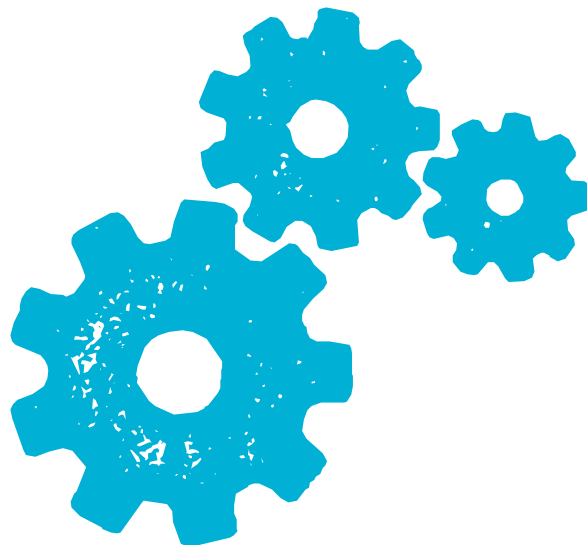


Оглавление

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА	5
ЭТИ РЕБЯТА ТОЖЕ ВНЕСЛИ СВОЙ ВКЛАД	6
КРАТКАЯ ХРОНОЛОГИЯ	8
ПРИВЕТ, ДОРОГОЙ ЧИТАТЕЛЬ	9
ВВЕДЕНИЕ	11
ПРЕДИСЛОВИЕ	13
МЕНЯ ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ	14
Тихо, ты только творцам не говори...	16
Благоприятные связи	32
ЧУВАКИ, СДЕЛАВШИЕ HOTLINE MIAMI	52
Случайные встречи	54
Элементы стиля	68
D ЗНАЧИТ «DEV LOVER»	86
Крупный план продакшена	88
SOS! Разработчики в беде?	114
ПАНК ОДНАЖДЫ — ПАНК НАВСЕГДА	152
За пригоршню долларов	154
Пережиток	172
ИНДИ-ШЕСТВИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ	184
Многопользовательская игра	186
Всего лишь человек	198
ЭПИЛОГ	212
АВТОРЫ	213
PUNKS NOT DEAD	214
ИСТОЧНИКИ	217
АВТОРСКИЕ БЛАГОДАРНОСТИ	221
СТРАНИЧКА КОМАНДЫ ИЗДАТЕЛЬСТВА	222
БЛАГОДАРНОСТИ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА	223



КРАТКАЯ ХРОНОЛОГИЯ

1998–2004: Gathering of Developers (Гарри Миллер, Майк Уилсон, Рик Сталтс, Джим Блум, Даг Майрес)

2007–2008: Gamecock Media Group (Гарри Миллер, Майк Уилсон, Рик Сталтс)

2009–....: Devolver Digital (Гарри Миллер, Майк Уилсон, Рик Сталтс, Грэм Стразерс, Найджел Лоури)

2011–....: Gambitious Digital Entertainment
(Гарри Миллер, Майк Уилсон, Пол Ханрац, Энди Пэйн).
В 2017 году переименована в Good Shepherd
Entertainment

2013–2019: Devolver Digital Films
(Майк Уилсон, Энди Грейс)

Привет, дорогой гигант

Меня зовут Данис Кучин, я Global Product Marketing Manager в компании Devolver Digital. В команду я пришел в 2020 году и первой игрой, за которую я отвечал, была *Serious Sam 4*. Эта серия в представлении в России не нуждается, здесь у нее огромная фан-база. Команда Devolver оценила мой вклад — мы наладили связи с российскими блогерами и игровой прессой, что позволило нам значительно увеличить продажи и получать больше обратной связи от русскоязычного сообщества.

Российский рынок очень важен для Devolver Digital, и речь не только о росте продаж, но и об укреплении доверия между издателем и потенциальным покупателем путем локализации трейлеров, перевода игр на русский язык, а также работы с сообществом и общения с подписчиками в группе в VK. Мы стараемся быть максимально открытыми и честными с нашими преданными фанатами.

Более того, Devolver Digital поддерживает российских разработчиков и выпускает их игры: в 2021 году появилась на свет покорившая весь мир *Loop Hero* от команды Four Quarters, а в 2022 году вышла сделанная командой российских модеров *Serious Sam: Siberian Mayhem*, действие которой происходит в Сибири. Devolver Digital видит в России массу талантливых разработчиков и старается поддерживать их проекты на глобальном уровне.

Вы спросите: почему я выбрал именно Devolver Digital? У меня большой опыт работы с такими крупными AAA-играми, как *Mortal Kombat*, *Cyberpunk 2077*, *Fortnite*, *Hitman*, *Middle-earth: Shadow of War* и многие другие. С опытом приходит понимание, что все эти игры делаются по одному примеру, продаются по одной маркетинговой тактике, и со временем это надоедает. Продать большую AAA-игру легко, но попробуйте сделать то же самое с инди-проектами.



Абсолютно нормально, что люди уходят из AAA в инди, а потом возвращаются в AAA. Такой круговорот помогает не стагнировать.

Devolver Digital — это в первую очередь семья единомышленников. Мы не боимся

рисковать и беремся издавать те проекты, за которые крупные AAA-издатели никогда не взялись бы из-за страха провала. Devolver словно рок-группа среди попсовых AAA-солистов, не стесняющаяся отжигать и делать то, что хочет, попутно высмеивая на конференциях коллег. Чего только стоят постановочные маркетинговые презентации, сюжет которых развивается уже на протяжении нескольких лет. Каждый человек в команде Devolver Digital — безумный профессионал своего дела с личным взглядом на игровой рынок, который совпадает с общим видением компании. Быть частью такой потрясающей команды — это честь и радость для меня, я всех безумно люблю.

Надеюсь, книга даст вам более четкое понимание того, что такое Devolver Digital, в чем секрет ее популярности и кто стоит у руля этой компании. А после прочтения вы пойдете и купите все наши игры! 👑

Данис Кучин



Введение

Гарри *нахуй* Миллер.

Эти три слова — ответ на многие вопросы, на которые эта книга прольет свет. Речь пойдет об удивительном стечении обстоятельств, благодаря которому в самый бурный период недолгой истории нашей переменчивой индустрии в спину Devolver неустанно дул сильный попутный ветер.

Гарри *нахуй* Миллер. Он мой брат и партнер, начиная с момента, когда мы оба только пришли в индустрию. Своим нелепым видом мы скорее напоминали двух начинающих жуликов. Хотя Гарри на тот момент получил степень магистра делового администрирования, а я мог похвастаться разве что приятелем-художником из средней школы в Шривпорте, Лос-Анджелес, который нехотя освоил MS Paint, чтобы работать с задротами и делать свои *Wolfenstein 3D*, *DOOM*, или что там еще...

Все это время

Гарри в основном работал за кулисами и казался загадочным парнишкой. Он постигал со мной правила бизнеса и прогибал их под себя, особо при этом не отсвечивая, — словно ему было виднее, как поступать.

Поясню для тех, кто плохо знает Гарри (сюда входит большинство людей, с которыми он общается, поскольку человек он не самый простой). В нем странным образом сочетаются различные качества, и ни одно из них не выдаст, что он работает в развлекательном бизнесе, не говоря уже о том, что бизнес этот полностью цифровой, подразумевающий всякие задротские штуки. Он почти ничего не знает о попкультуре (и чхать на нее хотел) и искренне

считает совокупность всех художественных творений человека всего лишь жалким подобием того, что создала природа. Гарри предпочитает оставаться в стороне от всего этого (несмотря на его периодические тайные посылки в *EverQuest* и *World of Warcraft*).

Гарри — здоровый, сильный (буквально сильнейший человек, с которым я когда-либо сталкивался), истинный техасец. Я говорю «истинный» не только потому, что он коренной, но и потому, что всю жизнь Гарри занимается тем, чего все люди в мире ждут от техасцев: охотится, рыбачит, ходит в походы, сплавляется

на лодках, катается верхом, пьет виски и текилу — и всегда не против хорошенько подражаться. Печатаю все это, я, проведший всю сознательную жизнь в Техасе,

могу сказать, что на моей памяти Гарри —

ЕДИНСТВЕННЫЙ настоящий техасец, который занимается всеми этими вещами. Я общался с огромным числом техасцев, которые, как и я, не только не были местными, но и не проявляли интереса ко всем перечисленным занятиям за исключением выпивки.



Я пишу эти строки вам и вашим потомкам, чтобы отметить: именно благодаря Гарри Миллеру Devolver добилась такого успеха. Он основной владелец Devolver, что вызывает удивление у многих представителей игровой индустрии, которые довольно часто спрашивают, как давно он работает «в компании Майка». И он владеет контрольным пакетом акций по понятным причинам... Потому что он поставил на нас, когда мы только создавали компанию. Мы с Гарри были единственными из пяти партнеров-основателей, кто имел возможность финансировать создание новой компании, и мы пошли на риск. Когда деньги начали кончаться, потому что (сюрприз!) разработка нашей первой игры отставала от графика, именно Гарри вложил еще больше, хотя деньги у нас обоих уже заканчивались. Я был слишком напуган, так как мое сердце и сбережения пострадали во время кризиса 2008 года и паники, которые привели к безвременной (или так казалось) кончине Gamescock. Но Гарри, которого я прозвал «Рисковый», воспользовался этим последним шансом разбогатеть, и слава богу, что он поступил именно так.

Я делюсь этими интимными подробностями о нашем становлении и управлении компанией, чтобы люди, которым интересна Devolver и то, как она работает, также знали, что даже после того, как Гарри рискнул, воспользовался выпавшим шансом (чего никто другой бы не сделал) и затем был вынужден выкупить акции своей бывшей жены (на что ни у кого из нас не хватило бы смелости), — ПОСЛЕ всего этого Гарри по-прежнему относится ко всем партнерам-основателям как к равным. Во всех важных обсуждениях наши голоса равны. Они равны даже тогда, когда мы выплачиваем бонусы, что для небольшой компании в случае успеха главная финансовая награда.

Обычная доброта и искренняя (не на словах) щедрость пронизывают все, что делает Devolver. Эти качества наряду с личностью Гарри помогают нам сохранять идеальный баланс в условиях переменчивой и сумбурной работы, которую мы делаем в команде... Благодаря им у нас и получаются стоящие вещи.

Гарри *нахуй* Миллер брал под контроль эту компанию в те моменты, когда он и другие

партнеры не соглашались друг с другом, и, исходя из своего положения, он мог легко забрать львиную долю вознаграждений в качестве дивидендов. Но Гарри *нахуй* Миллер, этот выдающийся техасский мужик, с которым непросто вести дела, вместо этого решил получить контроль над компанией благодаря уважению и признательности своих партнеров и коллег.

Почему? Потому что Гарри *нахуй* Миллер (его настоящее второе имя Август... он, к слову, в семье четвертый с таким именем, а его сын — пятый Гарри Август Миллер), грубый и конфликтный, а иногда и просто вскидчивый (это техасское слово), остается самым преданным, принципиальным и по-настоящему душевным мужиком, который когда-либо примерял пару ковбойских сапог 45 размера. Познакомить разного рода бродяг, которых мы набирали в команду за прошедшие двадцать лет, с Гарри — это лучший подарок, который я мог бы сделать любому из них, нравилось ли это им (или мне) на тот момент или нет. 🤠

Майк Уилсон





Предисловие

Эта история написана для читателей со всего мира. И неважно, фанаты ли они Devolver или просто любители видеоигр. Эта книга также для тех, кто на Devolver плевать хотел или ничего о компании не знает. Почему? Может быть, потому, что это универсальная история, в которой есть место горестям, сомнениям, надеждам и радости.

Во вторник 31 октября 2017 года мы впервые пообщались с Грэмом Стразерсом, одним из пяти соучредителей Devolver Digital. Мы сидели в бистро неподалеку от места, где проводилась выставка Paris Games Week, и Грэм начал разговор с фразы: «Мы очень извиняемся за Дональда Трампа...» Ничто так не сближает, как громкий хохот. Как будто один из авторов этой книги (угадаете, какой именно?) не слушал без остановки монотонный трек The Green Kingdom — Untitled 02 из главного меню игры *Hotline Miami 2: Wrong Number* с момента ее выхода 10 марта 2015 года. Мелодия была такой красивой, такой мощной, резонирующей... Она побуждала с головой окунуться в реку повествования. Слушатель сталкивался с чем-то мистическим, нематериальным, с чем-то, что материализовалось только спустя годы.

«Мы хотим написать историю Devolver». Вот так в перерыве между двумя джин-тониками мы затронули эту тему в разговоре с Грэмом Стразерсом. Заинтересовавшись, он спросил: «Книгу про нас? Это, конечно, лестно. Я, правда, не совсем уверен, что мы настолько интересные...» Вот такой скромный человек из игровой индустрии, где люди все чаще занимаются самовосхвалением. Этот ответ сам по себе казался весомым доказательством того, что мы на верном пути. И за меньшее время, чем потребовалось на произношение этих слов, мы заключили соглашение, скрепив его простым тостом. *Очень по-девольверски.*

В процессе написания книга разрасталась за счет пространных, а порой обрывочных дополнений и органично трансформировалась в итоговый вариант: исследование особой корпоративной культуры, усыпанное «случайными встречами», в котором скромная экскурсия по ночному Лос-Анджелесу вдруг может перетечь в рэп-батл на каком-нибудь пустыре.

Devolver — это компания, в которой работа ведется не так, как принято, но при этом все продумано до мелочей, в чем мы с вами и убеждаемся. 👑

МЕНЯ

ИТРОВ

ИНДУ



А

ВНО

СТРНИО



Тихо, ты только творцам не говори...

«У разработчиков-творцов должна быть власть!» Грэм Стразерс понятия не имел, что эти несколько слов, сказанные парнем с непонятной прической, с которым он недолго пообщался в Take-Two Interactive, в итоге перевернут его, Грэма, карьеру с ног на голову и, если уж совсем начистоту, кардинально изменят всю его жизнь.

Чтобы понять, как и почему произошло столь позднее откровение, нам нужно вернуться во времени в аналоговую эпоху,

а конкретно — в 1984 год, когда Стразерс делал свои первые шаги в индустрии. Проработав в течение десяти лет закупщиком видеоигр в обычной британской розничной сети, он понял, что в этом сегменте игровой индустрии он не сможет реализовать себя так, как ему хочется. Поэтому в 1994 году Стразерс присоединился к британскому издателю Virgin Interactive Entertainment, игровому подразделению, созданному миллиардером Ричардом Брэнсоном.

Работая издателем, а не закупщиком, Грэм Стразерс решил сфокусировать свое внимание на точечных изменениях еще неокрепшей индустрии. «Игровая индустрия была очень молодой, поэтому никто толком не знал, что делать, — вспоминает он¹. — Вне разработки игр Nintendo и SEGA в какой-то степени воспринимались массами как производители игрушек. Большие изменения произошли только в 1994 году, когда появилась Sony со своей PlayStation. Все стало более структурированным. Именно тогда игровая индустрия начала ускоряться».

Я НЕ ПОДХОДИЛ ТАКОЙ КОМПАНИИ

В рядах ключевого игрока индустрии, американской Westwood Studios, приобретенной в 1992 году компанией Virgin, Стразерс работал над продвижением в европейском регионе игры *Command & Conquer* — знаменитой стратегии в реальном времени, где две фракции воюют друг с другом за контроль над тибери-ем, энергетическим ресурсом, который навеки стал культовым среди игроков на PC. К сожалению, распродажа активов и прочие сделки, определившие эту эпоху девственной игровой индустрии², привели к продаже Westwood Studios американской компании Electronic Arts в 1998 году.

Затем Стразерс еще год поработал над маркетинговой стратегией сиквела *Command & Conquer* под названием *Tiberian Sun* до истечения контракта американского издателя в конце 1999 года. «Ничего интересного про мой уход из Electronic Arts не расскажу, — говорит

он со свойственной ему скромностью. — Там работали приятные и добрые люди, но моя природа и мой характер не соответствовали их менталитету. Я понял, что не подходил для такой компании, вот и ушел».

Грэм Стразерс был одним из тех, кто, едва уволившись, начинает с легким безумием подумывать об открытии собственного дела. Он консультировался с другими издателями вроде Atari, а в сентябре 2002 года устроился в Take-Two Interactive. Работая на этого американского издателя видеоигр, он познакомился с Майклом С. Уилсоном — человеком, одно упоминание которого могло уничтожить весь потенциал вашего резюме.

СЕРЬЕЗНО? ДЕЛАЯ ИГРЫ?

Майку Уилсону не было уготовано судьбой построить карьеру в игровой индустрии. Но он считал так до того, как его хороший друг и гейм-дизайнер³ Адриан Кармак позвонил ему в начале 1990-х и рассказал безумную новость:

— Чувак, я только что получил прибавку до двадцати трех тысяч долларов в год!

— Ты гонишь! Серьезно? Делая игры?⁴

3) В действительности Адриан был художником id Software, а не гейм-дизайнером. — Прим. науч. ред.

4) Согласно комментариям ресурса Gamasutra от ноября 2007 года. — Прим. авт.

1) Для этой книги мы взяли интервью у нескольких десятков человек: от основателей Devolver Digital и наиболее приближенных к ним сотрудников до работающих с издателем авторов игр. Если мы не указываем источник цитаты, это означает, что она взята из полученных лично нами комментариев. — Прим. авт.

2) В оригинале содержится игра слов: слово *virgin* («девственный») написано с большой буквы, отсылая тем самым и к Virgin Interactive. — Прим. лит. ред.

Порой для построения карьеры достаточно нескольких хороших связей в индустрии и одного телефонного звонка. Головокружительная карьера Майка Уилсона стартовала в 1994 году в тexasском Хьюстоне, где он присоединился к стартапу DWANGO. За этой слегка эксцентричной аббревиатурой (Dial-up Wide-Area Network Game Operation — коммутируемая глобальная сетевая игровая операция) скрывался сервис, опередивший свое время: пользователи могли сражаться друг с другом в определенных играх, используя телефонную сеть⁵. Технологически перспективно, но на практике довольно сложно реализуемо.

В период своих мытарств Майк Уилсон и пересекся с Гарри Миллером, случайно попавшим в мир видеоигр. «Меня заинтересовал DWANGO, потому что соучредитель компании Боб Хантли был мужем моей двоюродной сестры. Можно сказать, я рос в деревне. И меня нельзя было назвать геймером, — признавался он. — DWANGO привлек меня своей бизнес-составляющей. Я занимался лицензированием и франчайзингом».

Развитие интернета медленно, но верно ставило крест на перспективах DWANGO в Америке. И все же коллег по индустрии проект заинтересовал: id Software прекрасно понимала, что в будущем количество сетевых баталий между игроками по всему миру будет только расти. В маленькой студии из тexasского Мескита создали легендарную *Wolfenstein 3D*, игру об операции командос в подземном логове Адольфа

5) Все немного сложнее: телефонная сеть и до этого использовалась для мультплеерных игр, но DWANGO, по сути, выступала сервером для соединения и запуска матчей для нескольких игроков — это и было инновацией. — Прим. науч. ред.

Гитлера и его фанатиков. Еще более известным проектом студии была *DOOM*, игра про убийство демонов, именем которой («клонами *DOOM*») клеймили похожие игры до тех пор, пока со временем название не потеряло особый статус, передав эстафету нейтральному всеобъемлющему термину «шутер от первого лица».

Я ДОЛЖЕН БЫЛ СИДЕТЬ И ЖДАТЬ

В 1995 году Майк Уилсон пополнил ряды id Software, чему способствовала дружба с Адрианом Кармаком (одним из разработчиков *DOOM*) и опыт работы вице-президентом компании, предлагавшей сервис онлайн-игр. По крайней мере, так казалось со стороны. Потому что, объединив усилия с этими безбашенными смельчаками, 24-летний Уилсон начал вынашивать безумную идею: ему хотелось добиться большей автономии для творцов, работающих над видеоиграми. «Меня взяли в id Software, чтобы лучше понять принципы самиздата, — объясняет он. — Помочь им доказать на деле, что разработчики могут при желании выпускать свои игры самостоятельно».

Должность директора по маркетинговой стратегии и дистрибуции помогла Майку Уилсону разобраться в вопросе, ведь он с головой погрузился в системы, управляющие финансовой стороной индустрии. Он поставил себе цель выяснить, сколько денег можно по-честному выделять создателям видеоигр. Уилсон винит id Software за плохое издательское соглашение с GT Interactive: «Мои коллеги поняли, что должны были зарабатывать в два или три раза больше денег».

Появление Уилсона в команде привело к тщательному пересмотру процесса переговоров с последствиями для всего картеля талантливых разработчиков, окружавших id Software в Далласе. Вряд ли Hipnotic Interactive, разработавшая дополнение *Scourge of Armagon* для *Quake*, по чистой случайности смогла добиться от ненасытного американского издателя



Грэм Стразерс
и Найджел Лоури

Activision невиданной доли роялти в размере 40%. Эти переговоры оказались последним ратным подвигом Уилсона в id.

«Мы доказали, что можем издаваться самостоятельно. Но затем в id решили, что у компании нет планов на издательскую деятельность, — с некоторым сожалением говорит Майк Уилсон. — Им хотелось остаться небольшим коллективом, сосредоточенным исключительно на разработке видеоигр. Такая компания мне не подходила, пришлось бы сидеть и ждать, пока Джон Кармак и Адриан Кармак (не родственники) не сделают *Quake 2* и *Quake 3*... Мне это было не очень интересно, поэтому я ушел из id».

ДА НЕ ССЫ ТЫ!

То ли судьба, то ли череда случайных событий предоставила Майку Уилсону второй шанс: Джон Ромеро, соучредитель id Software, в ноябре 1996 года покинул компанию, чтобы основать Ion Storm, еще одну студию в самом сердце Далласа. Ромеро нанял Уилсона и назначил его ни больше ни меньше генеральным директором. «Создатель *DOOM* пошел всем наперекор, ожидания были крайне высоки», — объясняет Уилсон. Официально его миссия заключалась в формировании штата сотрудников и стандартизации процессов новой компании. Но

у хитрого стратега в голове зрел гораздо более амбициозный план: превратить Ion Storm, организацию, которую сопровождала блистательная репутация ее основателя, в издателя собственного каталога игр, тем самым возвращая доходы от продаж обратно в компанию.

Однако идеальную систему Майка Уилсона по самостоятельному изданию игр в Ion Storm так и не реализовали. Причина была проста: Джон Ромеро, Тодд Портер, Том Холл и Джерри О’Флаэрти, четверо партнеров, владевших наибольшим капиталом компании, уже заключили эксклюзивное соглашение с Eidos Interactive. Британский издатель решил не жалеть на Ion Storm денег. Так была профинансирована разработка трех игр Ion Storm (*Dominion: Storm Over Gift 3*, *Daikatana* и *Anachronox*), на каждую из которых выделили по три миллиона долларов. Пересмотренный контракт включал еще три новых проекта (один из них назывался *Deus Ex*⁶⁾ после того, как Джон Ромеро и Майк Уилсон убедили Уоррена Спектора присоединиться к компании и основать филиал в Остине. Майк Уилсон был разочарован: четверо акционеров вполне могли получить 45% лицензионных отчислений от будущей выручки, но дополнительные проекты означали, что Ion

6) *Deus Ex* — футуристическая видеоигра в киберпанк-стилистике, разработанная Уорреном Спектором и Харви Смитом, которая стала одной из самых известных игр 2000-х годов. — Прим. авт.

Storm окажется под контролем Eidos надолго. Второе и уж точно не последнее в длинной цепочке разочарований нашего героя.

Возьмем, к примеру, весну 1997 года, когда Майк Уилсон ворвался в кабинет Джона Ромеро. Генеральный директор собирался показать Ромеро, по сути лицу Ion Storm, рекламу, разработанную местным агентством для продвижения долгожданной *Daikatana*. В чем заключалась идея? Реклама представляла собой красную страницу с черным текстом «Джон Ромеро собирается сделать тебя своей сучкой». Не будем забывать и о размещенной чуть ниже элегантно приписке: «Отсоси». Джона Ромеро рассмешила дерзость этой задумки... А затем он поделился сомнениями с Майком Уилсоном: «Не знаю, дружище. Мне нужно об этом подумать...», на что Майк Уилсон ответил: «Да не ссы ты!» В конце концов Ромеро согласился. Рекламу напечатали на страницах нескольких игровых журналов, что вызвало огромный резонанс. До публикации отец-основатель *DOOM* чувствовал себя неприкасаемым, но теперь ему нужно было создать идеальную игру под страхом упасть с пьедестала. «Если бы *Daikatana* стоила всей этой хуйни, Джон бы не обращал внимания на последствия рекламы, — поясняет Уилсон. — Ромеро постоянно повторял мне, что работает над игрой, которая уделает все шутеры, выход которых планировался в том же году... Вот только показывать нам было нечего, поэтому и пришлось отделяться печатной рекламой!»

Как в этой ситуации сложилась судьба Майка Уилсона? Он принял решение покинуть Ion Storm Dallas в декабре 1997 года, но причиной стал даже не тот неудачный пиар, а скорее борьба за власть, которую Майк с самого начала вел с акционером Тоддом Портером⁷.

У Джона Ромеро была мечта: он хотел, чтобы его мантра «Дизайн — это закон» стала основополагающей для всех творений Ion Storm Dallas. Вот только его добрые намерения привели к непостижимому спуску прямиком

7) К июню 1999-го Тодд Портер настолько достал всех в Ion Storm, что директор Eidos на встрече основателей сказал: «Я инвестировал в Ion Storm из-за Джона Ромеро, а кто такой Тодд Портер — я не знаю и меня не волнует». В тот же день Портер был уволен. — Прим. науч. ред.





Гарри Миллер и Грэм
Стразерс

в ад. Неопытность основателей в управлении бизнесом? Случайное распределение обязанностей? Позорные демонстрации непрезентабельных версий *Daikatana* для прессы? Постоянные битвы с собственным эго? Как бы то ни было, множество трудностей медленно, но верно подталкивало Ion Storm Dallas к ликвидации, о чем в июле 2001 года официально объявила Eidos. Потомки запомнят эту студию за иллюзии ее создателей о собственном величии. Это величие нашло отражение и в огромных офисах, расположенных в башне JPMorgan Chase, которая возвышается над городом уже несколько десятилетий.

ПОЛОВИНА МОЕЙ РАБОТЫ ЗАКЛЮЧАЛАСЬ В БОРЬБЕ С ИЗДАТЕЛЯМИ

Майк Уилсон покинул компанию, будучи твердо уверенным, что интуиция его не подводит. «Ion Storm совершенно не соответствовала моим замыслам, — говорит он. — В том же Далласе находились и другие студии, которые в то