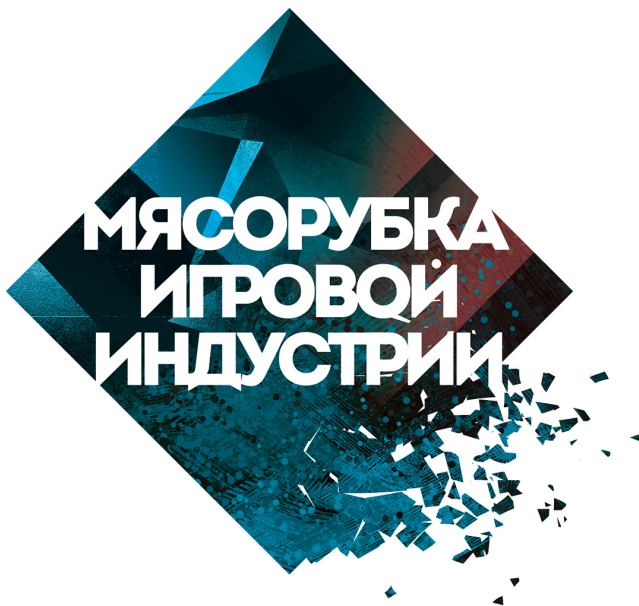


У О Л Т У И Л Ь Я М С

сценарист и нарративный дизайнер
Spec Ops: The Line, Star Wars: Battlefront II, The Darkness II



МЯСОРУБКА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

КАК СОХРАНИТЬ
ДУШУ
ИГРЫ
В МИРЕ
КОРПОРАЦИЙ

Содержит
нецензурную
лексику!
18+

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Уолт Уильямс

Мясорубка игровой индустрии.

Как сохранить душу

игры в мире корпораций

Серия «Легендарные

компьютерные игры»

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70095082

Мясорубка игровой индустрии. Как сохранить душу игры в мире корпораций / Уолт Уильямс ; [перевод с английского П. К. Ручкина].:

Эксмо; Москва; 2024

ISBN 978-5-04-197065-9

Аннотация

Уолт Уильямс – ветеран игровой индустрии, сценарист и нарративный дизайнер. Он работал над такими известными франшизами, как Star Wars: Battlefront, BioShock, Civilization, Borderlands, Mafia и The Darkness, но самая известная его игра – шутер от третьего лица Spec Ops: The Line.

Перед вами мемуары Уильямса – невероятно искренний и человечный рассказ о том, как выжить в современной индустрии видеоигр. Она оказала огромное влияние на поп-культуру, но ее «внутренняя кухня» все еще мало известна тем, кто

находится за ее пределами. Уильямс приоткрывает завесу тайны и увлекательно, с юмором поведает о своем творческом пути, работе в одной из ведущих игровых компаний мира, непростой роли нарративного дизайнера и о том, как на самом деле создаются игры-блокбастеры.

Если вы всегда хотели заглянуть за кулисы игровой индустрии, эта книга станет для вас отличным проводником!

В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

Содержание

От автора	7
1	8
2	19
3	37
Конец ознакомительного фрагмента.	47

Уолт Уильямс Мясорубка игровой индустрии. Как сохранить душу игры в мире корпораций

Посвящается К. и П.

Ноль (матем.) – цифра или число, не обладающее ни положительным, ни отрицательным значением.

Значащий ноль¹ (комп.) – заключенный между значащими цифрами ноль, который не имеет значения сам по себе, но меняет значение всего, с чем соприкасается.

Walt Williams

SIGNIFICANT ZERO

Copyright © 2017 by Walter Williams

Atria Books, a Division of Simon & Schuster, Inc. is the original publisher.

¹ «Значащий ноль» (англ. Significant Zero) – название книги в оригинале. – Прим. ред.



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

© Ручкин П.К., перевод на русский язык, 2024

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

От автора

Рассказывая эту историю, я внес в нее ряд корректировок. Некоторые имена и характеры были изменены. Я создал несколько собирательных персонажей. Изменил порядок кое-каких событий, а другие – объединил. В интересах анонимности я пересказал одну из ситуаций от своего лица с разрешения участников тех событий.

1

Обучение

Моей первой видеоигровой консолью была картонная коробка.

Она называлась Nintendo Cereal System и была представлена миру в 1988 году компанией Ralston² – поставщиком сухих завтраков, изготавливаемых по лицензии. В отличие от прочих брендов хлопьев этой фирмы – Donkey Kong, Gremlins и Ghostbusters, – эта картонная консоль была вдохновлена не какой-то франшизой, а самой настоящей, всамделишной игровой приставкой Nintendo Entertainment System, которую я хотел заполучить больше всего на свете.

Признаю, Nintendo Cereal System была жалкой альтернативой. Как сухой завтрак она не могла похвастаться невероятной комбинацией вкусов, присущей современным утренним лакомствам нового поколения вроде вафельных палочек с сиропом, охлажденных йогуртов в тубиках или мягкого печенья со сладким мороженым внутри. А ассортимент поддерживаемых игр исчислялся нулем. И все же, вне всяких сомнений, Nintendo Cereal System была лучшей консолью, что я когда-либо имел.

Достаточно было бросить лишь один взгляд на NCS, что-

² Полное название: Ralston Cereals. – *Прим. науч. ред.*

бы оценить инновационный подход: в одной коробке умещались два разных набора хлопьев, каждый из которых представлял свою игру – Super Mario Bros. и The Legend of Zelda. Надпись на этикетке обещала «два разнообразных вкуса с натуральными и искусственными ароматизаторами». Марио был фруктовым. Зельда – ягодной. Оба ощущались на вкус как опилки с сахаром. А фигурные кусочки сухого завтрака ничуть не напоминали об источниках вдохновения. Завтрак никуда не годился, но меня это ничуть не волновало. Я купил Nintendo Cereal System не ради хлопьев, а из-за коробки. И боже мой, что это была за коробка!

Наверху красивыми красными буквами был напечатан логотип Nintendo. Под ним располагался большой квадрат с закругленными углами, как у экрана телевизора. В левой его стороне была нарисована паршивая имитация кадра из Super Mario Bros., в правой – из The Legend of Zelda. Я вырезал из картона прямоугольник достаточного размера, чтобы его было удобно держать обеими руками. С помощью пастельных карандашей добавил на него кнопки: вверх, вниз, влево, вправо, B, A, Select и Start. Украденный у сестры шнурок для обуви соединял импровизированный геймпад с картонной консолью.

Я мог играть в нее часами. Мои пальцы бегали по рисованным кнопкам, а воображение проецировало на неподвижную поверхность коробки динамичные сцены. Я был Марио, швырявшим повсюду черепаший панцири, словно пушечные

ядра. Я был Линком, втаптывающим рептилоидов в грязь. Ничего из этого на самом деле не происходило, но ощущения были идеальными. У реальности не было ни единого шанса.

На то Рождество я заполучил настоящую Nintendo Entertainment System. Это был подарочный набор Action Set с двумя играми на одном картридже: Super Mario Bros. и Duck Hunt. В комплект также входил световой пистолет Zapper, из которого можно было отстреливать цифровых уток. Пока мой отец подключал приставку к телевизору, я успел прочитать инструкцию от корки до корки. Вот что в ней было написано:

Однажды в спокойное королевство Грибного народца вторглись Купы – племя черепах, практикующих черную магию. Представителей тихого и миролюбивого Грибного народца одного за другим стали превращать в камни, кирпичи и даже полевые травы, а королевство пришло в упадок.

Единственная, кто может развеять чары и спасти Грибной народец, – принцесса Тоадстул, дочь Грибного короля. К сожалению, она попала в плен к великому черепашьему королю Купе.

Марио, который может стать героем этой истории (а может и не стать), прослышал про беды Грибного народца и отправился спасти Грибную принцессу из лап злобного Купы, чтобы возродить падшее королев-

СТВО.

Марио – это ты! Именно тебе предстоит спасти Грибной народец от черной магии Купы!

Полный бред. Но мой восьмилетний мозг присосался к этому описанию как Блуждущий – кальмароподобное создание, которого инструкция рекомендовала остерегаться. Я был Марио. Так было написано в инструкции. Я должен был спасти Грибной народец. Это была моя история.

Но как бы не так. Настоящая играбельная версия Super Mario Bros. ничуть не была похожа на игру из моего воображения, в которую я играл последние месяцы. Вместо того чтобы пинать черепах и летать в небесах, я чаще всего падал в ямы и страдал от нападения Гумб – разумных грибов ши-итакэ, отравивших ноги и клыки. Мое возбуждение сменилось раздражением, а каждая новая смерть подталкивала к тому, чтобы расплакаться. Это не игра. Игры должны быть веселыми.

Ни на одно Рождество в моей жизни я не был так взбешен. Чем дольше я играл, тем больше совершал ошибок. Счетчик смертей зашкаливал, кровь закипала в жилах. Мне нужно было куда-то выплеснуть все это напряжение, и одних только прыжков по панцирям злобных черепах было для этого недостаточно. Я кричал, плакал и клялся забросить игры навечно. Но когда тебе восемь лет, эта «вечность» довольно быстро заканчивается. Мало-помалу я стал продвигаться в

игре все дальше, и вот уже затемно я добрался до моста, на котором стоял мой враг – огнедышащий и шипастый Боузер, черепаший король Купа.

Мои пальцы забегали по контроллеру в дикой пляске. Марио на экране перепрыгнул через огненные шары, пробежал под Боузером и схватил топор, заботливо оставленный кем-то на противоположенной стороне моста. Быстрым движением – настолько быстрым, что вы его ни за что не увидите, – Марио взмахнул топором и перерубил удерживающие мост канаты. Конструкция обвалилась в огненную бездну, а за ней последовал и Боузер. Король умер, да здравствую я!

– Мама! Папа! – завопил я. – Идите сюда! И захватите камеру!

Я достиг невозможного, нужно было запечатлеть доказательства. Кто еще за всю историю видеоигр мог пройти Super Mario Bros. за один день? Был ли я величайшим среди всех геймеров? Да. Определенно.

На экране Марио вбежал в соседнюю комнату, где принцесса Тоадстул ждала спасения. Но при одном взгляде на нее мое сердце замерло. Вовсе не такой я ожидал увидеть принцессу. Она была низкорослой, ниже самого Марио. На голове у нее был огромный шлем, выкрашенный в красно-белый горошек. И что самое странное, кажется, на ней был надет подгузник. Над головой принцессы высветились слова:

СПАСИБО, МАРИО!

НО НАША ПРИНЦЕССА В ДРУГОМ ЗАМКЕ!

Игра не закончилась: впереди были еще двадцать восемь уровней. Настоящая принцесса оставалась в плену. Этот уса-
тый говнюк Марио обвел меня вокруг пальца. Это была во-
все не моя история.

Двадцать три года спустя я был в Санта-Монике, где руко-
водил озвучкой Spec Ops: The Line – десятой игры в долго-
играющей франшизе военных шутеров. На дворе стоял май.
А может, был апрель. Я могу ошибаться. С тем же успехом
это мог быть и август. Год был определенно 2011-й, в этом я
уверен. Все остальное как в тумане.

И это не редкость. Дни и месяцы сливаются воедино, ко-
гда ты находишься в постоянном цикле кранча. Когда мозг
сталкивается со сраной работой день за днем напролет, он
подключает защитные механизмы, чтобы человек не сошел
с ума. Утрата ощущения времени – один из них. Еще один
– притупление эмоций. В первые пару недель тебе действи-
тельно становится легче, но чем дальше, тем менее эффек-
тивными становятся эти механизмы. Чтобы отсрочить неиз-
бежный нервный срыв, ты укрепляешь волю кофеином, ал-
коголем или более вредными субстанциями. Лишь бы про-
рваться через все это на другую сторону. А когда прорвешь-
ся, начинаешь задаваться вопросами: кто ты такой, где ты
был и почему мир так изменился. Можно подумать, будто ты

совершил путешествие сквозь время. Но твое бледное, распухшее тело, стареющее гораздо быстрее, чем ему положено, выдает истину. И вот ты, щурясь, выходишь на солнечный свет в надежде отыскать того человека, каким ты был до этого. И может быть – может быть, – снова почувствовать себя цельным.

К чему я это все? К тому, что я не помню, какой это был месяц.

Знаю одно: мир тогда исчез. Все пространство, за исключением шестисот метров между моим отелем и звукозаписывающей студией, было стерто из вселенной. С девяти утра до шести вечера я руководил сессиями звукозаписи для Spec Ops. С семи вечера до полуночи я писал сценарий для другой игры, которую делали по соседству. Единственное, что держало меня в тонусе, – диета из аддералла³, энергетиков Red Bull и дешевого красного вина. Последнее было необходимо, чтобы заглушить боль от грыжи межпозвоночного сустава в основании шеи. Поскольку чаще всего я смешивал как минимум два из трех вышеупомянутых веществ, мне казалось, что в моих венах бушует огонь. Слава богу, что это была работа моей мечты, иначе бы я точно чувствовал себя дерьмом.

В студии не было места для боли и страданий. Только для работы. Нам предстояла финальная сессия звукозаписи с тремя ключевыми актерами: Ноланом Нортон, Кристо-

³ Аддералл – запрещенный в России стимулирующий фармакологический препарат. – *Прим. пер.*

фером Ридом и Омидом Абтахи. Мы работали с ними на протяжении почти четырех лет, и это должен был быть наш последний день вместе в этой комнате. Чтобы заполучить все необходимые материалы, у меня оставалось четыре часа. Грустить было некогда.

Посреди сессии мой смартфон марки BlackBerry мигнул красным светом. На электронную почту пришло письмо. Мой пульс подскочил ощутимо выше ставшего нормой ритма в 121 удар в минуту. По спине заструился пот, пропитывая собой одежду и приклеивая ее к коже. Все знают, что я на записи. Если кто-то мне пишет, значит, что-то пошло не так.

ТЕМА ПИСЬМА: Эй

Они запихнули погоню на вертолете в начало игры.

Температура поверхности моего тела упала на пару градусов.

«Они» – это берлинская студия Yager, разработчики Spec Ops. Сцена с погоней на вертолете изначально была где-то на пятом-шестом часу игры. В ней главные герои угоняли вертолет противника, а потом их накрывала песчаная буря. Это был важный момент, кульминация второго акта, ей было нечего делать в начале сюжета.

Флешфорварды⁴ – дешевый трюк. Вместо того чтобы за-

⁴ Флешфорвард – прием нелинейного повествования, при котором читателю, зрителю или игроку демонстрируются события, которые должны произойти

цепить аудиторию продуманным и увлекательным вступлением, ты забрасываешь ее вперед во времени в самый экшен. Стыдоба, к которой я не хотел иметь никакого отношения. Более того, я уже зарубил это их предложение годом ранее. Мы месяцами работали над первым часом игры в Spec Ops. Вступление было намеренно неторопливым. Попытка подорвать эту задумку флешфорвардом выражала неуверенность в себе. Такой подход словно бы говорил игроку: «Нам кажется, ты еще мал, чтобы по достоинству оценить видеоигру, которая не забита экшеном под завязку. Вот тебе немного взрывов, деревенский ты недотепа. Пожалуйста, не возвращай нашу игру в магазин».

Такая значительная перемена могла быть санкционирована лишь на самом высоком уровне. Только три человека обладали достаточной для этого властью. Двое из них – креативные директора игры Кори Дэвис и Франсуа Кулон. Ни один из них не стал бы принимать такое решение, не проконсультировавшись с коллегой. И поскольку Кори сидел в звукозаписывающей студии вместе со мной, эта парочка была вне подозрений. Оставался только мой непосредственный начальник – Лис. Лишь у него могло хватить наглости провернуть такое, пока я застрял в студии и не могу оказать сопротивления. Это было настоящее предательство. И что еще хуже, оно было обставлено крайне дешево. Лису следовало бы подумать получше.

Я быстро набросал на обратной стороне листка со сценарием новую сцену.

Мы снова оказываемся в ПОГОНЕ НА ВЕРТОЛЕТЕ из ПРОЛОГА.

Волкер чувствует что-то неладное.

ВОЛКЕР

Погодите! Это все неправильно!

ЛУГО

Да позднiак уже ломаться!

ВОЛКЕР

Да нет же!.. Я в смысле... Мы уже это проходили!

АДАМС

Чего?!

ВОЛКЕР

А, хуй с ним! Забудьте! Просто стряхните этих ублюдков с хвоста!

Не лучшая моя работа. Но со своей задачей она справилась.

Я объяснил расклад актерам: «Нам надо вернуться к сцене погони на вертолете в конце 12-й главы, записать несколько альтернативных реплик. Сцена будет разворачиваться так же, как и раньше, за исключением пяти новых фраз в начале. Нолан, когда вертолет взлетает, тебя охватывает безумное ощущение дежавю. Ты пытаешься сказать об этом Кри-

су и Омиду, но для них это все звучит как полный бред. Так что ты одергиваешь себя, хватаешь пулемет и начинаешь расстреливать вражеские вертолеты».

Нолану, Крису и Омиду этого было достаточно. Я скармливал им новые реплики одну за другой, и мы управились со всем в три дубля. После этого Нолан смерил меня взглядом. Как и его персонаж, он чувствовал, что что-то идет не так. И его подозрения были не беспочвенны.

У меня не было никакой возможности отменить решение Лиса. Spec Ops: The Line будет начинаться с погони на вертолете, нравится мне это или нет. Но это будет не флешфорвард. Записанные нами реплики прозвучат только во втором акте игры. Изменив этот диалог, мы изменили сюжет игры.

Я схватил свой BlackBerry и ответил на письмо, с которого началась вся эта заварушка: «Все герои умирают во время крушения вертолета в самом начале игры. Все, что мы видим после, – предсмертные галлюцинации лежащего под обломками Волкера».

Это была моя история. И я скорее уничтожу ее, чем позволю кому-то отобрать.

2

Бог, ложь и видеоигры

Я никогда не хотел делать видеоигры.

Я рос в Луизиане и даже не рассматривал такую возможность. Игры делала Nintendo. Nintendo была в Японии. А Япония находилась далековато от Боссьер-Сити. Но даже если бы я знал, что у меня была возможность делать игры, это ничего бы не изменило. В детстве я больше всего хотел быть Яркой Радугой. Это героиня мультсериала 1980-х, управляющая всеми цветами на свете и разъезжающая на говорящем жеребце по имени Старлайт. Все это было круто, но не тянуло на разумный карьерный путь. Даже если закрыть глаза на то, что Яркая Радуга – выдуманный персонаж, у нее попросту не было такой закалки, как у иных ее современников. Будь я поумнее, выбрал бы персонажа из «Трансформеров», «Охотников за приведениями» или хотя бы из My Little Pony. Но сердцу не прикажешь.

Хотел бы я сказать, что могу прочертить линию от радужной принцессы с пони до относительно успешного видеоигрового сценариста. На самом же деле, как бы мы ни любили романтизировать понятие судьбы, одна-единственная деталь никогда не определяет то, кем мы станем. В жизни большинства из нас не было переломного момента в духе Бэтмена,

когда в темном переулке у тебя на глазах расстреливают родителей и ты становишься на предначертанный тебе путь. И слава богу, потому что в реальности такие события обычно калечат, а не придают сил. Чаще всего мы движемся от момента к моменту, и наш опыт подталкивает нас к будущему, которое невозможно увидеть загодя.

Первой, кто подтолкнул меня к моему пути, была Сара – помощница воспитательницы из детсадовской группы миссис Грин. Это была женщина в возрасте – из пятого класса или даже старше – с вишневыми волосами и бриллиантово-зелеными глазами. Мой первый опыт детской влюбленности. Всякий раз, когда она входила в комнату, я буквально коченел. Пока миссис Грин обучала нас алфавиту, Сара и дети, которые уже умели читать, отправлялись в коридор с книжкой. Так что, когда воспитательница попросила поднять руки тех, кто уже умеет читать, моя ладонь устремилась вверх. Я не прочитал в своей жизни и единого слова, но ради того, чтобы отправиться в коридор к Саре, я был готов объявить себя знатоком любых наук. У меня не возникло и мысли, что мне придется продемонстрировать свои умения.

В коридоре мы расселись в кружок и стали по очереди читать страницу за страницей из книжки «Дик и Джейн». Я знал, что, когда придет мой черед, обман тут же вскроется. Другие ребята будут надо мной смеяться, но это ничего: они смеялись надо мной и раньше. Что меня пугало, так это перспектива быть изгнанным из окружения Сары навсегда. Я ду-

мал убежать, притвориться больным, лишь бы исчезнуть отсюда, но времени уже не было. Книжка оказалась в моих ладонях. Я опустил взгляд, ожидая увидеть тарабарщину, но вместо этого узрел свое спасение: восемь слов, навечно отпечатавшихся в моей памяти.

Гляди, Спот. Гляди, Спот бежит.

Беги, Спот.

Беги.

Офигеть. Я умел читать.

Это был поучительный случай. Если бы хоть кто-то еще знал, что произошло в тот момент, они могли бы все мне разжевать. Но эта сценка была всего лишь разыграна в моей голове, и я сам мог найти в ней собственную мораль. И будучи детсадовцем, я уцепился за самую очевидную.

Ложь – это магия.

Помните того паренька в начальной школе, который утверждал, будто его дядя работает в Nintendo? Я был тем самым пареньком. Только в моей версии этого сюжета вместо дяди был старший брат. Стоило лишь убедить нескольких детей, как они стали пересказывать это другим детям, и вот я уже внезапно превратился из «задрота Уолта» в «задрота Уолта, к которому другие пацаны относились с деланным уважением, чтобы у них был шанс поиграть в секретные игры от Nintendo, которые присылает его брат из Японии».

Это было потрясно. Я мог быть кем угодно. У меня могло быть что угодно. До тех пор пока у меня хватало смелости об этом лгать.

Без классики не обходилось: «В моей прошлой школе я был самым крутым парнем. Не верите? Спросите у моей девочки, когда она приедет из Канады. Мы встретились в летнем лагере. Как только она узнала, кто я на самом деле, то заставила меня пообещать с ней встречаться. Иначе бы она всем все растресчала. Но она ничего такая, так что я был не против. Кто я такой? Да ничего особенного. Но если хотите знать, то я – ЧЕЛОВЕК-ПАУК!» Последняя реплика, наверное, все-таки была уникальной для моего случая.

Легко убедить окружающих в том, что у тебя весь дом завален секретными играми от Nintendo, если никто не приходит к тебе в гости. Но стоит лишь один раз упасть на землю с лазилки – и они узнают, что никакой радиоактивный паук тебя не кусал. Так я и оказался на самой низкой ступени школьной социальной лестницы. Но по крайней мере, компанию мне все еще могли составить видеоигры.

Пускай Super Mario Bros. и разочаровала меня, но я продолжал стойко верить в Nintendo. Я умолял маму позволить мне взять напрокат что-нибудь новенькое. В видеоигровом магазине одна из игр особенно приковала к себе мое внимание: Marble Madness. Ведь марблы – это круто⁵. Я обожал

⁵ Марбл – небольшая сферическая игрушка, яркий цветной шарик из стекла, глины, стали или агата. – *Прим. науч. ред.*

эти шарики за переливающиеся в трехмерном пространстве цвета и тоннами собирал их в разных потаенных уголках дома. Вне всяких сомнений, игра мне подходила.

И по сей день мне так и не удалось одолеть даже второй ее уровень.

Чем дальше, тем больше меня ждало боли. Bubble Bobble, Blaster Master, Castlevania II: Simon's Quest, Ghosts 'n Goblins, Teenage Mutant Ninja Turtles, Who Framed Roger Rabbit... В деле выбора жестоких и не прощающих ошибок игр я был тот еще мастак. Они были не просто сложными, они буквально жульничали в отношении игрока. В Castlevania II разные персонажи рассказывали, куда тебе надо пойти и что сделать, но они лгали. Чтобы пройти Bubble Bobble, нужно победить финального босса в режиме на двух игроков и подобрать волшебный кристалл, который появляется на экране лишь на пару секунд. Игра никак об этом не предупреждает⁶. Если вам удавалось победить последнего босса в Ghosts'n Goblins, то вам предстояло пройти игру заново, причем она становилась куда сложнее. Потому что – сюрприз-сюрприз! – на самом деле это был вовсе не финальный босс. Единственной

⁶ На самом деле версия Bubble Bobble для NES имеет две дополнительные концовки относительно аркадной версии, и если игрок не успевает взять кристалл на 99-м уровне, то после победы над боссом надпись на экране сообщит игроку, что нужно сделать для хорошей концовки. Ситуация с Castlevania II: Simon's Quest несколько сложнее: американская локализация игры страдает от некачественного перевода. При этом даже в оригинальной японской версии подсказки мирных персонажей, начинающиеся с фраз типа «я слышал» или «рассказывают, что...», всегда оказываются неверными. – *Прим. науч. ред.*

игрой, где я мог похвастаться какими-либо умениями, была Duck Hunt. Стоило мне схватить NES Zapper, как я внезапно превращался в Дикого Билла Хикока⁷. Если только прижимал световой пистолет к экрану телевизора.

Если бы не мой друг Джоно, я запросто мог бы забросить видеоигры и посвятить остаток детства «спорту», о котором мне так много рассказывали. Но вместо этого по совету Джоно я взял напрокат другую игру. Она называлась Final Fantasy.

Final Fantasy была разработана и выпущена компанией Square в 1987 году, но до Северной Америки добралась лишь в 1990-м. Это была RPG, или, иными словами, ролевая игра. В то время этот термин в основном ассоциировался с Dungeons & Dragons. Что отличало Final Fantasy от других игр, так это ее структура. Вместо того чтобы проходить игру за одного определенного заранее персонажа, я мог собрать свою команду из собственноручно созданных героев. У каждого героя был свой класс или набор способностей. Они могли быть воинами, магами, ворами и мастерами боевых искусств. Выбирать персонажам классы уже само по себе было увлекательно, но еще больше меня впечатлила возможность дать им имена. Игра ограничивала ввод четырьмя буквами, но этого мне было достаточно. «Уолт» подходил идеально.

Впервые в жизни мне не приходилось играть за Марио,

⁷ Известный стрелок и разведчик времен Гражданской войны в США. – *Прим. науч. ред.*

Самус или Линка. Я мог быть самим собой. Только лучше. Уолт из Final Fantasy был скрытным и быстрым вором. Остальные три персонажа стали идеализированными версиями моих друзей. Джоно был черным магом – знатоком темной магии. Филип стал мастером боевых искусств не только потому, что был самым сильным парнем, которого я знал, но и по еще одной причине: сокращение «Фил» вписывалось в четырехбуквенный лимит. Последним членом команды была целительница, владевшая белой магией. Ее могли звать Сара, Кэти и Алли – в зависимости от того, в какую из девочек я на тот момент был влюблен. Весь мой перечень неудавшихся романов записан в виде сохранений на картриджах. В реальном мире эти девочки даже не знали о моем существовании, но на экране телевизора они сражались со мной бок о бок против сил зла.

После Final Fantasy я стал играть только в те игры, которые позволяли изменить имя персонажа. Следующей на очереди была The Legend of Zelda, закрывшая мой гештальт с Nintendo Cereal System. Затем последовала Dragon Warrior⁸, которую я сразу же посчитал дешевым клоном Final Fantasy, не зная, что она вышла на год ранее. Потом была восхитительно идиотская StarTropics, которая переносила игру в реальный мир: чтобы разгадать секретный код, мне приходилось рисовать настоящую карту на бумаге. В этих играх я уже

⁸ Оригинальное название игры: Dragon Quest. Название Dragon Warrior она получила только в Северной Америке. – *Прим. науч. ред.*

не был лопоухим и пучеглазым Уолтом. Я мог быть сильным, умелым и, что самое главное, важным. Думаю, я больше всего мечтал не о силе или героизме, но именно о собственной важности. В этих играх я имел значение.

В детские годы мой игровой опыт был привязан исключительно к консолям вроде Nintendo Entertainment System. Наш дом нельзя было назвать технологически продвинутым. Родители были не из тех людей, что выбрасывали вещь, если она работала. Пока все соседи сходили с ума от радиотелефонов, в нашем доме стоял классический аппарат с дисковым номеронабирателем.

Я знал, что люди играют в игры на компьютерах, но понятия не имел, как это возможно. Мой компьютер не был способен запустить что-либо сложнее пасьянса «Солитер». Заглядывая в местный игровой магазин Babbage's, я жадно смотрел на полки с компьютерными играми вроде The 7th Guest, Alone in the Dark, Phantasmagoria и The Beast Within. Рисунки на коробках были мрачными и пугающими вроде обложек кассет с фильмами ужасов. Они так и кричали: «Это для взрослых!» Я не мог оторвать от них глаз. Да и любой ребенок на моем месте был бы заинтригован. Но мне так и не суждено было узнать, что эти коробки скрывали внутри. Потому что игры для ПК – это зло.

Давайте я расскажу вам, что бывает, когда ты покупаешь игру для ПК.

Сперва ты уговариваешь маму отправиться в торговый центр. Не папу, потому что он и так считает, что ты слишком много времени проводишь в играх от Nintendo. Если он узнает, что на компьютере тоже можно запускать игры, то, скорее всего, выкинет его в окно. В торговом центре ты обгоняешь маму, чтобы она не докричалась до тебя, когда вы будете проходить мимо подростковой секции дисконтного магазина одежды. Иначе тебе придется битый час мерить брюки. К тому же никто не хочет, чтобы его мама нависала над ним в игровом магазине. Крутые пацаны засмеют. Все ведь знают: у крутых пацанов нет мам. В магазине ты сходишь с ума, пытаясь выбрать игру. Ничто не выглядит знакомым. Никаких усатых водопроводчиков и синих ежей – они остались в детских играх. А тебе уже тринадцать, ты практически взрослый. Собрав в кулак весь свой взрослый ум, ты выбираешь игру, в которой, вероятнее всего, будут сиськи, и идешь на кассу, стараясь не смотреть продавцу в глаза. Ты встречаешься с мамой в фуд-корте и ешь корн-дог – объединение. Ты врешь о том, какую игру ты купил, пряча коробку в сумке. Если мама увидит коробку, то узнает про сиськи. На обратном пути ты идешь рядом с мамой: операция почти закончена, надо лишь не подавать виду. Осознание ошибки приходит слишком поздно. В магазине одежды распродажа брюк, а ты же так быстро растешь. Домой вы направляетесь только спустя еще час. Наконец, ты прячешься в своей комнате, вставляешь диск в привод, а компьютер смот-

рит на тебя как на дебила и говорит: «Съешь ведро хуев». Ты что, хотел поиграть в игру, которую купил? Не получится. Потому что приложение не запускается. Или потому что файл. cab имеет неправильную цифровую подпись. Или потому что пакет VC++ не был установлен. Что это все значит? Компьютер тебе не скажет. Ха-ха. Конец.

После третьего такого случая я решил, что ПК-игры не для меня.

И снова Джоно вывел меня на путь истинный. У себя дома он показал мне игру для ПК под названием Quest for Glory: So You Want to Be a Hero. Подобно Final Fantasy, это была ролевая игра, которая позволяла создать собственного персонажа. Я снова сделался вором. В детстве надо мной часто издевались. А воры обладали умением избегать обнаружения. Это мне было по нраву.

Лучшей частью прохождения игры за вора была Гильдия воров, запрятанная в подполье таверны «Тузы и восьмерки». В этом месте воры могли быть самими собой. Там можно было сбагрить награбленное добро, обменяться скабрёзными любезностями с Шефом или просто потусоваться с Костоломом, орком – телохранителем гильдии. Это все напоминало клуб и было настолько весело, что я начал задаваться вопросом, почему такое место нельзя перенести в реальный мир. Воровство – это ведь не какая-то магия, люди постоянно воруют. Если бы мы с друзьями могли сколотить Гильдию воров, мы бы разбогатели. Я даже знал, что бы мы воровали.

ли: журналы для взрослых. Мы часто видели их на верхушке газетного стенда в книжном магазине местного торгового центра. Завернутые в черную бумагу Playboy, Penthouse и Hustler манили взгляд. Для компании ребят пубертатного возраста в досетевую эпоху эти журналы ценились куда выше золота.

Мы собрались в ресторанном дворике после школы. Он располагался достаточно далеко от книжного магазина, чтобы никто из сотрудников не увидел нас вместе. А еще рядом был киоск с корн-догами.

Первым в магазин зашел Решала. Он нашел книжку, которая была представлена лишь в одном экземпляре, и запрятал ее в недрах полок. Следующим подключался Смотритель – им был я. Мне нужно было спокойно разглядывать книжки и наблюдать за обстановкой: если что-то шло не так, я должен был подать остальным знак свернуть операцию.

Как только я занял позицию, в магазин один за другим зашли Отвлекающий, Шулер и Мешочник. Отвлекающий отправился к прилавку и попросил найти ему книгу, которую запрятал Решала. Один из двух продавцов отправился за ним в недры магазина. В этот момент Мешочник подошел к кассе, чтобы купить комиксов. Пока все это происходило, Шулер аккуратно взял с верхотуры журнал для взрослых и вложил его в лежащий на нижней полке номер Sports Illustrated.

Мешочник с пакетом свежкупленных комиксов направился к выходу. По пути он остановился, чтобы поразгляды-

вать одну из стоек. Тем временем Шулер подошел к кассе с журналом и расплатился за него. Пока продавец был занят, Мешочник взял в руки Sports Illustrated и аккуратно вырвал из него журнал для взрослых прямо в свой пакет с комиксами. План сработал как часы, никто и глазом не моргнул. К сожалению, вторая фаза прошла не так гладко.

Я задумал разорвать журнал на отдельные страницы, чтобы продавать их в школе. Так это работало в Quest for Glory: ты воровал вещи, чтобы продать. До появления dial-up-модемов порно пользовалось высоким спросом, а предложение за ним не поспевало, так что мы могли заломить любую цену. Решено было продавать каждую страницу за 20 долларов. Мы бы разбогатели. Если бы только воровская честь не была пустым звуком.

На нашего Шулера нахлынуло чувство вины. Он заложил нас родителям. Мы попали под домашний арест, и нас больше не пускали в торговый центр – справедливое наказание. Но этим дело не кончилось. Как только родители узнали о том, что их дети ступили на путь криминала, да еще и с извращенным подтекстом, они поступили так же, как и любой родитель на юге США. Нас отправили в церковь.

В пределах Библейского пояса⁹ религия – это образ жизни. Не столько доктрина, сколько социальная обязанность.

⁹ Библейский пояс – регион на юго-востоке США, в котором особенно распространен евангельский протестантизм. – *Прим. пер.*

Ты можешь от нее увилить, но не можешь убежать.

Южная Луизиана исторически была католическим регионом из-за больших французских и креольских сообществ. Северная Луизина, в которой я вырос, куда больше тяготела к евангелистам с громогласными проповедями, воспевающими Господа хорами и сексом только после свадьбы. Это был пьянящий коктейль из театральщины и страха перед опасностями реального мира. Впечатлительный подросток вроде меня не мог перед этим устоять.

Прежде всего евангелистский нарратив был потрясающим. Учитывая заикленность на Откровении Иоанна Богослова, он трактовал почти любую вещь как признак Конца времен. Мир вокруг меня превратился в поле битвы, где ангелы и демоны сражались за величайшую награду – мою душу. Я словно жил в киноебевике, но одновременно знал об этом. И в кульминации сюжета я должен был вознестись на небеса и наблюдать за апокалиптическим действием из облачного кресла в первом ряду, билет на который был оплачен кровью нашего спасителя Иисуса Христа, аллилуйя, аминь.

Другим прекрасным элементом религии было прегрешение. Евангелисты тоже хотят бухать, танцевать и трахаться с кем попало – просто им все это запрещено. Мне было наказано сопротивляться соблазнам, и я сопротивлялся. Но желание копилось у меня в груди, словно воздушный шар. Это было невыносимо, и я этого не вынес. В конце концов, согрешив, нужно было лишь помолиться, чтобы смыть свой по-

зор, и можно было начинать все по новой. Честное слово, прежде я не знал в своей жизни ничего лучше. Запретный плод всегда сладок.

А что самое лучшее – у всего была причина. И не в каком-то дурацком банальном смысле. Буквально все – и хорошее, и плохое – случилось по какой-то причине, и этой причиной всегда был я. Если бы моя мама погибла в автокатастрофе, то только потому, что Бог хочет сделать меня сильнее. Если бы она оставила мне в наследство миллион долларов, это означало бы, что Господь проверяет мою веру. А если бы я потратил мамины сбережения на кокаин и шлюх, значит, волей Божьей я должен пасть, чтобы Он снова мог поднять меня со дна. Вся евангелистская вселенная вращалась вокруг меня, и, на мой вкус, это было восхитительно.

Приключения с высокими ставками и без реального риска, петля событий с постоянными наградами и эмоциональная защищенность социально приемлемого нарциссизма. Нет ничего удивительного в том, что меня так увлекла организованная религия. Она была устроена точно так же, как видеоигры.

Моя любовь к Господу привела меня в Университет Бэйлора в городе Уэйко, штат Техас – крупнейший баптистский университет в мире. Я был родом из семьи военных, поэтому закономерно подписался на учебную программу военно-воздушных сил. В обмен на оплату обучения я должен был от-

служить четыре года в регулярных войсках после выпуска.

Я планировал углубиться в изучение религии и стать военным капелланом. Но жизнь в колледже способна изменить приоритеты. В неконтролируемой свободе, какую можно встретить только в идеализированной среде совместного обучения, есть нечто, заставляющее тебя поставить под сомнение все, во что ты когда-то верил. И это нечто называется случайным сексом. Будем честны: Бог, конечно, хорош, но в обнимашках явно не мастак. Наши с Ним отношения не дожили и до конца вводного курса.

Официально мы узаконили наш разрыв, когда я перешел на направление телекоммуникаций – ближайшее к ученой степени в киноискусстве из всего, что я мог найти. Судя по всему, после выпуска ВВС могли запихнуть меня на любую должность вне зависимости от моей квалификации. Так что можно было переключиться на что-нибудь, что мне действительно нравилось. Как раз на своем новом направлении в местном коммуникационном центре я разузнал о Братстве NoZe¹⁰ – тайном обществе паразитов и жуликов. Члены NoZe наводили ужас на Университет Бэйлора вот уже на протяжении 80 лет. Руководство университета мечтало выгнать их из кампуса, но никто толком не знал, кто они такие. Помимо редких появлений на публике, единственным дока-

¹⁰ NoZe Brotherhood – студенческое сообщество, основанное 1918-м в Университете Бэйлора. Поводом для основания послужила шутка в адрес формы носа первокурсника Леонарда Шоафа. Тайным членство в сообществе стало примерно с 60-х. – *Прим. науч. ред.*

зательством существования NoZe была газета под названием «Веревка». По кампусу то и дело разлетались новые выпуски, преподносившие актуальные темы в формате занятных сюжетов под соусом из сатиры и плоского юмора.

Все, о чем я мечтал, будучи ребенком, было прямо у меня под носом. Я должен был присоединиться к братству.

В «Веревке» был описан довольно простой процесс вступления в сообщество. Нужно было лишь написать юмористическую статью. Я решил написать анализ несуществующей книги «Маленький трах: мягкий и липкий мир карликового порно», снабдив его обильными цитатами. Согласно инструкции, нужно было распечатать текст, дождаться определенной ночи, найти нужную церквушку, зайти на задний двор, где будет стоять бородач с факелом, и опустить листы в помойное ведро. Если мою заявку посчитают достойной, представители NoZe сами со мной свяжутся. Я сделал, как было велено. Примерно в три часа ночи зазвонил телефон. О том, что было после этого, я мало что могу рассказать. Помню, как катался на конвейере в заброшенном здании, наблюдая за полуголым толстяком, изображавшим, будто он курит сигарету через пупок. Все остальное как в тумане.

Членство в тайном обществе – не из тех вещей, что стоит раскрывать остальному миру. Особенно если это общество регулярно занимается взломами, кражами и вандализмом. Но поскольку у всех этих преступлений явно истек срок

давности, готов признать: я действительно был в Братстве NoZe.

Армия США предсказуемо не оценила мое членство в антиправительственной организации, нацеленной на унижение руководства и поправление принципов Университета Бэйлора. За семестр до выпуска оплата моего обучения была отозвана. И в этом был виноват только я сам. Если бы я держал рот на замке, армейские никогда бы не узнали о наших делах в NoZe. Но я просто не видел смысла присоединяться к тайному обществу, если у меня не было возможности об этом хвастаться.

Я делал ставку на грядущие четыре года гарантированной занятости. Теперь они улетели у меня из-под носа, а на руках у меня был лишь диплом по специальности телекоммуникаций с 45 % посещаемости и средним баллом 2,4¹¹. И это было самое счастливое событие в моей жизни.

Видите ли, «Веревка» разожгла во мне какой-то огонек. Многие ночи напролет я копался в статьях и сюжетах – и страстно полюбил писательское дело. Это был порыв. Если бы я не писал для «Веревки», то работал бы над сценариями, рассказами и чем угодно, ради чего нужно было бы печатать слова на бумаге.

Я быстро все понял. В один момент я смотрел на слова

¹¹ Максимальная оценка в большинстве американских университетов составляет 4,0 балла. Отличным принято считать средний балл 3,0 или выше. Хорошим – минимум 2,5. Результаты Уолта можно назвать удовлетворительными, но не более того. – *Прим. пер.*

как на простые инструменты связи и выразительности. А в следующий – я моргнул так быстро, что мозг даже не успел считать движение век – все изменилось. Я увидел в словах и буквах их истинную суть древних рун, наделенных практически алхимической силой и потенциалом. В тот момент я точно осознал, чем хочу заниматься в жизни. Я больше не хотел стать мультяшкой, проповедником, офицером и даже вором. Остаток своей жизни я посвящу служению этим чертовым незамысловатым словам.

Ровно это же я сказал своим родителям, когда позвонил им, чтобы сообщить об исключении из рядов ВВС. «Не переживайте, все будет хорошо, – сказал я в трубку. – Я стану писателем».

3

Проникновение

В отчаянии есть свои плюсы.

Сотворение искусства – тяжелый, даже болезненный процесс. В частности, писательское дело может потребовать дни или даже месяцы одиночества, сомнений и споров с голосом собственного разума. Чтобы преуспеть, необходимо вкладывать в дело время и силы. Читать чужие труды – и хорошие, и плохие. Писать, редактировать, редактировать и редактировать, пока ты сам не признаешь, что настала пора двигаться дальше. И что самое главное, каждый день необходимо бить себя по лицу в надежде, что ты выйдешь победителем в противоборстве с самим собой. Можно приучиться к такому образу жизни, но не прийти к нему естественным путем.

Комфорт, довольство и финансовая защищенность – рожденные враги начинающего писателя. Люди инстинктивно стараются избежать страданий, такое поведение прописано в наших ДНК. Когда речь идет об эмоциональных страданиях, писательский труд может послужить убежищем. Поэтому для писателя важно испытывать страдания в том или ином виде. Все хорошее необходимо изживать, пока не останется сплошной негатив: зависть, мелочность, отчаяние. И отчаяние – важнее всего.

Спустя год после выпуска я жил в Нью-Йорке, снимая в субаренду крохотную комнатку в районе Алфавет-Сити. Все, что у меня было, – ноутбук, набитый одеждой чемодан, потрепанный матрас, который я нашел на обочине, да еще металлический столик с деревянной столешницей и плетеными корзинами, который служил одновременно рабочим местом и комодом. На дворе стоял июнь, а комната была оплачена до конца августа. На кармане у меня было около двух тысяч долларов, которые я сумел заработать, разгребая компакт-диски в торговом центре Остина, штат Техас. Этого хватило бы, чтобы дожить до наступления осени. У меня оставалось три месяца, чтобы разгрести все дерьмо в голове, найти работу, оформить аренду и начать новую жизнь в Нью-Йорке, где я практически никого не знал.

Хотя постоянной работы у меня не было, нельзя сказать, что я бездельничал. Еще в Остине я познакомился с парой начинающих продюсеров, которые работали с режиссером, проживающим в Адской кухне на Манхэттене¹². Я ни в жизнь не вспомню, как его звали, так что будем называть его просто Чуваком. Чувак снимал видеоклипы для рэперов, но собирался взяться за полнометражный фильм. У него на руках уже был сценарий: основанная на реальных событиях и разворачивающаяся в 1980-х криминальная история про

¹² Адская кухня – район Манхэттена, который долгое время считался одним из самых криминальных в Нью-Йорке. Впоследствии все банды отправились в тюрьму, а район реконструировали, но он до сих пор вызывает негативные ассоциации у жителей США. – *Прим. науч. ред.*

ймайских наркодилеров в Бруклине. Текст был хреново написан. Его принес режиссеру очевидец тех событий, но он не был профессиональным сценаристом. Продюсеры предложили мне причесать этот текст. Я предположил, что мне заплатят.

«Сделай так, чтобы по нему можно было что-то снять, — сказали они. — Чтобы мы могли его продать. Тогда и поговорим о деньгах».

Звучало это подозрительно, но не то чтобы мои услуги тогда были нарасхват. К июлю я подготовил сценарий и разослал его всем, кому надо. На следующий день меня разбудил звук текстового сообщения. Писали продюсеры: «Все отлично. Думаю, мы теперь официально в кинобизнесе». Странное дело. Я думал, мы уже и так были в кинобизнесе.

Я набрал свое сообщение: «Рад, что вам понравилось. Теперь давайте набросаем контракт».

Ответ: «Здорово, что ты серьезно относишься к своей карьере, но такие разговоры станут преградой на пути к большим возможностям».

Я знал, что это полная херня, но во мне еще теплилась надежда. Я хотел, чтобы эта работа стала для меня прорывной. Увы, уже прошло больше половины лета, а запас денег подходил к концу. Я не мог позволить себе занять выжидательную позицию. Нужно было найти способ превращать слова в наличку. Если написание сценариев было пиком карьерной лестницы профессионального писателя, значит мне стоило

спуститься на пару ступеней вниз и попробовать снова.

Комиксы казались подходящим вариантом. Я был фанатом комиксов всю свою жизнь – с тех пор как старший брат оставил мне коробки с подборкой номеров «Болотной твари» и «Века Marvel». Но по-настоящему я подсел на это дело, когда впервые прочитал комиксы про Человека-паука, валяясь дома с простудой. Питер Паркер, человек под маской супергероя, был во многом похож на меня: умный, неловкий в общении, его часто задирали другие. Короче говоря, мы оба были задротами. Меня всегда привлекали персонажи вроде Питера. Донателло из «Черепашек-ниндзя» и Игон Спенглер из «Охотников за привидениями» были для меня ролевыми моделями. Их увлечения не мешали им стать частью коллектива, напротив – делали их необходимыми участниками команды. Впрочем, Человек-паук не был командным игроком. И он, и его реальная личность – Питер Паркер – были изгоями. Что бы они ни делали, от них держались в стороне. Не лучший пример для формирования юной психики, но определенно близкий образ. Комиксы про Человека-паука не исцелили меня от задротства, но вселили достаточно уверенности и вдохновения, чтобы мне стало на это плевать. Когда я превратился в начинающего писателя с Манхэттена, казалось абсолютно естественным найти работу в Marvel и вернуть должок, написав сюжет для очередного номера «Удивительного Человека-паука».

То был 2004 год – лишь спустя четыре года Marvel вы-

пустит первый фильм про Железного человека и начнет перевоплощаться в мультимиллиардного киногоганта. Конечно, к тому времени уже вышли фильмы про Людей Икс и Человека-паука от студии Sony Pictures, но Marvel в первую очередь была известна по своим комиксам. Тем не менее я знал, что они наверняка получают сотни новых резюме каждый день. Мне нужно было выделиться на их фоне, выкинуть нечто радикальное. Скажем, завалиться прямо в их офис и попросить нанять меня.

Вы не поверите, насколько легко это оказалось сделать.

Сжимая в руке свежераспечатанное резюме, я заказал такси в Мидтаун. По совету отца я надел деловой костюм – слегка помятый, но ничего страшного. Всю жизнь он говорил мне надевать костюм на встречи с потенциальными работодателями. Он не раз подрабатывал летом в магазине костюмов своего брата – ему было виднее. Но то было в 1950-е. Готов поставить солидную сумму денег на то, что никто из Marvel не ходил на работу в костюме. Казалось странным приходить к ним в таком наряде. Впрочем, не более странным, чем заявиться туда без приглашения.

После поездки на лифте, которая показалась мне самой долгой в жизни, я предстал перед входом в офис Marvel. Я подергал ручку двери – заперто. Я позвонил в звонок. Спустя мгновение дверь приоткрылась ровно настолько, чтобы из-за нее на меня смог выглянуть очень высокий и мускулистый мужчина. На нем была футболка и джинсы. Мысленно

я отправил в адрес отца пару бранных слов.

– Я могу вам чем-нибудь помочь? – спросил мужчина. По тону было ясно, что помогать он мне явно не собирался.

Я выдал речь, которую заучивал по пути в офис:

– Привет! Меня зовут Уолт Уильямс. Я хотел узнать, нет ли у вас каких-нибудь свободных вакансий. Я недавно выпустился из колледжа и всегда мечтал работать в Marvel. Поэтому решил просто заглянуть к вам и познакомиться. Я усердно работаю и быстро учусь. Готов делать что угодно, чтобы закрепиться в вашей компании, даже если придется начать с разбора входящих писем.

Все верно: весь мой план строился на том, чтобы начать строить карьеру с разбора почты. Почему? Потому что я такое по телику видел.

Мужчина распрямился:

– Письма тут разбираю я.

Я понял намек. Но не собирался останавливаться. Я уже заплатил за такси, чтобы добраться сюда, и был готов идти до конца.

– Что ж, как я и сказал, я буду рад взяться за любую работу. Что угодно, лишь бы стать частью семьи Marvel. Я могу с кем-нибудь это обсудить?

– Все ушли на обед.

– Ничего, – я протолкнул свое резюме сквозь щель в двери. – Если вы передадите кому-нибудь мое резюме, я буду очень благодарен.

— Ага-ага, — для него разговор был окончен. Он захлопнул дверь прямо у меня перед носом.

До сих пор я не получил от них никакого ответа.

В последующие пару недель я продолжил сползать вниз по карьерной лестнице писателя. Я был чересчур многословным, чтобы ограничиться короткими рассказами, но и на полноценную книгу меня бы не хватило. Эссе и статьи были для меня слишком сухими, от их написания хотелось вонзить себе в глаз карандаш. Я предлагал журналам свои рецензии на рестораны, театральные постановки, книги и фильмы. Ни одна из них не удостоилась даже ответа, и на то была серьезная причина: я никудышный критик. Если спектакль или ресторан выводили меня из себя, я легко мог разорвать их словами в клочья. Но мне не хватало вдумчивости, чтобы проанализировать и отметить то, что мне нравилось. Хорошо еще, что в те годы не было спроса на кликбейты и набросы на вентилятор. Иначе я бы никогда не узнал, что быть писателем и быть сволочью — две совершенно разные вещи.

Мои возможности сокращались, как и деньги на банковском счете. Мне необходимо было срочно что-то предпринять, иначе бы все мое приключение оказалось напрасным. Я настолько погрузился в отчаяние, что пошел на шаг, с которого стоило начинать.

Все на свете знают: если где-то висит флаг с одной звездой, под ним точно соберутся техасцы. Я сам считаю себя лу-

изнанцем, но если говорить откровенно, то по отцовской линии во мне четверть крови месящего говно ботинками ковыбая. Этого оказалось достаточно, чтобы одной июльской ночью меня занесло в бар «Одинокая звезда» в Мидтауне.

Исходив все пути, я решил прибегнуть к оружию последнего шанса. На Манхэттене жили два представителя Братства NoZe – Зальцман и Гроверфилд. Оба выпустились из колледжа лет за десять до меня. Мы никогда не были знакомы, но я был о них наслышан. Зальцман был сценаристом, а Гроверфилд – редактором в издательстве. Если кто и мог мне помочь, то только они. Я знал, что это не гарантия получить должность или даже рекомендацию. Наше побратимство давало мне шанс пропустить несколько кружек в баре и пожаловаться – не более того.

Если бы это была художественная книга, то на этом моменте наш герой представил бы себе, какие выгоды сулит ему знакомство со старшим и более успешным наставником. Он бы со сверкающими глазами выразил готовность пойти на все ради успеха, невзирая на моральные установки. А для опытных дельцов этого оказалось бы достаточно, чтобы взять героя под крыло, осознав, что он с ними одной крови.

Но ничего такого не случилось. Ведь это не вымысел, а моя жизнь. Я не столько герой, сколько скопление неуверенностей и параноидальных заблуждений, слепленных в форме пухлого паренька. Зальцман и Гроверфилд не скупились на выпивку, были вежливы, отвечали на любые вопросы. Меня

же их дружелюбность только отпугнула. Не сумев наладить со мной контакт, они увлеклись беседой между собой, оставив меня познакомиться с их общим другом Уэйном.

– Чем занимаешься? – спросил он меня.

– Сейчас? Херней маюсь, – я терпеть не мог этот вопрос. Не потому, что он казался формальным, а потому, что ответ на него будто заставлял меня соврать. – Но теоретически я писатель.

– Круто. Работаешь над чем-нибудь конкретным?

– Ничем таким, что заслуживало бы обсуждения.

– Что ж, если тебе нужна работа, возможно, я могу с этим подсобить. Слышал когда-нибудь про Take-Two?

Никогда в жизни. Уэйна это не удивило. Take-Two Interactive была третьей по величине компанией в мире издательства видеоигр. Ее название не было на слуху, но в ее подчинении находилась студия Rockstar Games, разработавшая широко известную серию игр Grand Theft Auto. Дела у Take-Two шли ни шатко ни валко. Компания заляпалась в скандале, известном как Hot Coffee. Кто-то покопался в коде Grand Theft Auto: San Andreas и обнаружил материалы, связанные с недоделанной мини-игрой, где игрок мог заняться сексом в одежде со своей виртуальной девушкой, пригласившей его попить кофейку. Игрокам эта мини-игра была недоступна, Rockstar вырезала ее из игры. Но материалы оставались на диске, и прочесывающие код продвинутые программисты их отыскивали. Они создали неофициальную модифи-

кацию, проще говоря, мод, который активировал недоделанные части кода и заменял одетых персонажей на обнаженные модели. Так и работают моды: меняют содержание игры, чтобы оно отличалось от задуманного разработчиками. Моды могут менять часть графики, вводить новые игровые механики или, как в случае Hot Coffee, разблокировать недоделанную мини-игру, которая никогда не должна была предстать перед публикой. Когда этот мод вышел, далекие от видеоигр люди не поняли, что произошло, и несправедливо обвинили во всем компанию.

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.