



ГЛАВА 1

— Начнем с хороших новостей, — говорит Мика, и я тут же хватаюсь за край стола для совещаний и готовлюсь к худшему.

Это словосочетание — «начнем с хороших новостей» — всегда включает у меня рефлекс «бей или беги». Ведь «начнем» подразумевает, что будет продолжение, а «начнем с хорошего» — что продолжение будет плохим. Поэтому «начнем с хороших новостей» — не та фраза, которую я мечтаю услышать от руководителя независимой студии по производству видеоигр, где работаю. Мой подозрительный и склонный к додумыванию мозг неизбежно строит катастрофические сценарии.

Падение продаж. Неминуемое банкротство. Массовые увольнения.

В мыслях я уже грею руки возле горячей помойки.

«Ты всегда можешь вернуться домой. Поживешь у меня пару недель, пока не встанешь на ноги и не найдешь настоящую работу». Я отчетливо слышу мамин встревоженный голос, вероятно, потому, что День благодарения был всего лишь на прошлой неделе и она неоднократно произнесла эту фразу за ужином, продолжавшимся целых пять часов. «Виола, ты правда считаешь гейм-дизайн стабильной профессией?»

Впрочем, окинув взглядом комнату для совещаний, я вижу на лицах своих коллег радостное волнение — никакой паники. Решаю никого не бить и никуда не бежать. Кажется, я напрасно тревожусь. У студии «Флай-баттер» все хорошо. Лучше не бывает. Полгода назад мы выпустили нашу самую популярную игру, которую скачали несколько миллионов раз. Я была одним из ведущих дизайнеров этого проекта. Никто не собирается меня увольнять; все стабильнее некуда.

Не говоря о том, что крупнейший издатель видеоигр в США только что предложил нам сотрудничество в запуске нового проекта.

— «Старплей» ответил насчет «Лимеренции 3», — продолжает Мика, обводит взглядом собравшихся и останавливается на мне. Логично, ведь я руководитель этого проекта. Но мне все равно не нравится эта трехсекундная драматичная пауза, во время которой я ерзаю на краю стула и мечтаю придушить свое начальство. — Там считают, что мы подходим для разработки игры.

В маленькой комнате для совещаний вдруг становится громко, как на рок-концерте. В рабочей группе не так уж много человек, меньше десяти, но, когда есть

что праздновать, мы можем поднять приличный шум. Все аплодируют, а кто-то даже свистит. Один из программистов встает и исполняет небольшой победный танец. Нечасто приходится видеть такие счастливые лица в индустрии, где люди в основном до поздней ночи сидят за клавиатурой, накачиваясь энергетиками.

— Думаю, не надо напоминать, что «Лимеренция» — успешная франшиза, за которую сражаются все студии, — продолжает Мика, когда овации затихают. — «Старплей» вел переговоры еще с несколькими компаниями. Но именно мы поразили своим мастерством, и все благодаря вашим талантам!

Я встречаюсь взглядом с Итаном. Он тоже гейм-дизайнер, как я; мы дружим с первого курса. Подружились, когда нас чуть не выгнали с семинара по программной инженерии за болтовню о видеоиграх.

Итан лучше всех знает, что в детстве я обожала книжную сагу «Лимеренция». С этими романами связаны мои лучшие детские воспоминания: папа читал их мне и показывал черно-белые картинки в первых изданиях, а почти двадцать лет спустя, когда у него ухудшилось зрение, мы поменялись ролями. Узнав, что «Старплей», обладатель исключительной лицензии на книжную серию, запускает в разработку третью игру по «Лимеренции», мы с Итаном тут же выдвинули свои кандидатуры на участие в этом проекте.

Разработкой проектного предложения руководила я, но Итан мне во всем помогал. Мы часто садились работать ранним утром или задерживались допоздна,

чтобы успеть в срок, и коллеги из «Флайбаттер» даже заподозрили, что мы тайком крутим шашни. Но все было не зря.

Итан улыбается и протягивает мне руку. Я ударяю его по ладони, но тут Мика нарушает идиллию.

— Но есть одна проблема...

Я напрягаюсь и снова хватаюсь за край стола. Так и знала. Вот и плохие новости.

— В «Старплее» хотят, чтобы эта игра отличалась от двух предыдущих. Изменилась аудитория, технологии не стоят на месте, расширился рынок и так далее. Они хотят добавить больше боевых элементов, а это... Сами знаете, наша сильная сторона — не бои, а ролевая игра. — Мика почесывает затылок, как будто от этих слов обострилась чесотка. — Так вот, другие студии соревнуются за право стать разработчиками «Лимеренции», и одна из этих студий — «Нефилим», а вы прекрасно знаете...

Кто-то из наших громко фыркает. Слышатся стоны и недовольное бормотание, а кто-то цедит: «Опять эти придурки». У менеджера по качеству такое лицо, будто он сейчас плюнет на пол. Я оглядываю всех сидящих за столом, ожидая, что кто-то начнет креститься, но Мика поднимает руки, призывая к порядку.

— Как вам известно, «Нефилим» недавно выпустил «Меч Западного ветра», завоевавший звание лучшей боевой игры года. Естественно, в ролевых играх нам нет равных, поэтому «Старплей» выступил с... э-э-э... нестандартным предложением и попросил нас объединиться с ними...

— Нет. — Шэннон, художница по разработке персонажей, вскакивает со стула. Кажется, она хочет сделать ноги. Остальные сидят по местам, но начинают качать головами, кривиться, ахать и охать.

— Тихо, — велит Мика, и наступает тишина. Обычное состояние Мики — спокойствие, но сейчас нас обдает таким суровым взглядом, что я даже немного пугаюсь. — Вы же не забыли, что мы маленькая независимая студия? Сейчас мы в плюсе, но всякий раз при разработке новой игры есть риск, что она не выстрелит и мы обанкротимся. С такими бюджетами, как у «Старплея», мы выйдем на новый уровень. Если мы выпустим «Лимеренцию», о деньгах можно будет не беспокоиться несколько лет. Так что сядь, Шэннон.

Шэннон обиженно опускается на место. За столом повисает тишина. Итан сидит, вцепившись в кружку с таким видом, будто хочет швырнуть ее в стену. Но не делает этого и на удивление терпеливо объясняет:

— Проблема в том, что в «Нефилиме» у нас куча знакомых и нас с ними... много чего связывает.

— Я в курсе. И «Старплей» тоже в курсе. И Отто, глава «Нефилима». — Мика спокойно упоминает его имя, но мы-то знаем, что они уже пару десятков лет крутят шашни. На каждой конференции они тайком пробираются друг к другу в номер. Точнее, Мика пробирается тайком, а Отто спокойно рассказывает по коридорам с пачкой презервативов.

— В геймдеве все друг друга знают, — продолжает Мика. — И некоторые из вас в прошлом работали

с сотрудниками «Нефилима», встречались с ними, а бывало, что и... — Мика косится на Шэннон, — конфликтовали. Нас, безусловно, тревожит совместимость наших рабочих групп, и мы с Отто пытаемся понять, сможем ли вообще работать вместе. В связи с этим возникла идея. — Мика глубоко вздыхает, собираясь с духом. — Помните, пару недель назад вас попросили освободить несколько дней в середине декабря для поездки на тимбилдинг на лыжном курорте?

— Нет, — шепчет Шэннон и начинает трясти головой. Итан зажимает рукой рот, а саунд-дизайнер Мила, кажется, сейчас упадет в обморок. Остальные растерянно моргают.

— Да. Мы решили, что основная рабочая группа «Нефилима» тоже поедет с нами в загородный отель, и...

— Но почему? — спрашивает Шэннон.

— ...и так мы поймем, возможно ли между нами профессиональное сотрудничество. Несколько дней мы посвятим тимбилдингу, групповым активностям — ну вы поняли. Не заставляйте меня говорить «синергия», я не знаю, что это. — Мика страдальчески кривится.

— А что, если... — Мила откашливается, — что, если — и я сейчас не шучу — мы приедем в этот домик в лесу и обнаружится, что они задумали убить нас и продать на органы?

Мика вздыхает:

— Учитывая, какой образ жизни мы ведем, наши почки никто не купит.

— А в этом загородном отеле хватит для всех места? — спрашивает левел-дизайнер. — Если кому-то придется остаться, я могу...

— Хватит, ты тоже поедешь с нами.

— А что, если нас занесет снегом? — спрашивает Мила. — И они устроят там резню в духе Стивена Кинга? Как в «Сиянии»? А представьте, если мы сядем вместе в джакузи, и кто-то из них из вредности пустит газы, и...

— Так, хватит. Довольно с меня этих фанфиков про сотрудников «Нефилима». — Мика выключает монитор и отсоединяет айпад. — В следующем месяце жду всех на лыжном курорте. Думаю, за пару дней мы преодолеем эту странную вражду. Я хочу, чтобы вы подружились. Или — это более реалистичный сценарий — хотя бы притворились, что дружите, постарались не подраться и запомнили, что любые конфликты лишат нас возможности работать над «Лимеренцией». — Мика встает и кладет ладони на стол. — Мы будем кататься на лыжах, сидеть у камина и пить дорогое вино, за которое заплатит «Старплей», а когда вернемся, все станем сердечными друзьями и проживем долго и счастливо. Ну или я не знаю. Совещание окончено. Всем работать. — Мика хлопает в ладоши. — Вперед, шевелитесь!

Мика, к своей чести, держится совершенно невозмутимо, хотя перед выходом все бросают на лидера команды уничтожающие взгляды. Мои коллеги волочат ноги и бормочут проклятия наподобие «чертовы капиталисты», «можно подумать, мы не знаем, что



Почитать описание и заказать
в МИФе

Смотреть книгу

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

Проза:

