

*Лорен. Моей удивительной жене
и родственной душе*

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Начинаем игру</i>	8
----------------------------	---

Уровень 1

Становление.....	16
Легенда о рекорде.....	32
Дворец обмана.....	44

Уровень 2

Условно бесплатно.....	52
Мечтать не вредно.....	66
Весь этот Jazz.....	80

Уровень 3

Unreal.....	100
На Пали — Ватерлоо: свистать всех наверх!.....	116
Жизнь в Роли.....	125

Уровень 4

Живой продукт.....	144
Еще, еще, еще.....	157
Mad World.....	169
Шестеренки.....	183

Уровень 5

Отряд «Дельта»	198
День прорыва	214
Больше, лучше, круче.....	228

Уровень 6

Начало пути	250
У нас есть завтра	267
Может получиться	275

Уровень 7

Что, если... ..	294
Boss Key.....	306
В диких условиях.....	319

Уровень 8

Без паники.....	334
Выдернуть из розетки	347
<i>Благодарности.....</i>	<i>359</i>
<i>Сцена после титров.....</i>	<i>363</i>

НАЧИНАЕМ ИГРУ

Я им так просто не дамся. Охрана Билла Гейтса, будь она менее дисциплинированной, не оставила бы от меня мокрого места. Уверен, они умеют. Во всяком случае, инструментов у них предостаточно: пистолет Sig Sauer P229, электрошокер на тысячу двести вольт, удар коленом в стиле крав-мага¹, штурмовая винтовка Mark 2 Lancer (без подствольной бензопилы, конечно) или старый добрый пинок по яйцам.

На дворе май 2005 года. Самая важная неделя в моей жизни. Все поступки и решения привели меня к этому событию. Я прилетел в Лос-Анджелес из Роли, штат Северная Каролина, на ежегодную игровую конференцию E3. Три дня видные разработчики и дизайнеры, розничные продавцы и оптовики, журналисты и фанаты будут обмениваться новостями, обсуждать грядущие игровые новинки, платформы и технологии. А мне совсем скоро предстоит выйти на сцену перед тысячами людей. От имени компании Epic Games я покажу им живую демонстрацию долгожданного шутера от третьего лица, *Gears of War*.

¹ Крав-мага — разработанная израильскими военными система рукопашного боя, в которой акцент делается на быстрой нейтрализации угрозы для жизни. — *Прим. пер.*

Далеко не каждый гейм-дизайнер способен зажечь так, как я. В ушах у меня поблескивают бриллиантовые гвоздики, на шее болтается золотая цепочка. Я отрастил патлы и перекрасился в блондина. Разоделся в последние шмотки от Affliction — в ту пару наносекунд этот бренд считался крутым — и отточил до совершенства речитатив для репортеров. Поэтому я, *разумеется*, звучу, как руководитель команды первоклассных дизайнеров, работающей с франшизой стоимостью в миллиард долларов. График для меня составляет нанятый пиарщик, а рядом постоянно крутится съемочная группа MTV. Она снимает документальный фильм о создании *Gears of War*. У меня даже есть собственное прозвище — Cliffy B.

Но за напускным образом прячется человек, личная жизнь которого разбита в пух и прах. Я недалеко ушел от того подростка-старшеклассника, который лечит прыщи изотретиноином². Подростка, который недостаточно крут для крутых пацанов и недостаточно зануден для задротов. Совсем недавно я развелся с женой, и большую часть моих сбережений поглотил бракоразводный процесс. Я живу в дешевой однушке через дорогу от офисов Epic, и компания мне составляет лишь верный пес. Я слишком много пью. Когда надо провести еще одну бессонную ночь, я закидываюсь кларитином³ и запиваю его Red Bull. Могу работать круглыми сутками, если нужно.

Плана «Б» у меня нет. Все зависит от *Gears*, которая официально зарабатывалась три года — а на самом деле куда дольше, если считать каракули в блокноте, наработки

² В оригинале автор упоминает лекарство Accutane. Изотретиноин — лекарство, которое в основном используется для лечения угревой болезни (акне) тяжелой степени. — *Прим. пер.*

³ Кларитин — лекарство от аллергии. — *Прим. пер.*

по *Unreal* (другой популярной франшизе Epic) и детские травмы. Именно они заставили меня еще подростком искать утешение в видеоиграх. Я понял, что, если продолжу вкалывать как маньяк, то либо сойду с ума, либо разбогатею. Релиз *Gears* все и покажет.

Не только моя судьба зависела от успеха игры. На кону стояли жизни всех ребят в Epic, особенно ее соучредителей — гениального программиста Тима Суини, который основал компанию в гараже родителей, и Марка Рейна, трудолюбивого бизнесмена и несравненного переговорщика. Их дуэт пошел ва-банк, вложив в *Gears* годы работы и миллионы долларов. Тиму и Марку хотелось вырваться из ниши мультиплеерных шутеров для PC, превратить Epic в крупного разработчика AAA-игр.

Возможно, важнее самой игры была ее платформа — третья итерация Unreal Engine, или просто Unreal Engine 3. Тогда этот 3D-движок считался самым продвинутым для создания фотореалистичных и захватывающих проектов — простой в использовании, понятный практически для любого человека с маломальским уровнем технических знаний. Детище Тима, такое же, как Google, Facebook⁴ или Windows, — выбирайте сами. План состоял в том, чтобы продавать лицензию на движок всем, кто хотел сделать игру, фильм, телешоу, музыкальное видео — все, где может пригодиться искусственный интеллект и визуальный рендеринг высочайшего качества в реальном времени. У Epic появился бы новый неограниченный источник доходов. Если *Gears* преуспеет, то и Unreal Engine тоже. Монетки делают «Дзынь!»

⁴ Принадлежит компании META, которая признана экстремистской на территории РФ. — Прим. ред.

Кроме Epic, на *Gears* большую ставку делала и Microsoft. Осенью, как раз к рождественскому сезону, ожидался выход новой консоли Xbox 360, которая должна была конкурировать с PlayStation 3 от Sony и Wii от Nintendo. Только вот незадача: Microsoft планировала, что ее систему будет продавать следующая часть *Halo*, но студия-разработчик Bungie сорвала сроки. Поэтому нужна была другая, большая игра, которая стала бы солидным эксклюзивом. Компания присматривалась к *Gears*. А значит, и ко мне. На E3 одновременно с Xbox 360 должны показать и *Gears*.

В тот день после обеда я решил пройтись от отеля до легендарного Китайского театра Граумана, где и должна была состояться презентация. Хотелось добраться пораньше и при этом не торчать в кошмарных лос-анджелесских пробках. Стоял теплый, бодрящий весенний денек. Я разглядывал разношерстную толпу людей на Голливудском бульваре. На тротуаре и улице было не протолкнуться. Воздух пульсировал от хип-хопа, который доносился из машин, магнитофонов и сувенирных магазинов. На витринах лежали футболки Tinseltown и безделушки. Туристы фотографировали розовые звезды на тротуаре, подписанные именами артистов кино и других знаменитостей. Я перешагнул через Клинта Иствуда, Дженнифер Энистон и Пэта Сейджака. А потом поднял голову и понял, что сейчас столкнусь с человеком, чья слава, богатство и влияние превосходят их всех вместе взятых.

Передо мной стоял Билл Гейтс. Настоящий. Не пародист из шоу двойников. Не сбежавшая фигура из музея мадам Тюссо. Нет, подлинный соучредитель Microsoft, разработчик Windows, создатель Xbox, недоучившийся студент-провидец, самый богатый человек в мире, партнер Уоррена

Баффета в бридж, филантроп, бизнесмен, гений и икона всех задротов. При костюме и галстукe, он был окружен целой армией из руководителей Microsoft и телохранителей. Но меня это не пугало. Мы ведь создали *Gears* в партнерстве с Microsoft, а значит, в некотором смысле стали коллегами.

— Билл, это я, Клиффорд! — выкрикнул я, протягивая руку.

Самый крупный и быстрый телохранитель среагировал в ту же секунду. Он уже дернулся, чтобы прикончить меня, но тут один из руководителей Microsoft прошептал что-то вроде: «Он непохож на опасного мудака», и охрана Билла расслабилась.

— Привет, меня зовут Клифф Блезински, и я разрабатываю игру для вашей консоли, — сказал я.

— Приятно познакомиться, Клифф, — ответил Билл Гейтс высоким скрипучим голосом.

Мы пожали руки. Надо сказать, у него оказались самые мягкие руки, к которым я когда-либо прикасался. Храни Господь игровую индустрию. Я заверил его, что мы близки к завершению разработки.

— Здорово, — улыбнулся Билл.

А затем, словно вечно занятой глава государства, он пошел дальше.

Я постоял какое-то время, обдумывая такое невероятное пересечение моего прошлого, настоящего и будущего. Когда в раннем детстве я мастерил с помощью фломастеров и картонной коробки игрушечный компьютер, один из старших братьев кинул мне на колени книгу. Я опустил голову и увидел фотографию тощего парня в очках. «Это Билл Гейтс, — сказал мой брат, — такого человека надо знать». Теперь наши судьбы были неразрывно связаны.

Я взглянул на часы. Через пару часов я выйду на сцену E3 и сыграю в *Gears of War* на глазах у Билла Гейтса и полного зала людей, а геймеры со всего мира, от Голливуда до Гонконга и Харадзюку⁵, будут наблюдать за мной онлайн. Давление и так будь здоров, так я еще и буду играть *по-настоящему*.

Большинство демонстраций на E3 — это «консерва», то есть предварительно записанный геймплей, который порой создается специально для выставки, а потом уничтожается. Немного цифровой пыли в глаза, чтобы скрыть сырую работу. Мы же вместо проторенной дорожки решили пройти по канату. Хотели показать первый уровень игры, в котором главный герой Маркус Феникс сбегает из тюрьмы, размахивая пушкой с подствольной бензопилой посреди кровищи и взрывов, как в фильмах Майкла Бэя. И я собирался *по-настоящему* в это играть.

Все что угодно может пойти не по плану. Микрофон отключится. Контроллер выйдет из строя. Экран начнет мерцать. Есть просто миллион технических неполадок, которые могут все испортить.

Я глубоко вздохнул и направился в театр на репетицию. Это важный момент. Решающий. Битва с боссом, которая либо погубит меня, либо выведет на совершенно новый уровень.

Я пиздец как надеялся, что все получится.

⁵ Район Токио. — Прим. пер.

УРОВЕНЬ 1



СТАНОВЛЕНИЕ

Каждой игре нужен герой: выдающийся человек и несравненный боец. Вспомните Солида Снейка из *Metal Gear*. Бывший «зеленый берет»⁶, хороший парень из спецназа, который кладет на лопатки злодеев с ядерным оружием.

Или Мастер Чиф из серии *Halo*, спасающий вселенную в последний момент. Или Марио со своей принцессой.

Каждому ребенку нужен такой герой в реальной жизни, способный защитить от монстров и смерти.

Маленький я не был исключением. Я рос с четырьмя старшими братьями на севере страны и с самого детства восхищался легендами спорта из наших краев — Язом, Эспозито, Хавличеком⁷. Их слава вышла далеко за пределы

⁶ «Зеленые береты» — прозвище спецназа внутренних войск США. Ближайший аналог в России — «краповые береты». — *Прим. пер.*

⁷ Вероятно, автор имеет в виду следующих спортсменов. Карл «Яз» Ястржембский — профессиональный американский бейсболист. Филип Энтони Эспозито — профессиональный канадский хоккеист. Джон Джей «Хондо» Хавличек — американский профессиональный баскетболист. — *Прим. ред.*

Бостона и его окрестностей. Словом, было из кого выбирать. Но один человек всегда оставался для меня вне конкуренции — мой отец.

Вот вам небольшая история из моей уже почти подростковой жизни. Гормоны бушуют вовсю, я решил стать воином-ниндзя. Давайте без шуток про всяких черепашек, пожалуйста. У меня-то все серьезно. Я не просто хотел быть воином-ниндзя. Я им стал. И мои друзья — Рик, Крис и Майк — тоже. Мы нашли каталог с настоящим снаряжением ниндзя: черные балахоны, мешковатые штаны, маски с прорезями для глаз и туфли с раздвоенными пальцами. Накопили денег с доставки газет, скинулись и купили наряды.

У нас даже нашлось несколько сюрикэнов, оружие ниндзя. Рик где-то раздобыл нунчаки. Наша крутость зашкаливала.

Через две недели заказ приехал. На дворе стояло лето, а значит, никакой школы — полная свобода. Мы сели на велосипеды и покатали в лес, к нашей тайной крепости. Там мы переоделись и сразу стали самым крутым кланом наемников во всем Массачусетсе, грозой пригородов Норт-Андовера. Наверное, то же самое чувствовали музыканты KISS, когда впервые увидели друг друга в полном гриме и со всеми прибабасами — настоящий экстаз. Только гляньте на нас. Охренеть.



ВОТ ВАМ НЕБОЛЬШАЯ
ИСТОРИЯ ИЗ МОЕЙ УЖЕ
ПОЧТИ ПОДРОСТКОВОЙ
ЖИЗНИ. ГОРМОНЫ
БУШУЮТ ВОВСЮ, Я РЕШИЛ
СТАТЬ ВОИНОМ-НИНДЗЯ.
ДАВАЙТЕ БЕЗ ШУТОК
ПРО ВСЯКИХ ЧЕРЕПАШЕК,
ПОЖАЛУЙСТА. У МЕНЯ-ТО
ВСЕ СЕРЬЕЗНО. Я НЕ ПРОСТО
ХОТЕЛ БЫТЬ ВОИНОМ-
НИНДЗЯ. Я ИМ СТАЛ.



Мы отбивали пять, позировали, рычали, фыркали, тренировали карате и пинки. Короче, готовились, как тогда говорили, расфигачивать. Охуенно.

Мы не только выглядели, как настоящие свирепые ниндзя, но и вели себя соответствующе — ну, типа. Однажды ночью, часа в три, я решил улизнуть из дома, чтобы побеситься с друзьями. Мой брат Джефф как раз возвращался после бурной гулянки. Я видел, что он просто в хламину, и решил не связываться. Заныкался под крыльцом и стал надеяться, что меня не видно. Кажется, пронесло. Джефф потянулся к дверной ручке и вдруг, не оборачиваясь, сказал:

— Э, Клифф, ты чё там делаешь?

— Э-э-э... разношу газеты.

— Рано еще, — сказал он. — Иди спи давай.

— Хорошо, — сказал я. А потом все равно убежал к корешам-синоби.

В паре километров от нас, на соседней улице (она называлась Бридл-Пат и выглядела точно так же, как наша), обосновался еще один клан ниндзя. Они тоже построили крепость в лесу. Мы враждовали и спорили обо всем на свете. Типа, кто круче — Рэй Леонард или Томми Хернс⁸, Рейган или Мондейл⁹. В какой-то момент напряжение достигло предела, и разразилась война. Наше додзё против их. Кровопролитные сражения продолжались несколько дней.

Мы напали друг на друга без предупреждения. Бросали камни, выкрикивали угрозы, ябедничали. *Да ты чё, только не по глазам! Ты чуть в глаз не попал!*

⁸ Рэй Леонард и Томми Хернс — американские боксеры. — *Прим. пер.*

⁹ Рональд Рейган и Уолтер Мондейл — соперники на президентских выборах США 1984 года. — *Прим. пер.*