

*Посвящается К. и П.*

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

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

---

\* «Значащий ноль» (англ. Significant Zero) — название книги в оригинале. —  
*Прим. ред.*

# СОДЕРЖАНИЕ

<i>От автора</i> .....	9
<b>I Обучение</b> .....	10
<b>2 Бог, ложь и видеоигры</b> .....	20
<b>3 Проникновение</b> .....	36
<b>4 Поешь говна или сдохни</b> .....	50
<b>5 Суровая школа жизни Питера Гриффина</b> .....	85
<b>6 В Восторге</b> .....	100
<b>7 Посвященные</b> .....	133
<b>8 Затерянный в море</b> .....	172
<b>9 Значащий ноль</b> .....	196
<b>10 Изъяны персонажей</b> .....	203
<b>11 Балансируя на линии</b> .....	222
<b>12 Мы не герои</b> .....	251

<b>13</b>	<b>Разработка никогда не меняется</b> .....	270
<b>14</b>	<b>Самолеты</b> .....	284
<b>15</b>	<b>Во тьму</b> .....	307
<b>16</b>	<b>Не падение, а приземление</b> .....	330
	<i>Эпилог: новая игра+</i> .....	344
	<i>Благодарности</i> .....	351

## ***ОТ АВТОРА***

**Р**ассказывая 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.



## ОБУЧЕНИЕ

**М**оей первой видеоигровой консолью была картонная коробка.

Она называлась Nintendo Cereal System и была представлена миру в 1988 году компанией Ralston\* — 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

---

\* Полное название: Ralston Cereals. — *Прим. науч. ред.*

вафельных палочек с сиропом, охлажденных йогуртов в тубиках или мягкого печенья со сладким мороженым внутри. А ассортимент поддерживаемых игр исчислялся нолею. 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, чтобы 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 черепашьи панцири, словно пушечные ядра. Я был Линком, втоптывающим 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 королевство.**

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



Полный бред. Но мой восьмилетний мозг присосался к этому описанию как Блужер — 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 игральная 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 шиитаке, отрастивших 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 Куа.

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 доказательство. 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 усатый говнюк Марио обвел меня вокруг пальца. Это была вовсе не моя история.

Двадцать три года спустя я был в Санта-Монике, где руководил озвучкой Spec Ops: The Line — десятой игры в долгоиграющей 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, когда ты находишься в постоянном цикле кранча. Когда мозг сталкивается со страной 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 действительно становится легче, но чем дальше, тем менее эффективными становятся эти механизмы. Чтобы отсрочить неизбежный нервный срыв, ты укрепляешь волю кофеином, алкоголем или более вредными веществами. Лишь бы прорваться через все это на другую сторону. А когда прорвешься, начинаешь задавать вопросы: 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 аддералла\*, 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 Хортом, Кристофером 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.

---

\* Аддералл — запрещенный в России стимулирующий фармакологический препарат. — *Прим. пер.*

«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 накрыла песчаная буря. Это был важный момент, кульминация второго акта, ей было нечего делать в начале сюжета.

Флешфорварды\* — дешевый трюк. Вместо того чтобы зацепить 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.

---

\* Флешфорвард — прием нелинейного повествования, при котором читателю, зрителю или игроку демонстрируются события, которые должны произойти позднее по сюжету. — *Прим. пер.*

Лишь у него могло хватить наглости повернуть 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 поздняк 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 Крису 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. Spes Ops: The Line будет начинаться с погоны 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.



ЭТО БЫЛА МОЯ ИСТОРИЯ.  
И Я СКОРЕЕ УНИЧТОЖУ  
ЕЕ, ЧЕМ ПОЗВОЛЮ  
КОМУ-ТО ОТОБРАТЬ.

