческое применение.

Хоть Ричард не жаловал информатику, благодаря летнему лагерю при Университете Оклахомы его навыки программирования стали слишком продвинутыми для школы – учителям было почти нечего ему предложить. Так что Гэрриоту пришла в голову смелая идея, которая позволяла свободно работать на компьютере и совмещать увлечение ролевками с исполнением учебного плана. Он попросил директора освободить его от уроков информатики: вместо них он в течение каждого семестра будет писать по компьютерной игре в обмен на отличную оценку. Подметив огонь в глазах ученика, директор согласился. На бумаге же компьютерные занятия Ричарда считались за курс иностранного языка, который посещал он один. Вскоре Гэрриот уже делал заметки к своей первой программе <sup>12</sup> DND1 <sup>13</sup>, терпеливо ожидая своей оче-

---

<sup>12</sup> В исходном коде первого прототипа (который опубликовали в рамках конкурса в честь релиза *Shroud of Avatar*) можно подметить занятную деталь: в начале игрока спрашивали, хочет ли он прочитать инструкции. При подтверждении игра сразу же закрывалась с сообщением: «ТЕБЕ КТО РАЗРЕШИЛ ИГРАТЬ!». То же самое случалось, если набрать в качестве имени персонажа „SHAV“. Ричард Гэрриот: «SHAVS – имя, которым меня называла моя девушка в старшей школе. Она обещала, что объяснит его смысл, когда мне стукнет сорок или я женюсь. Я был (и остаюсь) зол на нее, после того как узнал, что это просто белиберда. Да, а такое сообщение – потому что никто, кроме МЕНЯ, игру и не запускал, так что, понадобится кому инструкции... их в природе не было!» – *Прим. авт.*

<sup>13</sup> Серию игр, написанную Ричардом в школе, часто называют *D&D* с итерациями *D&D 1*, *D&D 2* и т. д. И хотя сам Гэрриот использует такую нотацию в *Explore/Create*, она некорректна. Правильное название – *DND1*, *DND2* и далее, так как на телетайпе не было амперсанда (&). – *Прим. авт.*

реди за терминалом.

Сегодня сложно представить, как вообще функционировали прототипы, написанные юным Ричардом. На доступных ему телетайпах не было мониторов: машины управлялись от удаленного мейнфрейма, а выходные данные программы печатались на рулонной бумаге. Ни о каких графических интерфейсах и речи не шло, а с клавиатуры можно было ввести лишь заглавные буквы и небольшой набор символов – ограничений даже больше, чем у печатной машинки, прародительницы этих устройств.

Ричард и Роберт не понаслышке знали, что такое видеоигры. Уайт: «Мы посещали здание TRW<sup>14</sup> напротив NASA, и там нам дали повозиться с мейнфреймами и научили программировать. У нас неплохо получалось кое-что простенькое на Фортране. Даже пробовали выводить каркасную графику<sup>15</sup>. Мы часто звонили на компьютеры Хьюстонского университета и играли в ASCII-игру по „Звездному пути“».

*Star Trek* за авторством Майка Мэйфилда была вдохновлена одноименным приключенческим телесериалом об экипаже космического корабля «Энтерпрайз». Идею Майк сформулировал вместе с одноклассниками, но спрограммировал игру уже единолично летом 1971-го. Мэйфилд управился

---

<sup>14</sup> Американская многоотраслевая корпорация. – *Прим. ред.*

<sup>15</sup> Wireframe graphics – способ изображения трехмерных объектов через простые геометрические фигуры без использования цветов и заливок межреберных пространств. Что-то вроде чертежных рисунков, только с иллюзией полного 3D. – *Прим. науч. ред.*

с этим за несколько недель, периодически подключаясь к мейнфреймам Калифорнийского университета.

Майк Мэйфилд: «Тогда, в 1971-м, я учился в выпускном классе. В моей школе не было никаких компьютеров, но мне повезло „одолжить“ (читай – „выкрасть“) учетную запись для Sigma 7 из Калифорнийского университета в Ирвине. Я пытался сам освоить Бейсик по учебнику. В то время была программа, работающая на векторно-графическом терминале Sigma 7, простейший shoot 'em up в космосе. Мне хотелось сделать похожую игру, но в моем распоряжении имелся лишь терминал ASR-33 Teletype без экрана (да-да, это все, что можно было „одолжить“ в школе)»<sup>16</sup>.

Майка также впечатлила *Spacemar!*, та самая, что зацепила Нолана Бушнелла и сподвигла его вступить на рынок аркад. Однако задумка Мэйфилда отличалась тем, что его *Star Trek* была пошаговой игрой, где приходилось грамотно тратить ресурсы (фотонные торпеды и энергию) и подбивать вражеские корабли на случайно сгенерированной карте.

Эти эксперименты ушли бы «в стол», если бы Майк не приобрел маленький, но прогрессивный карманный калькулятор HP-35 и не посетил местный офис Hewlett-Packard с целью разузнать любопытные детали про новую «железку». В один из таких визитов работники предложили Мэйфилду портировать *Star Trek* на их мини-компьютер HP 200 °C.

---

<sup>16</sup> Mayfield, Mike (2000): <https://gamesoffame.wordpress.com/star-trek/>. — Прим. авт.

Это тоже была машина с распределением времени и Бейси-ком в качестве используемого языка. Творение Мэйфилда под названием *STTR1* включили в собрание программ, которое распространяла сама HP, а позднее оно попало в книгу *101 BASIC Computer Games* («101 компьютерная игра на Бейсике»).

Как было заведено на заре видеоигровой истории, игра Мэйфилда пошла по рукам и в конечном счете привлекла внимание увлеченных программистов<sup>17</sup>. Им доставляло удовольствие переводить ее и переносить на другие системы, добавлять новые фишки, менять геймплей и в целом переделывать все на свой вкус. Первопроходцами стали Дэвид Х. Ал и Мэри Коул, которые переписали программу для систем DEC и распространили, разослав информационный бюллетень. Пошла молва, и оригинал *Star Trek* от Мэйфилда добрался до компьютеров Хьюстонского университета, где в конце 1977 года Ричард Гэрриот и Роберт Уайт и получили возможность познакомиться с этой игрой.

В *Star Trek* применялась исключительно текстовая графика, то же касалось и интерфейса. Космическая карта представляла собой сетку 8 × 8 ячеек, на которой корабль «Энтерпрайз» под управлением игрока (E) сражался с клингонами (K). Управление осуществлялось через однобуквенные

---

<sup>17</sup> *Spacewar!* Стива Рассела (он же Slug) постигла похожая судьба: она распространилась через игроков и начинающих программистов по большинству американских исследовательских институтов и, добравшись до Нолана Бушнелла, вдохновила его на создание первой игры. – *Прим. авт.*

команды: например, W для варп-двигателя или T для пуска смертоносной фотонной торпеды в противника.

STAR TREK

ВЫВЕСТИ ИНСТРУКЦИИ (ОНИ ДЛИННЫЕ!)? N

ТРЕБУЕТСЯ РАЗБИТЬ 8 КОРАБЛЕЙ  
КЛИНГОНОВ ЗА 28 ЗВЕЗДНЫХ ДАТ С 3  
ЗВЕЗДНЫМИ БАЗАМИ

ЭНТЕРПРАЙЗ В КВАДРАНТЕ – (2 1) СЕКТОР (4 4)

.....

....\*....\*

.....

...E..K...

.....\*..

.....

.....

.....K....

....\*.....

.....

КОМАНДА? T

МАРШРУТ ТОРПЕДЫ (1–9)? 1

ПУТЬ: 4–5 4 – 6 4 – 7

КОРАБЛЬ КЛИНГОНОВ РАЗБИТ!

Ричард решил сохранить эту концепцию, представив монстров и объекты в своей ролевой игре простыми буквами: гоблины, к примеру, обозначались G, а за буквой A скрыва-

лись гигантские муравьи (ants)<sup>18</sup>. Вышло похоже на другие игры вроде *Rogue*<sup>19</sup>, о которых речь пойдет дальше, – вид сверху и символы ASCII для отрисовки карт и подземелий.

Игрок вводил команды, терминал передавал их на мейн-фрейм, а после программа выводила результат на бумагу, перепечатавая обновленную карту. По этой причине перемещение в игре было пошаговым: один ход – одно действие, на просчет и вывод которого требовалось от десяти секунд.

Гэрриот: «Каждый новый „кадр“ приходилось выжидать по 10–30 секунд... Очень низкий был „фреймрейт“. „Неповоротливо“ – вот подходящее слово... невероятно медленно по сегодняшним меркам. И все это под аккомпанемент акустического модема на 300 бод<sup>20</sup>!»<sup>21</sup>

Пока Ричард впервые сражался со сложностями создания игры на Бейсике, развитие компьютеров внезапно скакнуло

---

<sup>18</sup> В ранних версиях *DND* был интерфейс, похожий на интерфейс в *Star Trek* и ряде других игр на Бейсике того времени. Команды принимались путем ввода одной буквы, числа или простых слов (если нажать Enter или ввести недопустимую команду, выпадал список возможных действий и связанных с ними кодов). – *Прим. авт.*

<sup>19</sup> Предтеча жанра «рогаликов» (roguelike), где карты генерируются случайно, игральные персонажи умирают навсегда, а передвижение пошаговое. – *Прим. авт.*

<sup>20</sup> Бод (англ. *baud*) в связи и электронике – единица измерения символьной скорости, количество изменений информационного параметра несущего периодического сигнала в секунду. – *Прим. ред.*

<sup>21</sup> Garriott, Richard. Интервью Роберту «Bladed Edge» Козарко (2011): <http://www.hardcoregaming101.net>. – *Прим. авт.*

вперед. Чарльз Ингерхэм Педдл, выдающийся американский инженер, оставил заметный след в General Electric в золотую эпоху производства устройств распределения времени. Подметив, что рынок меняется и услуги, на которых поднялась GE, с каждым годом становятся все менее востребованными, Педдл покинул компанию и перешел в Motorola. Там он вошел в команду Томаса Х. Беннета, разработавшую MC6800 – первый чип в серии 6800, который нашел применение в множестве устройств: кассовых аппаратах, ЭЛТ, аркадных и пинбольных автоматах и даже некоторых компьютерах – как для самостоятельной сборки, так и готовых.

В середине 1970-х микропроцессоры были крайне дороги, что ограничивало их сферу использования. Педдл полагал, что дешевый в производстве чип потрясет рынок, но в верхах Motorola его идею не оценили. В итоге он уволился оттуда и перебрался в MOS Technology <sup>22</sup> вместе с некоторыми коллегами по разработке MC6800. Уже там группа под руководством Педдла собрала новый чип, MOS 6502, который мог не только продаваться «в плюс» по 25 долларов (по сравнению с 170 долларами за MC6800 и более чем 200 долларов за Intel 8080), но и сражаться на равных с конкурентами. А в ряде операций он даже превосходил их по производительности.

Секрет столь низкой цены на продукты MOS заключался

---

<sup>22</sup> MOS (Metal Oxide Semiconductor) – металло-оксидный полупроводник, т. е. МОП-транзистор. – *Прим. авт.*

в особенностях производственной цепочки, благодаря которым количество дефектных чипов снижалось по сравнению с конкурентами. Этот фактор был одним из ключевых в микропроцессорной революции. Появление MOS 6502 на рынке заставило других производителей полупроводников значительно сбавить цены и тем самым предварило зарождение новой индустрии. Теперь обычный человек мог позволить себе устройство с микропроцессором – так спрос на обзаведение личным компьютером нашел свое предложение.

До прихода микрокомпьютеров ранним энтузиастам приходилось собирать простейшие ЭВМ вручную из комплектов, которые распространяли изобретатели-одиночки. К этой касте относился и особо талантливый инженер Стив Возняк, который разработал свой компьютер на основе Motorola 6800. В отличие от других электронщиков, веривших в победу Intel 8008, ему приглянулся конкурент; благодаря низкой цене он приобрел напрямую от Педдла образец MOS 6502 и переработал спецификации микрокомпьютера под него. Когда Возняк показал результат своему другу Стиву Джобсу, тот пришел в восторг и предложил организовать бизнес по продаже наборов для сборки, как делали многие компании вроде MOS, MITS и IMSAI.

Скачок от первых экспериментов к коммерческим прототипам случился быстро. Сам Педдл осознавал происходящее, но управляющие MOS все не решались вступать на узконаправленный рынок микрокомпьютеров, а вскоре

Motorola изничтожила конкуренцию в нише 6800-х, затаскав MOS по инстанциям и вынудив уладить дело вне суда. Продажа MOS производителю калькуляторов Commodore, где основателем и управляющим был американский бизнесмен польского происхождения Джек Трэмиел, открыла перед Педдлом большие возможности. Вообще Трэмиел купил MOS только для того, чтобы удешевить производство калькуляторов и, как следствие, пободаться на равных с Texas Instruments. Но когда Педдл объяснил ему, что рынок калькуляторов в упадке и стоит переключиться на новую микрокомпьютерную жилу – тем более владея самым дешевым чипом на рынке! – глава компании впечатлился и дал добро.

Чтобы опередить конкурентов, Педдл предложил Трэмиелу выкупить уже готовое решение. Он вспомнил, как помогал Возняку и Джобсу в процессе доделывания Apple II, и посоветовал главе компании связаться с ними и выяснить, возможно ли приобрести прототип, доработать и пустить в массовое производство. Начались переговоры, но Джобс был чересчур амбициозен и не согласился на условия сделки. Так Commodore могла купить Apple, но не сложилось.

Поэтому Педдлу пришлось обойтись без прототипа Возняка. Вместо этого был создан Commodore PET, мощный и относительно дешевый микрокомпьютер. В комплекте шли магнитофон для считывания магнитной ленты <sup>23</sup> и клавиатура.

---

<sup>23</sup> Магнитная лента пришла на смену перфокартам и перфоленте в качестве носителя информации на микрокомпьютерах. – *Прим. ред.*

тура, похожая на калькулятор (фирма Трэмиела их все еще производила, но из-за конкуренции с Texas Instruments проблем было все больше). Понимая, что микрокомпьютер без подходящей операционной системы довольно бесполезен, Педдл в последний момент добавил на ПЗУ PЕТ интерпретатор Бейсика от маленькой софтверной компании Micro-Soft<sup>24</sup>. Этот продукт Пола Аллена и Билла Гейтса был уже известен в компьютерной среде, и его высоко ценили... даже те, кто не решался приобретать дорогостоящую лицензию<sup>25</sup>.

А тем временем похождения Возняка и Джобса продолжались. Им удалось выбить финансирование у венчурных капиталистов, в числе которых были Дон Валентайн и Майк Марккула, – на эти средства и был выпущен Apple II. Этот микрокомпьютер также базировался на чипе MOS 6502 и обладал характеристиками, схожими с PЕТ в плане как доступной памяти, так и поддержки привода на магнитной ленте.

У обоих основателей Apple были связи с Ноланом Бушнеллом из Atari. Джобс трудился там ремонтником, а Возняк подготовил технологическую основу для игры *Breakout*. Когда последний приступил к работе над Apple II, он в первую очередь желал создать платформу с инструментарием для

---

<sup>24</sup> Такое написание названия в 1975 году предложил Пол Аллен, соучредитель компании, и именно оно мелькает в первых версиях интерпретатора. Дефис пропадет в 1978-м. – *Прим. пер.*

<sup>25</sup> Gates, Bill. *Open Letter to Hobbyists* («Открытое письмо энтузиастам») в ответ на бурное пиратство интерпретатора Бейсика для Altair 8800 (1976). – *Прим. авт.*

написания игр. Возняк подготовил среду разработки Integer BASIC с возможностями для вывода графики и цветов (16 в низком разрешении, 6 – в высоком), но без функционала для операций с плавающей точкой.

В это время Radio Shack <sup>26</sup> тоже захотели занять похожий продукт и связались с Commodore. Трэмиел в очередной раз оказался непоколебим в своих требованиях, и сделка сорвалась – RS пришлось справляться самим. Технари из Tandy Corporation во главе со Стивом Лейнингером оперативно собрали TRS-80, микрокомпьютер на базе Zilog Z80 – еще одного дешевого чипа, который придумал Федерико Фаджин из команды разработчиков Intel 8008. Этот чип будут широко применять в видеоигровых автоматах (такие аркадные хиты, как *Pac-Man*, *Galaxian* и *Galaga*) и консолях, в том числе SEGA Master System и Game Boy <sup>27</sup>.

Подытожим: к 1977 году на рынке присутствовало три разных микрокомпьютера – Apple II от двух Стивов, TRS-80 от Tandy Corporation (продавался через сеть Radio Shack) и Commodore PET от Чака Педдла (дебют компании Джека Трэмиела на поприще IT). Во все три изначально была заложена поддержка Бейсика, при этом TRS-80 включал свой

---

<sup>26</sup> Американская компания, сеть розничных магазинов по продаже электроники. – *Прим. ред.*

<sup>27</sup> Не совсем корректно. В Game Boy стоит собственный чип LR35902 производства Sharp с процессором SM83, сочетающим регистры Intel 8080 и частичный набор инструкций от Z80: <https://www.copetti.org/writings/consoles/game-boy/#cpu>. – *Прим. пер.*

диалект на базе Tiny BASIC<sup>28</sup>, рассчитанный на устройства с малым объемом ОЗУ. Ставка Commodore на Бейсик окупилась, и в течение года с выхода PET в комплектацию Apple II и TRS-80<sup>29</sup> включили интерпретатор языка от Micro-Soft. Возняку, к его большому разочарованию, пришлось отказаться от своей имплементации Бейсика в пользу решения от Пола Аллена и Билла Гейтса при поддержке Монте Давидовфа. Именно Давидовф привнес поддержку вычислений с плавающей точкой в MS BASIC, заимев преимущество перед конкурентами.

Ричарду, как когда-то дартмутским студентам, приходилось прописывать код в тетради заранее, прежде чем в отведенные часы усесться за телетайп. После ввода всех команд он мог запустить программу, изучить ее работу и внести изменения, хотя низкая скорость передачи данных (каждое действие просчитывалось несколько минут) делу не сильно помогала, как и вывод через принтер. Долгие паузы Ричард коротал, мечтая о личном компьютере, – и вычисления станут проходить быстрее, и под школьный график не придется подстраиваться.

Из всей «Троицы» Apple II был наиболее перспективной платформой для разработки игр. Он обладал графическими

---

<sup>28</sup> В TRS-80 действительно использовалась «ужатая» версия Бейсика, но не Tiny BASIC, а Level I BASIC. – *Прим. науч. ред.*

<sup>29</sup> В то время эти машины объединяли словом «Троица», а сам год прозвали «Годом Троицы». – *Прим. авт.*

возможностями, недоступными обоим конкурентам, и клавиатура у него была гораздо удобнее, чем переработанная панель калькулятора от Commodore. Стив Возняк, один из первых разработчиков видеоигр как таковых, сконструировал Apple II с расчетом на их запуск, в то время как микрокомпьютеры PET и TRS-80 больше подходили для бизнеса и учебных целей. Для Гэрриота Apple II был идеальным выбором, но самая базовая его комплектация обходилась в 1298 долларов<sup>30</sup>. Между тем его отец Оуэн видеоигры не жаловал, но был счастлив, что сын наконец заинтересовался информатикой и программированием.

Приближалось лето 1979-го, а с ним и конец учебного года. Ричард стал с тревогой задумываться о будущем: он потеряет доступ к школьному компьютеру, а значит, никаких экспериментов, которых, помимо изначального прототипа, набралось уже 20 ревизий. Только с покупкой микрокомпьютера он сможет продолжать работу на каникулах, но без согласия родителей такое не провернуть. Вспомнив свой опыт с директором, Ричард набрался смелости и предложил отцу сделку: он заканчивает игру, искореняет в ней баги и все так же приносит из школы хорошие оценки. А за это родители покупают ему микрокомпьютер.

Оуэн согласился, и Ричард его не разочаровал. Оценки оставались высокими и позволили сыну пойти по стопам от-

---

<sup>30</sup> Рекомендуемая розничная цена за начальную комплектацию с 16 кБ памяти и магнитофоном в июне 1979 года. – *Прим. авт.*

ца и поступить в Техасский университет на кафедру электротехники. Что для молодого человека было еще важнее, 28-я версия его игры стала финальной, не показав при тестировании багов и недоработок.

Ричард сдержал обещание, и пришел черед его отца выполнить свою часть сделки: Гэрриот получил первый собственный микрокомпьютер.

Новенький Apple II Plus, разумеется.

## 2

### *Вундеркинды*

*В один знаменательный вечер <...> Ричард притащил на маситабную D&D-сессию свой первый компьютер и программку, которая была у него в работе (мы тогда собрались у друга). Из нее потом выросла Akalabeth.*

*Роберт Уайт*

*Мне как-то попалась игра под названием Escape!. Это был простенький лабиринт в низком разрешении, но он подтолкнул меня изучить потенциал 3D-графики. Я все лето работал над выводом 3D, но уже в высоком разрешении, и внедрял полученные знания в еще одну итерацию моей ролевой игры. Так появился проект, который я даже не планировал опубликовать, – Akalabeth.*

*Ричард Эрриот, The Official book of Ultima Шэя Адамса*

В июне 1979 года компания Джобса и Возняка выпустила на рынок первую ревизию своей рабочей лошадки – Apple II Plus. Была обеспечена полная обратная совместимость с предшественником, но объем памяти в базовой версии подняли с 4 до 48 кБ благодаря падению цен на ОЗУ. Ранее у Apple случились проблемы с FCC <sup>31</sup> в связи с электромагнит-

<sup>31</sup> Федеральная комиссия по связи – независимое правительственное агент-

ными интерференциями у начальной комплектации первой модели – вплоть до того, что комплектные контроллеры-колеса спустя несколько месяцев пришлось изъять. Plus уже шел в особом пластмассовом корпусе с латунной обкладкой внутри, чтобы экранировать комплектующие и снизить электромагнитные «шумы». Главной же особенностью Plus было включение Applesoft, интерпретатора Бейсика от Microsoft по заказу Apple (отсюда и такое сдвоенное название), прямо в ПЗУ – он был доступен еще с 1977-го, но лишь как платное расширение. Applesoft обладал большими возможностями (в частности, инструментами для математических расчетов), чего не хватало Integer BASIC Возняка. На этом диалекте было проще писать приложения для финансовой и научной сфер. К моменту выхода Apple II Plus Applesoft окончательно заместил возняковский интерпретатор, поскольку был мощнее и функциональнее, хотя и существенно медленнее.

Как и предшественник, Apple II Plus не умел выводить строчные буквы, поэтому не было и кнопки для переключения регистров, – зато добавили клавишу REPT для повторения символа, зажатого на клавиатуре. Пользователи, которым требовались строчные буквы, вынуждены были либо искать специальные расширения, либо переключаться на неторопливое высокое разрешение. Этот прокол оказался на ру-

ку прямому конкуренту, Commodore PET, особенно в контексте школ и офисов, и повлек за собой забавное следствие: Ричарду и прочим программистам приходилось писать код исключительно заглавными буквами.

Приобретение собственного микрокомпьютера стало одним из важнейших событий в жизни юноши. Теперь можно было отсматривать и изменять код в режиме реального времени и сохранять его на ленту вместо перфокарт, а запуская программу, видеть результат, не тратя времени на систему распределения времени и тормозной принтер. Apple II также ценили за графические возможности, включая вывод цветов (чем Гэрриот еще не воспользовался). Из всей «Троицы» только он один не был сугубо монохромным.

Последняя на тот момент программа Ричарда, DND28, написанная в лабораториях школы Клир-Крик, была рассчитана на доступный ему тогда метод вывода – телетайпную печать. Первым делом следовало портировать DND28 на Apple II. Эта операция никоим образом не задействовала реальный потенциал микрокомпьютера – банально вывод на монитор информации с бумаги и сохранение кода на магнитный носитель вместо муторного прописывания в тетради и пробивания перфоленты.

Помимо этого, Ричарду больше не приходилось подстраиваться под школьное расписание и оборудование, ведь он занял личное более мощное устройство. А еще для него открылась целая прорва игр, которые ходили по рукам сре-

ди студентов. Больше всего юношу впечатлила *Escape!*<sup>32</sup> Сайласа С. Уорнера, чьи творения выпускал небольшой, но очень популярный североамериканский издательский дом M.U.S.E. Software.

Сайлас Сайерс Уорнер – одна из интереснейших и при этом загадочнейших персон в истории игровой индустрии. Этот одаренный программист случайно открыл в себе талант к информатике и в начале 1970-х устроился компьютерным техником в Индианский университет. На этой должности Уорнер сделал вклад в создание сети терминалов PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations – «программный алгоритм для автоматизированных операций преподавания»). Эта дидактическая система давала учащимся возможность устраивать многопользовательские «занятия», используя язык TUTOR.

Основанная на платформе от Control Data Corporation, одного из ключевых игроков на рынке мейнфреймов и услуг по дистанционным вычислениям, сеть PLATO прошла через бурный цикл разработки. В четвертую версию имплементировали мощные графические возможности, крайне важный элемент при создании игр. Одним из первых студентов-разработчиков стал Джон Далеске из Айовского университета, который обратился к Сайласу Уорнеру за помощью для получения необходимых ресурсов (они назывались «Пространство под занятия», что подчеркивало дидактическое назна-

---

<sup>32</sup> Garriott, Richard. *Space Gamer* № 39, май 1981 г. – Прим. авт.

чение PLATO).

Получилась *Empire* – первый в истории многопользовательский аренный шутер и причина существенного падения производительности как студентов, так и самой сети PLATO из-за огромного количества одновременных игровых сессий. Сайласу так понравилась *Empire*, что он попросил у Далеске разрешения создать более тактическую и вдумчивую модификацию, получившую название *Conquest*. Но это было лишь начало его карьеры игродела.

С появлением «Троицы» микрокомпьютеров Эд Зарон, знакомый Уорнера, решил купить себе Apple II и попросил друга помочь. Покупка состоялась, и тем же вечером Сайлас почтил Эда внезапным визитом, уселся перед монитором и стал кодить. К часу ночи его первая игра для Apple II была готова. Называлась она *Apple Tree*, и в ней надо было собирать яблоки, падающие с дерева. Это был просто эксперимент, но Сайлас так впечатлился, что на следующий же день побежал в магазин за собственным Apple II с серийным номером 234.

Эд Зарон так серьезно воспринял страсть приятеля к программированию, что решил основать издательскую фирму по продаже программ для Apple II – Muse Software<sup>33</sup>, и начал самолично разрабатывать шутер *Tank War*. Приняв во вни-

---

<sup>33</sup> Изначально она называлась Micro Users Software Exchange, Inc. («обмен программами для пользователей микрокомпьютеров»), позже сохранилась только аббревиатура. – Прим. науч. ред.

мение умения Сайласа, Эд убедил его делать игры для компании, и они запустили серьезный бизнес, к которому присоединился также Джим Блэк.

У Сайласа был природный талант к программированию, и одним из первых его экспериментов стала *Maze* с простейшей 3D-графикой. Целью было выбраться из процедурно сгенерированного лабиринта, причем карта, компас и возможность оставлять следы у игрока появлялись не сразу. При всей инновационности *Maze* оставалась лишь технологическим тестом для куда более амбициозного проекта.

Сразу после выхода *Maze* Сайлас разработал *Escape!*, которая была гораздо сложнее и интереснее. В лабиринте теперь обитали стражники, требующие пропуск, и другие неиграбельные персонажи, которые могли поделиться информацией (как правдивой, так и ложной), а если повезет, то и вручить игроку пресловутый пропуск, компас или карту.

Как и в случае с *Empire*, выход *Escape!* привел к резкому падению производительности труда в тех лабораториях, куда добиралась игра. Даже компании Стива Джобса не удалось избежать этой напасти – когда Дэвид Гордон (тогдашний сотрудник Apple) показал игрушку коллегам, в офисах встала работа: подавляющая часть персонала решала загадки и рисовала карты лабиринтов. Из-за поделия Muse Software Apple суммарно потеряла 60 трудовых недель <sup>34</sup>.

---

<sup>34</sup> Gorgon, David. *Creative Computing Magazine*, т. 10, № 11, ноябрь 1984 г. – Прим. авт.

Карьеру Сайласа Уорнера продолжила стратегия *Robot War*

# 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.