



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 заживем 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

у них с Отто шашни» и «посмотрим, что будет, когда я запарюлю плейстейшн Мики».

Я не спешу уходить и сижу, пожевывая нижнюю губу и пытаюсь найти что-то позитивное в этом новом повороте.

Главное, что меня не уволили. Остальное неважно. Все будет хорошо.

Наверное.

Может быть.

Малюсенький же шанс есть, что все сложится?

Я, конечно, ожидала, что работа над игрой для любимой франшизы станет венцом моей карьеры, а теперь чувствую себя так, будто кто-то сделал пи-пи в мои хлопья для завтрака и протягивает мне тарелку, но...

— Спасибо, Виола.

Мика произносит мое имя, и я резко поворачиваюсь.

— Приятно, что хоть кто-то из сотрудников не устроил истерику. — Мика улыбается. — Я знаю, как ты любишь «Лимеренцию». И не сомневаюсь, что ты будешь вести себя прилично.

Я судорожно сглатываю и пытаюсь придумать, что сказать, но в голове пусто.

— Что-то ты побледнела. — Мика хмурится. — Все нормально?

— Да-да, конечно. — Я не слишком широко улыбаюсь, хватаю ноутбук и вскакиваю, а по пути к двери у меня даже получается пробормотать: — Все просто замечательно.