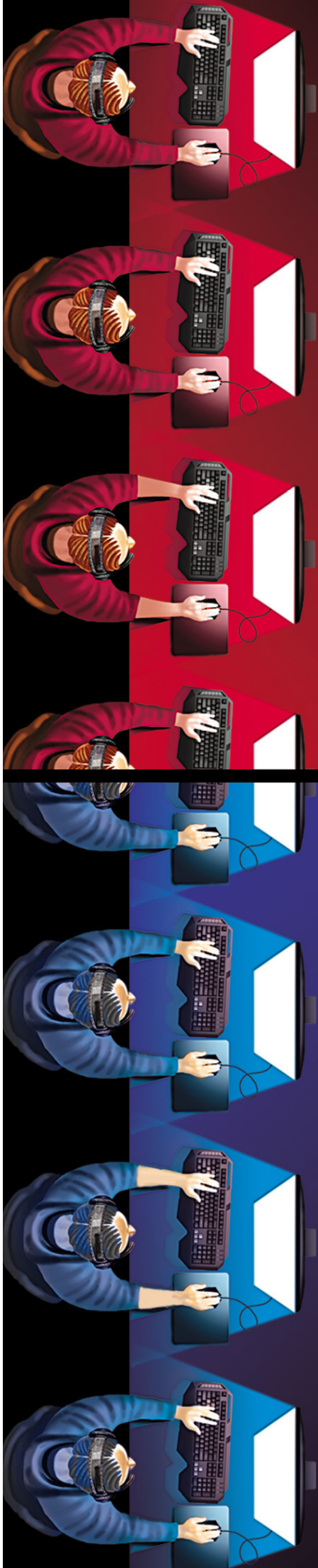


РОЛАНД ЛИ

GOOD LUCK

КИБЕРСПОРТ

HAVE FUN



Роланд Ли

Киберспорт

«ЭКСМО»

2016

УДК 004.9
ББК 32.973.26-018.2

Ли Р.

Киберспорт / Р. Ли — «Эксмо», 2016

ISBN 978-5-04-097471-9

Good Luck! Have Fun! — приветствие, известное геймерам по всему миру. С ним мы обращаемся и к читателю первой в России книги о киберспорте. Развлечение это настолько ново, что люди «аналогового мира» не понимают его вовсе. И очень удивятся, если узнают, что трансляции турниров собирают больше зрителей, чем чемпионаты мира по футболу и гонки Формулы-1. Размеры призовых в киберспорте перевалили за десятки миллионов долларов, а общий оборот отрасли — за миллиард. Здесь уже сложились свои легенды, свои герои и злодеи — и среди них немало россиян. Эта книга — о том, как устроен мир киберспорта, чем он привлекает, какие деньги в нем крутятся и откуда берутся, как стать профессиональным киберспортсменом — и не свихнуться при этом. Эта книга будет не только пропуском в мир профессионального киберспорта для энтузиастов-геймеров, но и лучшим подарком, который они могут сделать своим родителям и знакомым, чтобы те убедились: киберспорт — это всерьез и надолго.

УДК 004.9
ББК 32.973.26-018.2

ISBN 978-5-04-097471-9

© Ли Р., 2016
© Эксмо, 2016

Содержание

Замечание о русификации игровых и личных имен	6
Разминка. Видеоигры – это серьезно	7
Глава 1	12
Конец ознакомительного фрагмента.	20

Роланд Ли

Киберспорт

*Эта книга посвящена всему киберспортивному сообществу.
Без вас ее не было бы.*

Замечание о русификации игровых и личных имен

Международным языком киберспорта, по понятным причинам, является английский, но английский особый, густо насыщенный терминологией и жаргонизмами. Язык российских киберспортсменов также находится под влиянием этого «лингва франка» геймеров.

В своей (и болельщицкой) среде геймеры вообще и киберзвезды в частности чаще всего известны под своими игровыми прозвищами – никами. Как правило, это англоязычные конструкции, порой комбинации букв и цифр, но все равно читаемые (для тех, кто понимает английский). При переводе мы сохраняем оригинальное написание имени и прозвища (традиционно располагается между именем и фамилией), под которыми известен тот или иной игрок, в некоторых случаях переводя его на русский. То же касается названий киберспортивных команд, отраслевых и игровых терминов и жаргонных словечек (в российском киберспортивном обществе в ходу как оригинальные англоязычные термины, так и их нарочито жаргонная русификация).

При этом мы старались учитывать и популярность героев этой книги в русскоязычной среде: так, Данила Ишутина, более известного под ником Dendi, мы будем называть и Данилом, и Dendi, а Артура «Arteezy» Бабаева – соответственно, и Артуром, и Arteezy. Однако большинство ников русифицировать либо значительно труднее – например, Мэтт «bl00dsh0t (Бладшот)» Стивенсон, – либо вообще нет необходимости. Чаще всего герои нашей книги будут фигурировать только под своими англоязычными никами.

Часто встречающиеся корейские имена мы русифицируем с их англоязычного написания, а не в соответствии с академическими правилами русификации Холодовича-Концевича. Поэтому, например, имя известного в свое время под ником Voxel южнокорейского чемпиона по StarCraft записывается Лим Ё Хван, а не Им Ёхван. Имена китайских киберспортсменов русифицируются по правилам русификации Палладия.

Разминка. Видеоигры – это серьезно

19 октября 1972 года три десятка студентов в Лаборатории по изучению искусственного интеллекта Стэнфордского университета устроили сражение среди звезд. Они пилотировали свои корабли в пустоте, испещренной помехами, стреляли ракетами и старались увернуться от звезд в одной из ранних видеоигр под названием «Spacewar!». Победителю доставалась годовая подписка на журнал *Rolling Stone*.

«Похоже, в любой произвольно взятый момент ночного (то есть нерабочего) времени в Северной Америке сотни компьютерщиков находятся фактически «вне себя», погружившись в смертельную схватку в космосе, разворачивающуюся на экранах электронно-лучевых дисплеев их компьютеров. Часами они портят себе зрение, иступленно колотя пальцами по клавишам контроллеров, весело изничтожая своих друзей в этих битвах, прожигаящих ценное компьютерное время их работодателей. Происходит нечто великое, нечто фундаментальное», – писал репортер журнала Стюарт Брэнд в статье, посвященной тому событию.

Четыре десятилетия спустя состязания в видеоиграх, также известные как электронный спорт или киберспорт, стали глобальным явлением. Миллионы зрителей ежемесячно следят за соревнованиями, а игроки тренируются без отдыха, чтобы побороться за призовые, достигающие семизначных сумм.

Тем стэнфордским студентам сорокалетней давности вид современных геймеров-профи, уткнувшихся в экраны и все так же остервенело колотящих по клавишам, несомненно, показался бы очень знакомым и близким, даже если бы их брендовые наушники и цветастые командные майки смотрелись несколько необычно.

Технологии проникли практически во все аспекты нашей повседневности, сделав игры практически повсеместными, а гейминг – едва ли не всеобщим хобби. В видеоигры играют по всему миру, от Стокгольма до Сеула и Сан-Франциско; Интернет соединяет игроков со всех углов Земли практически мгновенно. Стриминговые подключения к играм через компьютер, планшет или телефон осуществляются в один клик. Стоимость трансляций резко упала благодаря серьезным инвестициям в сервисы и упорству некоторых ключевых предпринимателей. Но важнейшим фактором успеха киберспорта стала увлеченность – если не сказать одержимость – игроков, организаторов, инвесторов, разработчиков и, наконец, поклонников. Они сделали это возможным, и их ошибки, недочеты и противостояния сделали киберспорт неидеальным и противоречивым. Раньше никто не приходил в киберспорт, чтобы разбогатеть – но сейчас это вполне возможно.

Но одной только страсти и увлеченности не всегда достаточно. Эта отрасль уже переполнена цифровыми останками команд, игроков и организаций, уже не существующих, – таких, как Team Quantic, чей CEO исчез куда-то якобы вместе с тысячами долларов невыплаченных игрокам зарплат, или таких, как World Cyber Games, чемпионат мира по киберспорту, тринадцать лет бывший самым престижным трофеем (проводился с 2000-го по 2013 год при поддержке компании Samsung; в марте 2017 года права на него выкупила корейская компания Smilegate, первые крупные соревнования в рамках новой лиги WCG должны состояться в 2018 году. – *Прим. пер.*). Турниры живут и умирают за несколько дней, команды постоянно меняют составы, а игроки уходят из-за низких результатов или бытовых неурядиц – цифровые амбиции порой не выдерживают испытания «реальной жизнью». Киберспорт время от времени сотрясает скандалы – всплывает информация о договорных матчах, невыплаченных призовых и мошенничествах. Масштабы этой отрасли уже велики, а нормативных правил практически нет. И если Национальная баскетбольная ассоциация или Национальная футбольная лига США вошли в «средний возраст» – самый обеспеченный и благополучный, то киберспорт напоми-

нает молодого соискателя, уже получившего, едва закончив колледж (а то и вовсе бросив его), «вакансию всей жизни», но еще не понимающего, как со всем этим жить.

Соревновательность всегда была краеугольным камнем видеоигр. Сочетание высокой конкуренции и интерактивности отличает их от всех иных зрелищ – таких, как кино, телевидение, музыка или театр. Киберспорт объединяет элементы развлекательных медиа с противостоянием – будь вашим соперником компьютерная система или живой оппонент. Многие лучшие игры позволяют игрокам выстроить четкую иерархию в зависимости от степени мастерства. Для них игра – это навык, умение, а не просто веселое времяпрепровождение.

В первых видеоаркадах мерилом мастерства служил счет. Лучшие игроки могли запечатлеть свои имена в табличках рекордов в виде комбинации из трех букв – эти скрижали славы видели последующие игроки до тех пор, пока кто-то не набирал больше очков и не вытеснял бывших чемпионов из списка. Разработчики быстро разглядели в этом потенциал для организации реальных соревнований. Игра «Spacewar!» в 1980 году дала начало чемпионатам Atari's Space Invaders Championship, в которых приняли участие тысячи игроков. За этим последовало телевизионное шоу *Starcade*, транслировавшее в 1982–1984 годах в реальном времени поединки на игровых автоматах. В 90-х возник The Nintendo Championship – дети состязались в умении управляться с сантехником Марио.

Многопользовательские игры добавили состязательности в и без того достаточно конкурентный процесс, сдвинув баланс с игры человек-против-машины на человек-против-человека. Игроки теперь действовали не в одиночку – они сталкивались друг с другом в общем виртуальном мире. Игры становились сложнее, поддерживали больше участников, предлагали все более богатую графику и системы геймплея. Шутеры от первого лица и стратегии спровоцировали появление игровых сообществ, которые формулировали выигрышные алгоритмы и распространяли их по всему свету.

Видеоигры – новая глава в истории развлечений человечества. Они попадают куда-то между традиционным искусством, где так важно мнение признанных экспертов, но ощущения остаются сугубо личными, индивидуализированными (как для творца, так и для зрителя), и конкурентным, нацеленным на результат спортом. Игры переносят участника в совершенно новое виртуальное пространство посредством изображений и звуков. Это новая среда, информационная и коммуникационная, а для некоторых – пугающее отражение облика будущего, оторванного от реальности.

Насколько все это серьезно? На этот вопрос можно взглянуть шире. В чем ценность атлетов, актеров или художников? Их вклад в общество в виде соревнований, кинофильмов и произведений искусства не вполне осязаем, однако многих из них любят больше, чем тех, кто дает человечеству еду, крышу над головой или рабочие места, которые непосредственно позволяют нам содержать самих себя. Их мастерство не всегда составляет материальный вклад в развитие или существование общества, но, вызывая сильные эмоции, они оказывают на него вполне конкретное культурное влияние. Аналогично и видеоигры способны создавать новые миры впечатлений, а игроки-профи генерируют ажиотаж и драматургию. Они обеспечивают своим поклонникам эмоциональное вовлечение и стимулируют соучастие. Игры стоят внимания, поскольку огромное сообщество верит в их ценность. Они голосуют за это и своими деньгами, и временем, которое они тратят на то, чтобы понять нюансы игры и историю побед своих конкурентов. Видеоигры – это серьезно, поскольку люди верят в то, что это серьезно. Искусству нужны зрители. Игре – игроки.

Игры стали мощным элементом культуры и двигателем экономики. К 2017 году объем годовой выручки мирового рынка видеоигр превысил отметку в 100 млрд долл. Киберспорт же отвоевывает все большую долю этого рынка – компания Deloitte оценивала ожидаемый объем его выручки в 500 млн долл. в 2016 году (в 2017 году он перевалил за миллиард, прогноз на 2020 год составляет 1,5 млрд долл. – *Прим. пер.*).

Покойный кинокритик Роджер Эберт заявил, что видеоигры никогда не станут искусством. Но в действиях профессиональных геймеров, в их рефlekсах и координации движений, в слаженной игре команды есть своя гармония, красота и эстетика. Слабых игроков от сильных ясно отличает уровень мастерства, который они демонстрируют в высококонкурентной среде.

Что делает игрока хорошим? Набор требований меняется в зависимости от жанра, но в целом есть две категории, определяющие успех, – механика и стратегия. Механика – это физическое управление процессом игры, клики и перемещения мышкой, а также работа с клавиатурой при игре на PC или работа с контроллером в консольных играх. В шутерах важна точность стрельбы и умение выбрать позицию игрового персонажа. В стратегических играх мастерская игра напоминает слаженность оркестра – перемещаясь по цифровому пространству, игровые персонажи разыгрывают сложнейшую композицию из финтов и ударов, следуя плану, который часто незаметен глазу досужего зрителя. Взрывы, выстрелы и файерболы – лишь окантовка, визуальные эффекты плана, по изяществу способного сравниться с шахматной партией. Понимание стратегии и ее эффективность зависят от знания игровой системы и умения наиболее эффективно комбинировать все предоставляемые ей возможности.

Игры постоянно развиваются и усложняются. Все самые конкурентные (и самые популярные) игры постоянно работают над балансом, понемногу изменяя его, вводят новые элементы в геймплей, новых персонажей или юниты, все время меняясь и вынуждая игроков демонстрировать гибкость, приспосабливаться к новым условиям. Постоянные улучшения версий программного обеспечения, меняющие механику геймлея или характеристики персонажей, не дают ни одной разработанной игроками выигрышной стратегии доминировать слишком долго. Набор игровых алгоритмов и индивидуальных предпочтений, которые формируют конкурентную среду, – метаигра – динамично меняется.

Главная задача – сохранять развитие игры сбалансированным, не подрывая и не разрушая тот набор умений и опыта, который отделяет профессиональных геймеров от казуалов – обычных игроков-любителей, развлекающихся за дисплеем лишь время от времени.

«Как стать по-настоящему хорошим игроком? Надо пожертвовать всем остальным в жизни, – говорит Фрэнк Ланц, директор Игрового центра Нью-Йоркского университета. – И если эта штука [гейм-механика, основные принципы игры. – *Прим. пер.*] будет меняться каждую неделю или месяц, это станет трагедией».

«В то же время, – продолжает он, – мы должны быть достаточно гибкими, чтобы игра развивалась. Это самая лакомая и вожделенная зона – пространство, в котором игра, с одной стороны, достаточно стабильна, чтобы люди смогли овладеть навыками на достаточно глубоком уровне, а с другой – постоянно развивается, растет и улучшается».

Командные соревновательные игры, уверенно набравшие популярность к середине второго десятилетия XX века, добавили в киберспорт еще одно измерение, в котором происходит коммуникация и координация, как правило, между пятью игроками. Помимо собственно игры команде приходится справляться с эмоциями, управлять игровыми финансами и сохранять концентрацию.

Но является ли киберспорт настоящим спортом?

На первый взгляд идея выглядит несуразной. Какое отношение щелканье мышкой и печать на клавиатуре имеют к напряженной физической активности вроде прыжков, бега или плавания? Как это можно сравнивать вообще?! Тело киберспортсмена не нагружено физически (если со стороны посмотреть) – разве что пальцы и, может быть, мозг.

Но разве гейминг так уж отличается от гонок NASCAR? Или от шахмат? Или от покера? Трансляции с соревнований NASCAR, шахматных и покерных турниров передают по каналу ESPN, главного арбитра Америки в вопросах того, что является спортом (или хотя бы напоминает его настолько, чтобы уделять ему эфирное время). А в 1990-х ESPN транслировало матчи

по Magic: The Gathering – первой коллекционной карточной игре, в которой игроки сражались, «призывая» фантастических существ и осыпая друг друга заклинаниями вроде «Удар молнии» или «Топор из лавы», доставая и то и другое из колоды карт. Это пример того, как возникают новые соревновательные платформы. Первая буква в названии канала ESPN означает «развлечение» (англ.: entertainment. – *Прим. пер.*), и с недавнего времени этот канал уделяет киберспорту все больше внимания, запустив специальный тематический блок в январе 2016 года.

Часть опасений в связи с ростом популярности киберспорта связана с обычным недоверием ко всему новому. История компьютерных игр (какие-то несколько десятилетий) ничтожна по сравнению с тысячелетиями, покоящимися за спиной таких видов спорта, как легкая атлетика или плавание. Но баскетбол и бейсбол, например, появились лишь в позапрошлом веке. А в наше время несколько десятилетий – уже достаточно основательная база, на которую можно опереться.

Ветераны киберспортивной индустрии считают абсолютно неважным, признают ли соревновательные игры спортом или нет. Киберспорт обладает всеми необходимыми признаками соревнования: большие призовые, «барьер навыков», отделяющий любителей от профессионалов, сопереживание фанатов, а теперь еще и технологическая инфраструктура, способная служить основой всего этого.

Правда, формализовать изначально заложенную в игру состязательность, подчинить ее строгим правилам всегда было трудно. Одни из главных вопросов – вопрос о юрисдикции. Лиги, подобные НБА и НФЛ, – продукты многолетнего коммерческого доминирования. Компании в игровой индустрии еще относительно молоды, лишь горстка из них может похвастать более чем десятилетней историей. Заинтересованное участие в этом процессе разработчиков программного обеспечения только усложняет задачу – разработчик обладает всеми авторскими правами на игру, что еще больше запутывает вопрос юрисдикции.

Происхождение традиционных видов спорта часто возводят к конкретному создателю того или иного вида, но порой его авторство оказывается под сомнением, а правила могут варьироваться от страны к стране. Профессиональные лиги также склонны переделывать правила «под себя». Так, в правилах хоккея с шайбой, принятых в НХЛ и ИИХФ (Международной федерации хоккея), есть существенные отличия.

Массовая видеоигра, однако, это прежде всего коммерческий продукт. Обычно за его разработку отвечает одна компания – и она же является главным коммерческим бенефициаром популяризации этой игры. Но разработчик – не организатор турниров и не тренер, хотя он при этом принимает ключевые решения о дизайне и механике игры, то есть является арбитром, определяющим ее успех и долговечность.

Однако с ростом числа дизайнеров-любителей игровые «активы» все легче модифицировать или превратить в нечто совершенно иное. Некоторые из ведущих киберспортивных дисциплин выросли из дизайнов или игровых решений, предложенных самими геймерами. Counter-Strike вырос из Half-Life 2, a Defense of the Ancients, или DOTA, – из WarCraft III. Они, в свою очередь, выросли в самостоятельные предприятия и стали главными хитами отрасли в середине второго десятилетия XXI века. Подобно тому как баскетбол и бейсбол из местечковых спортзалов и спортплощадок шагнули на огромные стадионы, киберспорт с установленных в спальнях персоналок вышел на гигантские арены.

Сложность и многокомпонентность киберспорта стали главным входным барьером. Традиционные виды спорта также сплошь зарегулированы правилами и положениями, но большинство из них относятся к физическим аспектам игры. Баскетбол сводится, как следует из названия, к задаче поместить мяч в корзину. Даже бейсбол со всеми его «бантами» (ситуация, в которой бэттер отбивает посланный питчером мяч, держа биту горизонтально. – *Прим. пер.*), «боками» (ошибка питчера при подаче, наказываемая перемещением отбивающего-бэттера на одну базу. – *Прим. пер.*) и «фол-боллами» (мяч, отбитый в аут. – *Прим. пер.*) можно описать

через три действия: мяч брошен, мяч (иногда) отбит, игрок пытается оббежать периметр, коснувшись каждой базы. Но видеоигры – это сложный набор компьютерных систем, видеоэффектов, неочевидных гейм-механик, и даже груз теоретических знаний не всегда позволяет зрителям-новичкам понять, что происходит в игре.

Однако потенциал киберспорта невероятно огромен. Как и игорный бизнес, киберспорт – глобальное предприятие; геймеров можно найти практически везде – от американской глупинки на Среднем Западе до переполненных южнокорейских «ПиСи-банов» (*кор.*: компьютерный клуб. – *Прим. пер.*) и до европейских столиц вроде Москвы или Берлина. Геймеры играют с геймерами по всему миру, для них не существует расстояний, в отличие от традиционных спортсменов, которым все-таки нужно собраться в одном месте, чтобы начать состязание. Конечно, глобализация не всемогуща и не всепроникающа – физическое расположение серверов порой делает время запаздывания (лаг, то есть промежуток времени, за который информация переходит от компьютера к компьютеру) невыносимым, когда геймеры встречаются лицом к лицу в виртуальном пространстве, оставаясь в разных странах и на разных континентах. Но потенциал огромен. Аудитория трансляций топовых игр – таких, как League of Legends, например, – в 2017 году достигла отметки в 75 млн зрителей, превысив показатели НБА и НФЛ (основная масса аудитории которых, естественно, американцы). Рекордный показатель американской аудитории для американской игры – 120 млн зрителей Супербоула-2015.

Однако транснациональный характер киберспорта осложняет проблему регулирования и введения отраслевых нормативов. В традиционных видах спорта ни одна организация не обладает единоличным правом на глобальный контроль и управление. Ближе всего к этому подошла ФИФА (Международная федерация футбола), но ее гегемонию подорвали обвинения в коррупции.

Киберспорт как отрасль все еще не может сравниться финансово с традиционными видами спорта. В 2014 году спонсорство, реклама, лицензирование, продажа билетов и инвестиции разработчиков в совокупности составили менее 200 млн долл. по всему миру, согласно данным Newzoo. Сравните эту цифру с 10 млрд долл. (и более), которыми оперируют НФЛ и МЛБ (Главная лига бейсбола), или 21 млрд долл., что приходится на долю Ассоциации европейских профессиональных футбольных лиг.

Но технологический бум середины 2010-х и венчурный капитал ускорили приход денег в игры, так что некоторые звезды киберспорта уже сейчас зарабатывают миллионы долларов в год. Аудитория киберспортивных соревнований выросла в 2015 году до 134 миллионов зрителей (прогноз Newzoo на 2017 год составил 385 млн зрителей. – *Прим. пер.*), согласно данным исследовательской компании Superdata; темпы ее роста превосходят темпы роста аудитории во всех других основных отраслях развлечений. Мировые бренды – Coca Cola, American Express, Intel и другие – вышли на рынок, который казался смехотворно малым каких-то 6–7 лет назад.

Выбор партнеров по игре и решение присоединиться к какой-то команде – вопрос не только финансовых перспектив каждого геймера; во многом этот выбор определяется эмоциональными привязанностями и лояльностью. Отношения между людьми непрочны. Цепочка неудач может уничтожить команду, но даже победа в чемпионате не гарантирует ей долгой жизни.

Для фанатов трагедия проигравшего так же притягательна, как и триумф победителя (ну, почти так же). Возможно, киберспорту и не удастся изменить мир – выиграет он или проиграет. Но он уже изменил жизни миллионов людей.

Глава 1

Злой гений: Алекс Гарфилд и киберспорт в Северной Америке

Пятеро боевиков с оружием наизготовку пробираются по заброшенному железнодорожному вокзалу. Они настороже, держат боевой порядок, их лица прикрыты черными лыжными масками, что делает их и без того внушительный арсенал (и внешний вид) еще более грозным. Неожиданный взрыв дымовой гранаты затуманивает видимость. Сухой лай выстрелов – и один из боевиков рушится на землю; его голова превратилась в кровавое месиво.

Оставшиеся кидаются в укрытие. Один из них, с крупнокалиберной снайперской винтовкой, отстает от группы, выцеливая противника в оптический прицел. В прицеле мелькает неясная фигура. Один выстрел – один труп (*ванишот* на геймерском жаргоне. – *Прим. пер.*). Его соратники бросаются вперед, с налета захватывая часть территории. Четверо их врагов в зеленом камуфляже погибают один за другим, пока не остается последний, не то забившийся в какую-то дыру, не то крадущийся по дальним отноркам.

Боевики вновь устремляются вперед – и наконец добираются до вожаемого тайного склада с амуницией где-то в глубинах вокзала. Они закладывают самодельную бомбу, таймер детонатора отсчитывает последние секунды до взрыва... три, два, один...

«Террористы победили».

Цифровые боевики не слишком похожи на пятерых молодых людей, «накликавших» себе победу. Те одеты в футболки с логотипами компьютерных компаний и джинсы. Они орут от восторга и «дают пять» друг другу. Один раунд есть – осталось еще пятнадцать.

Это не Афганистан и не Ирак. Это карта под названием *de_train*, а игра – Counter-Strike (КС).

Counter-Strike – шутер от первого лица или FPS, компьютерная игра, в которой игрок видит происходящее глазами солдата (непременной деталью пейзажа, состоящего в основном из зданий и развалин, является выпирающий в пространство ствол оружия игрока). Для победы, как правило, надо перебить оппонентов. Шутеры – это реалистичная игра на нервах, забава с острыми ощущениями, когда цифровая смерть сопровождается брызгами крови, пятнающими экран. Этот жанр сделал первые шаги еще в 1970-х, но настоящим прорывом стал в 1990-х, когда вышла *Doom*, вызвавшая ожесточенные споры в обществе из-за заигрывания с сатанинской тематикой и ассоциации с виновниками массового убийства в школе «Колумбайн».

Поначалу Counter-Strike был плодом творчества фанатов – двух студентов колледжа Мина «Гузмана (Gooseman)» Ле и Джесса Клиффа – которые делали модификацию (*мод* на геймерском жаргоне) для популярной игры *Half-Life*, разработанной компанией Valve Corp., базирующейся в Бельвю, Вашингтон. Изучая программирование в Университете Саймона Фрейзера в канадской Британской Колумбии, Ле заинтересовался гейм-дизайном. Основанная на военных романах Тома Клэнси серия игр *Rainbow Six* вдохновила реалистическую тему Counter-Strike. Вместо сражений с монстрами-мутантами или демонами Counter-Strike сталкивает контролируемых игроками террористов и бойцов антитеррористических подразделений.

В отличие от ранних шутеров, где игроки в одиночку противостояли компьютерным монстрам, ведомым искусственным интеллектом, в спортивный Counter-Strike играют командами – пятеро на пятерых. Ле хотел, чтобы в игре главную роль играли взаимодействие, координация и коммуникация, а не рефлексy, чтобы даже менее мастеровитые игроки могли вносить свой вклад в общую победу. Киллы (убийства игровых персонажей противника. – *Прим. пер.*) и победы в раундах приносят команде игровые деньги, которые можно потратить на улучшение

оружия и экипировку, а также разделить с товарищами по команде в рамках общей стратегии. Но Counter-Strike не задумывался как полноценная соревновательная дисциплина.

«Ни о каком киберспорте речь не шла, – вспоминает Ле, – я это делал для того, чтобы можно было играть с любым незнакомцем и получать удовольствие от всего происходящего».

Ле взял на себя все программирование и художественное оформление, моделируя цифровые копии оружия после визитов на стрельбище и разглядывания онлайн-фотографий реального вооружения. Сегодня он признается, что звуки стрельбы он попросту утащил из других игр и слегка подредактировал, чтобы сделать их более явными, поскольку записывать звуки реальных выстрелов было слишком тяжело. Клифф работал с игровым сообществом – игроки предлагали свои версии карт, которые создатели встраивали в игру. Игра набирала популярность за счет одного только «сарафанного радио», без всякой рекламы – игроки просто делились впечатлениями друг с другом. В итоге компания Valve наняла Ле и Клиффа и выпустила Counter-Strike как коммерческий продукт в 1999 году.

«Мы не были уверены в том, что нас попросту не задвинут куда-то в сторону», – рассказывал Мин Ле. К тому времени он едва окончил колледж. Valve добавила к ним еще нескольких программистов, десяток художников, но горизонтальная организационная структура компании позволила Ле сохранить общий творческий контроль за проектом. «Я здорово вырос при этом», – сказал он.

В самом популярном – и конкурентном – сюжете игры в Counter-Strike, «Заминировать/Обезвредить», команда террористов пытается заложить бомбу в определенном месте на карте, а команда бойцов из антитеррористического подразделения (геймеры говорят – КаТэ, «контр-террористы», или «контры» и, соответственно, «теры». – *Прим. пер.*) пытается не допустить этого. Идея возникла после серии реальных инцидентов с подрывом начиненных взрывчаткой машин на Ближнем Востоке, которая совпала по времени с разработкой игры, вспоминал Ле.

Если бомба взрывается, террористы побеждают. Контр-террористы должны либо обезвредить бомбу, либо не допустить ее взрыва в течение раунда, который длится одну минуту и сорок пять секунд. Еще один способ победить – полностью перебить команду противника. Команда, первой выигравшая шестнадцать раундов из тридцати, побеждает в игре.

Counter-Strike имеет четкие задачи и систему подсчета очков, что делает ее динамичным, высококонкурентным состязанием. И, в отличие от других шутеров, где игровые персонажи возрождаются и могут вернуться в игру после «смерти», в Counter-Strike «убитые» выбывают из игры до конца раунда, оставляя команду в меньшинстве. «Кривая обучения» в игре достаточно крута – это означает, что необходимый для игры навык набирается быстро, но уровень мастерства ветеранов серьезно отличается от того, что могут продемонстрировать новички. В игре предусмотрена симуляция отдачи оружия, что добавляет реализма в процесс: сила отдачи различается в зависимости от вида оружия, что потенциально может сбить игроку прицел. Игрокам нужно уметь поражать цель, используя для перемещения клавиши W, A, S, и D клавиатуры. С помощью мыши осуществляется прицеливание и стрельба.

Среди прочих игроков, оценивших новый шутер, был и Алекс Гарфилд, который рос в пригороде Филадельфии. Он подписался на *Nintendo Power* (американский бумажный ежемесячник, посвященный играм от Nintendo. – *Прим. пер.*) и обзавелся собственным персональным компьютером примерно в 2000 году. Через два года он открыл для себя Counter-Strike.

Поначалу Гарфилд играл в Counter-Strike у приятеля, перетаскивая к нему свой компьютер, чтобы подключиться к местной LAN (локальной сети. – *Прим. пер.*) – все игроки сидели в одной комнате, а их компьютеры были физически подключены друг к другу для совместной игры. Игры в локальной сети (LAN-турниры) считаются самым «чистым» видом киберспортивных соревнований, поскольку все игроки собраны в одном месте, и лагов – перебоев и задержек с подключениями (возможных при дистанционном подключении) – практически

не бывает. Так что все находятся в равных условиях. Для простых любителей, играющих от случая к случаю (казуальных геймеров на отраслевом жаргоне. – *Прим. пер.*), такие состязания по локальной сети создают атмосферу социальной близости и доверия, которой порой так недостает в онлайн-играх.

В своей первой игре Гарфилд не убил ни одного врага, а его – тринадцать раз. «Меня безумно все это бесило – пули просто отказывались лететь туда, куда я целился, и меня просто размазали, – вспоминает он. – Я начал играть из дома и подсел на это дело со всеми потрохами».

Игры обеспечили Алексу, не способному похвастать телосложением, необходимым для подвигов на поле для лакросса или баскетбольной площадке (хотя он и был истовым болельщиком филиладельфийских спортивных команд), подходящее конкурентное пространство. «Это действительно было то, что надо для меня», – говорит он. Овладев основами, он приступил к изучению тактики, координации и коммуникации.

Игры позволили Гарфилду выбраться из пригорода и познакомиться с игроками-соперниками по всей стране. Калифорния славилась своими геймерскими лигами, а другим крупным центром компьютерных игр был Техас. Гарфилд сдружился с геймерами из других городов и начал писать заметки на сайт GotFrag, посвященный Counter-Strike и разбиравший все аспекты игры с дотошностью ежедневной газеты.

Его родители относились к новому увлечению своего чада спокойно – ровно до тех пор, пока он оставался прилежным учеником и исполнял иные семейные обязанности.

Семья Гарфилда не имела сколь-либо выдающихся предков, но добилась определенного достатка благодаря образованию и наукам. Отец Алекса, Юджин Гарфилд, родился в 1925 году в Бронксе в семье литовских евреев и выходцев из Италии. С раннего детства Юджин почувствовал вкус к труду.

«Я рос, работая. В девять лет я работал посыльным в бакалейной лавке, а потом часами трудился в прачечной ради лишнего четвертака. Позже я работал на своих дядей – разносил заказы из винного магазина дяди Лу. На каникулах и после уроков я работал в портновском квартале», – рассказывал в октябре 1999 года Юджин журналу *Chemical Intelligencer*.

Получив образование, Юджин всерьез занялся наукой. Он разработал и внедрил импакт-фактор – усредненный численный показатель цитируемости академического журнала за заданный период времени (за два года), – который сегодня используется в качестве главного рейтинга значимости научных исследований и влияния академических изданий. Импакт-фактор стал чем-то вроде главного арбитра в научном мире, мерилom научной состоятельности. Попутно он обогатил Юджина Гарфилда. Через некоторое время он продал основанную им компанию, Институт научной информации, корпорации Thomson Reuters. Но деньги никогда не были главной целью Юджина.

«Люди слишком часто боятся неудач. Они боятся, что окажутся финансово несостоятельными. Деньги никогда не вели меня – они приходили ко мне. Но если бы я стал задумываться о деньгах, беспокоиться о них, то я бы мог никогда не достичь финансового успеха», – размышлял он.

Мать Алекса, Кэтрин, была одной из одиннадцати детей. Она выросла на ферме в Филадельфии, в семье, в которой переплелись польские и немецкие корни. Кэтрин поступила на работу в компанию Юджина, где и познакомилась с ним.

Когда Алекс подавал документы в колледж, мать посоветовала ему упомянуть свое увлечение компьютерными играми в резюме. Он паниковал и упирался. «Она считала, что мне надо написать об этом в моем эссе для колледжа, а я, такой, ни за что! Ты совсем сбрендила, мать! Никто не воспримет это всерьез!» – вспоминал Алекс.

Алекс попал в лист ожидания нескольких колледжей «Лиги плюща» (самые престижные учебные заведения в США. – *Прим. пер.*) и выбрал колледж Помона неподалеку от Лос-Андже-

леса, отдав ему предпочтение перед гуманитарными колледжами Восточного побережья. «Там атмосфера более расслабленная», – говорит он. В 2013 году эссе о геймерской карьере Алекса Гарфилда было опубликовано в журнале выпускников Помоны.

Едва прибыв в колледж, вспоминает Гарфилд, он схлестнулся в матче в Counter-Strike с восьмерыми однокашниками и убил их всех. Потом он оставил игры, чтобы сосредоточиться на учебе и на романе с новой девушкой. Гарфилд собирался стать конструктором аэрокосмической техники, поскольку чувствовал склонность к математике. «Мне никогда не нравилось писать эссе, я больше любил решать тестовые задачи», – вспоминает он. Но какая-то часть его все же хотела чего-то иного.

Алекс Гарфилд не хотел идти по академическим стопам своей семьи, не прельщала его и стандартная дорога к успеху. Его отец, вполне возможно, устроил бы его на работу, но Алекс не желал подачек. «Я хотел делать что-то свое, только свое – и по-своему», – рассказывал он.

На первом семестре обучения Алекса, в январе 2004 года, четверо студентов украли одиннадцатифутовый железный крест, возведенный для занятий в классе искусств в соседском колледже Клэрмонт, и подожгли его. Это событие вызвало горячие споры – было ли это преступлением на почве расовой ненависти или примером свободы самовыражения. Студентов на время отстранили от занятий (а могли и отчислить).

«Страсти не утихали на протяжении всего семестра», – вспоминал Гарфилд. Это событие повлияло на его выбор предметов: Алекс решил специализироваться на социологии, взяв в качестве вспомогательных дисциплин античность и афроамериканистику. С карьерой он разберется потом. Сейчас учеба была важнее.

В конце 2004 года, отправившись домой на рождественские каникулы, Алекс понял, что скучает по играм. «Меня привлекало не столько зрелище, сколько соперничество. Я думаю, что именно соревновательность более всего остального поддерживала во мне интерес к играм», – сказал он. Алекс попытал силы в небольшой и малоизвестной команде, играющей в Counter-Strike, но не справился с нервами и упустил контроль над игрой. Отказавшись на время от активного гейминга он начал писать заметки для сайта Evil Geniuses (EG, «Злые гении») КС-команды из Западной Канады, основанной в Западной Канаде в 1999 году.

Любая амбициозная геймерская команда стремится стать такой же, как любая профессиональная команда в традиционных видах спорта, но на заре киберспорта система соревнований была очень рыхлой, матчи проводились нерегулярно; не было ничего похожего на сезоны, кульминацией которых является чемпионат – так, как делается в НФЛ или НБА. Какие-то соревнования проводились спорадически, бессистемно, в разных частях страны. Геймеры больше походили на теннисистов или гольфистов, играя в разрозненных одноразовых турнирах, каждый из которых предлагал собственный призовой пул.

Первым заметным американским соревнованием по видеоиграм стала Лига профессиональных киберспортсменов (CPL), созданная в 1997 году Эйнджелом Муньезом. Уроженец Пуэрто-Рико, Муньез был биржевым маклером и инвестиционным банкиром. В Далласе, столице штата Техас, он создал инвестиционно-технологическую компанию под названием New World Investments, Inc. Через пять лет он продал ее инвестору из Великобритании. Решив немного отвлечься от насущных проблем финансового рынка, он начал играть в видеоигры – и всерьез увлекся ими.

По счастливому совпадению, Даллас был не только столицей Техаса, но и столицей шутеров и раем для поклонников этого жанра – там располагалась штаб-квартира Id Software, компании – разработчика игр, создавшей такие классические хиты, как Wolfenstein 3D, Doom и Quake. Id Software организовывала конвенты под названием Quakecon – там была возможность посостязаться в мастерстве с другими геймерами, но в целом это были скорее слеты-вечеринки для поклонников ее игр.

Муньез, однако, разглядел финансовый потенциал и запустил CPL; он привлек к финансированию таких гигантов компьютерной индустрии, как Logitech, Intel, and Nvidia. Лига росла и постепенно стала главным киберспортивным соревнованием Северной Америки; CPL проводила турниры по различным дисциплинам-шутерам, главным среди которых был Counter-Strike. Призовой фонд за десятилетие вырос до нескольких миллионов долларов.

Первые годы были довольно скудными, но претенденты слетались в Hyatt Regency Hotel в Далласе со всей Северной Америки и Европы, волоча за собой гигантские системные блоки, чтобы сразиться за призовые в несколько тысяч долларов. Многие из них оказывались в убытке – выигрыш не покрывал затрат на поездку и проживание, но спортивный азарт собирал их снова и снова, по несколько раз в год. Сидя на скрипучих стульях за расшатанными столами, геймеры самозабвенно сражались, а болельщики и побежденные, выбывшие из игры, нависали над ними, пытаясь из-за их плеч разглядеть, как те стреляют и «стрейфят» (на геймерском жаргоне – двигаются боком, не выпуская из виду цель. – *Прим. пер.*).

Некоторые выскочки пытались повторить модель CPL, но им чаще всего не хватало знаний и опыта для организации успешных соревнований. В январе 2004 года были проведены игры Cyber X Games – имя «позаимствовали» у сообщества X Games, которое занималось экстремальными видами спорта вроде скейтборда или мотокросса, несмотря на отсутствие каких-либо формальных связей между геймерами и экстремальщиками. Турнир собрали в Лас-Вегасе, а призовой фонд составлял громкие по тем временам 600 000 долларов. Игроки едва успели сыграть несколько матчей, как организатор турнира Джо Хилл отменил его. После этого титульный спонсор соревнований, компания AMD, не инвестировала в киберспортивные мероприятия в течение двух лет.

Денег категорически не хватало. Организаторы мероприятий наскребали весьма скромные суммы с трансляций и продажи билетов. Игроки забирали призовые домой. Команды были скорее агентами – они занимались логистикой, перевозили игроков с турнира на турнир и связывали их с главным источником денег – спонсорами. Менеджеры стремились использовать успешные турниры и рост фанатской базы для того, чтобы привлечь средства от компаний-спонсоров. Потенциальным спонсорам, как правило, предлагали разместить их логотипы на командных свитерах и участие членов команды в промороликах. Иногда спонсоры предоставляли команде оборудование бесплатно – и геймеры либо пользовались им после соревнований, либо продавали его.

Менеджера команды Evil Geniuses звали Мохаммад Оушен, или «дылда по имени Мо», как говорит Алекс. Команде удалось подписать двух спонсоров – компьютерные компании Abit и ATI Technologies; их общий годовой взнос составлял 36 000 долларов – крупная сумма для молодой команды. Спонсорские деньги обеспечивали регулярные поездки на турниры CPL и на другие крупные соревнования – чемпионаты мира по киберспорту World Cyber Games, или WCG. Этот чемпионат спонсировала и проводила южнокорейская компания Samsung Electronics, и он считался чем-то вроде Олимпиады видеоигр. Команды организовывались и заявлялись по национальному признаку, занявшие первое, второе и третье места получали, соответственно, золотые, серебряные и бронзовые медали.

Осенью 2004 года EG представляли Канаду на финальных играх WCG в Сан-Франциско. Гарфилду врезались в память первые признаки распада команды. Ему пришлось самому озаботиться билетом на самолет, а с Оушеном связаться становилось все труднее. У того были какие-то личные проблемы. Вдобавок, как говорили члены команды, начались какие-то разногласия со спонсорами.

«Злых гениев» выбили из турнира на ранней стадии, после чего Мохаммад бросил их и куда-то испарился. Команда была на грани распада, игроки присматривали себе других партнеров и были готовы попытать счастья с ними. Но Алекс Гарфилд хотел сохранить Evil Geniuses – и не только как бизнес-проект.

«Мы были друзьями, – рассказывает Алекс. – Они были особенными просто потому, что они были, а не потому, что были первыми, вторыми или третьими».

Он вызвался найти спонсоров. Игроки посмеялись, но согласились дать ему шанс. Для начала он попытался восстановить изрядно подпорченные отношения с ATI и Abit, предыдущими спонсорами команды. Но те были изрядно злы на EG, да еще и Оушен прекратил отвечать на их звонки. Один из сотрудников бывших спонсоров потребовал от Гарфилда вернуть деньги, которые Оушен якобы задолжал компании. Это был тупик, и Алекс начал обзванивать другие фирмы, имевшие потенциальные связи с игровой индустрией. Он считает, что его главным активом была настойчивость на грани навязчивости. «Первые несколько контрактов я получил исключительно благодаря тому, что висел на телефоне и не давал людям, блин, покоя, – вспоминает он. – Для них я все еще был кем-то совершенно неизвестным и доставал их, пока они не бросали мне хоть какой-то кусок, чтобы от меня отвязаться».

Так он сумел раздобыть несколько сотен долларов для команды, и друзья решили пока держаться вместе. Одной из первых на «Злых гениев» поставила датская компания SteelSeries, производитель игровых мышей и клавиатур. Компания начала инвестировать в киберспорт в 2001 году и остается спонсором EG до сих пор. «Редко где новейшие технологии настолько великолепно сочетаются с творчеством, искусством и фантазией, – заметил Этишам Раббани, CEO SteelSeries. – Я думаю, именно это сочетание делает игры и гейминг такими прекрасными».

Гарфилд сумел убедить онлайн-магазин компьютерной техники Newegg, не торгующий в родной для «Злых гениев» Канаде, выступить в качестве временного спонсора команды. Он подчеркивал харизму Evil Geniuses и рост их американской фанатской базы. Команда дисциплинированно не забывала благодарить спонсоров на каждом выступлении и в каждом интервью. Примерно 500 долларов «гении» получили от Zboard, компании, специализирующейся на производстве игровых клавиатур, – позднее ее приобрела SteelSeries; национальная принадлежность команды позволила заполучить в качестве спонсоров канадское подразделение Intel.

«Я концентрировался на том, что мне представлялось нашей уникальной чертой, – вспоминает Алекс. – Я думаю, что мои маркетинговые ходы срабатывали, потому что я искренне верил в то, что я предлагал [спонсорам. – *Прим. пер.*]».

Возможно, его молодость поначалу была помехой, но Гарфилд оказался очень эффективным маркетологом и продавцом. Он говорил мягко, но убедительно, был любезен, но настойчив, а его битловская прическа и стройное телосложение делали его привлекательным. Он не приковывал к себе внимание одним своим появлением, но излучал энтузиазм, а его презентации в PowerPoint по-настоящему впечатляли. «Я был совершенно искренним. Я был образцовым представителем своей культуры, – рассказывал Алекс. – Думаю, какая-то часть меня всегда желала такой ответственности, и я всегда исполнял свои обязательства».

Но даже обещанные деньги порой доставались с боем. Гарфилд скандалил с кассирами банка Wells Fargo, одно из отделений которого располагалось неподалеку от его колледжа, когда он не мог обналичить полученные чеки из-за того, что подтверждение перевода денег не успевало за потребностями команды. Порой ему приходилось использовать свою студенческую дебетовую карточку, чтобы забронировать билеты на самолет на всю команду для полета на очередной турнир за много дней до его начала. Он едва удерживался от слез. Ему даже пришлось занять три тысячи долларов у матери, чтобы оплатить билеты на самолет; отец также давал ему деньги. В конце концов с родителями он расплатился.

Большинство «Злых гениев» были студентами и делили свои свободные от учебы часы между подработками и игрой в КС. Собираться вместе было непросто, а это ограничивало время совместных тренировок, так что чаще всего команда отрабатывала слаженность удаленно, в онлайн-режиме, что снижало эффективность подготовки.

Роберт «blackpanter (Черная пантера)» Тиндейл присоединился к Evil Geniuses в 2003 году. Он вспоминает, что недостаток практики провоцировал вроде бы небольшие ошибки в игре. Но, накапливаясь, эти огрехи не давали команде побеждать на больших турнирах. Очень важную роль играл и командный дух. Сильно отставая по очкам от соперника в ходе игры или утратив набранное преимущество, игроки начинали обвинять друг друга и переставали обращать внимание на советы товарищей по команде. Команде был необходим игровой лидер, авторитетный капитан, способный поддержать боевой дух и наладить стратегическое управление командой во время игры, эффективно распределить между игроками роли, наиболее подходящие им. «Нужно четко понимать, кто на что способен в команде, каков уровень мастерства каждого игрока, кто к чему предрасположен», – говорит Тиндейл, часть своей карьеры игрока выполнявший функции такого капитана.

Первым прорывом для «Злых гениев» стал летний турнир 2005 года в рамках серии CPL. Канадцы сумели побить безусловного фаворита – одну из сильнейших европейских команд, шведское подразделение SK Gaming, – в полуфинале в овертайме и вышли в финал. Как и многие другие киберспортивные турниры, этот проводился по формуле «выбывание после двух поражений» (*double elimination*, когда проигравшая в матче на выбывание команда из верхней части турнирной сетки получает шанс вернуться в турнир, победив команду, вышедшую в очередную стадию турнира из нижней ее части. – *Прим. пер.*). Так что SK Gaming, раскатав претендента из нижней части таблицы, с триумфом вышли в финал, желая, разумеется, реваншироваться.

В финальном поединке всплыли те самые «огрехи» Evil Geniuses, о которых говорил Тиндейл. «Они буквально пожирали нас», – вспоминает он. SK Gaming, опытейшие кибербойцы, самая успешная команда в истории CPL, выигравшая семь чемпионатов, куда лучше «гениев» справлялись с давлением, а поражение в полуфинале не заставило их потерять уверенность в себе. SK Gaming уверенно победили, и канадцы остались вторыми, превзойдя все ожидания, но так и не став чемпионами. С одной стороны, это все же было очень важным достижением для Алекса Гарфилда – когда он был подростком, он раздобыл коврик для мышки, украшенный стилизованным логотипом SK Gaming, с другой – это было все же жестоким разочарованием, поскольку его команда не смогла победить.

Evil Geniuses утвердились в статусе амбициозных претендентов на самые высокие места, но они все еще не входили в число топ-команд Северной Америки. Посвященный им документальный фильм 2004 года назывался *About Average* («Почти средние»). Команде никак не удавалось завоевать победу, которая стала бы главным, решающим для нее прорывом. «Все это было ужасно досадно и печально. Но команда все еще оставалась сборищем прекрасных людей», – рассказывает Алекс. Он всю жизнь болел за команды из Филадельфии, поэтому привык поддерживать темных лошадей (Филадельфия давно не может похвастать крупными победами ни в одном из наиболее популярных видов спорта в Северной Америке. – *Прим. пер.*).

Иногда игру команде портили совсем уж нелепые инциденты. В 2005 году, в пору расцвета Evil Geniuses, на турнире в Южной Корее Тиндейл в игре на карте *de_nuke* случайно забросил световую гранату в ящик, инициировав известную игровую ошибку (*bag*), в результате которой ослепла вся команда противника. Правила турнира требовали переигровки, если ход игры был нарушен из-за непреднамеренной ошибки, – все пришлось начинать заново, и в итоге «гении» выбыли из турнира.

Дружба сохраняла команду и позволяла вместе преодолевать неурядицы, но та же дружба не позволяла отдельным игрокам добиться большего, перейдя в другие, более сильные коллективы. Лучшим игроком Evil Geniuses был Мэтт «bl00dsh0t (Бладшот)» Стивенсон, прозванный «мечом» за потрясающие трюки, которые ему порой удавались. Он выходил в одиночку, вооруженный лишь ножом, против четверых с огнестрельным оружием и ухитрялся уложить их всех. На одном из турниров, вспоминает Тиндейл, он выстрелил через стену навскидку, вслепую –

и уложил соперника наповал. Многие другие команды пытались сманить его у «гениев», но Мэтт хранил верность команде из-за дружбы. В другой команде «ему никогда не было бы так весело», говорит Тиндейл.

Лучшие воспоминания Тиндейла о времени, проведенном с Evil Geniuses, относятся не к турнирным баталиям. Он с удовольствием вспоминает, как они вместе «зависали» в новых городах – как пили вино в Италии, например, отмечая день рождения товарища по команде Паши «LaRi» Лари. Ему довелось поехать по миру и пожить в отелях за счет спонсоров (и иногда за счет матери Гарфилда). Это была прекрасная карьера, вполне достойная многочасовых еженедельных тренировок.

Но большие победы по-прежнему обходили «Злых гениев» стороной. Чаще (и больше) всего им доставалось от двух лучших команд Америки – Team 3D и CompLexity.

Создатель команды Team 3D Крэйг «Torbull» Левин считается «крестным отцом» американского киберспорта. Еще студентом Бизнес-школы Стерна в Нью-Йоркском университете Левин начал работать в интернет-кафе под названием Web2zone в самом богемном квартале Манхэттена – Ист-Виллидж. В 2002 году владелец кафе, топ-менеджер из компании Samsung, занимавшийся развитием бизнеса, сообщил ему, что южнокорейский конгломерат мог бы спонсировать Левина, если тот создаст команду, способную пробиться на уровень World Cyber Games.

Левин связался с лучшими игроками, с которыми он раньше играл вместе и которые находились в статусе «свободных агентов» (не были приписаны к другим командам. – *Прим. пер.*), – так и родилась Team 3D, получившая название по трем своим главным принципам: Desire, Discipline Dedication (*англ.*: страсть, дисциплина, самоотверженность. – *Прим. пер.*). Команда доминировала на всех американских турнирах и вскоре квалифицировалась на WCG, но ее контакт в Samsung оказался ненадежным, и спонсорства Team 3D так и не дождалась. Однако ей удалось заручиться спонсорской поддержкой со стороны ведущего производителя полупроводников Intel, производителя видеокарт Nvidia и продавца компьютерной техники CompUSA. В отличие от Алекса Гарфилда, Левин был готов выгонять игроков и переманивать звезд из других команд, что позволяло Team 3D оставаться лучшими. Вскоре команда стала полноценным самостоятельным предприятием. Team 3D разрабатывала едва ли не самые подробные в киберспорте сборники тактических игровых схем, имея на каждый турнир десять-двадцать планов ведения игры. Уровень профессионализма команды удивлял даже некоторых ее игроков. «Я никогда не собирался становиться профессиональным киберспортсменом, когда приходил [в Team 3D]. Я просто хотел соревноваться, – вспоминал Сэл «Volcano» Гароццо, бывший участник команды. – Это все как-то само собой пришло».

Команда CompLexity Джейсона Лейка по дерзости и напору не уступала Team 3D. Сам Лейк до встречи со своим соседом по общежитию юридического факультета Университета Эмори в Атланте, штат Джорджия, никогда не играл в Counter-Strike. Он создал команду, вложив в нее со старта сотни тысяч своих долларов и подписал лучших игроков США, которые на тот момент были свободны, на ежемесячную зарплату в тысячу долларов. CompLexity дебютировала на турнире серии CPL в декабре 2004 года, завершив его на пятом месте.

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.