

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Глава 1. Предложение .....	7
Глава 2. О чем думал Роберт Крафт? .....	19
Глава 3. Идеальная киберспортивная лига .....	29
Глава 4. Становление прогеймера .....	37
Глава 5. Что делал бы Билли Бин, если бы создавал команду по Overwatch .....	53
Глава 6. Давид, Голиаф и Sinatraa .....	75
Глава 7. Живописный центр Бербанка .....	101
Глава 8. В игру вступил новый игрок .....	125
Глава 9. Игра, которая их ранила .....	145
Глава 10. Попробуйте выключить и снова включить .....	159
Глава 11. Плей-офф .....	173
Глава 12. Финал .....	181
Глава 13. Межсезонье .....	199
Эпилог. Второй сезон .....	205
Благодарности .....	223

## ГЛАВА 1

# ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Бобби Котик, генеральный директор компании Activision Blizzard (годовая прибыль семь миллиардов долларов), известной по таким играм, как World of Warcraft, Starcraft, Diablo и Call of Duty, пригласил за свой громадный, сделанный из березы стол для переговоров четырех человек. Он непринужденно прошелся по комнате, улыбаясь и пожимая руки гостям. Бобби чувствовал себя в этой переговорной как дома: именно здесь он на протяжении последних 26 лет докладывал директорам Activision Blizzard о делах компании. За эти годы он более сотни раз представлял совету квартальные отчеты о доходах, и лишь шесть раз ему пришлось сообщать новости о невыполнении плановых показателей.

— Добро пожаловать, господа, — голос Бобби был еле слышен, и всем пришлось слегка наклониться вперед, чтобы всё разобрать. — Садитесь, пожалуйста, там, где разложены листы бумаги.

На столе напротив четырех стульев лежали по два листа чистой стороной вверх.

— Листы пока не переворачивайте.

Немного повозившись, гости расположились на приготовленных местах. Бобби поднял руку, словно начертив в воздухе волну и указывая куда-то вдаль.

— Вижу, что вы привели Бретта. Я очень рад! Он просто великолепен и действительно разбирается, что к чему. Мы слышали о нем столько хорошего!

Человеку, о котором шла речь, — Бретту Лаутенбаху — исполнилось 28 лет. Он был лет на двадцать младше остальных собравшихся и прекрасно понимал, что значит быть белой вороной. Он вырос в Нейпервилле, пригороде Чикаго, который называл «безмятежным местом на Среднем Западе». Вся его семья работала в IBM, и Бретт стал первым, кто решил пойти против традиции. Его отец проработал в компании всю свою жизнь, и там же трудились четверо дядюшек Бретта. Один из них даже вошел в правление компании, состоящее из четырех человек, и, по слухам, претендовал на кресло генерального директора. Билл Гейтс однажды обвинил одного из братьев Лаутенбах в организации кампании по очернению Windows 95. Однако Бретт, хоть и вышел из семейства IBM-аристократов, уже в юности нашел свою страсть — кино. Она привела его в киношколу Нью-Йоркского университета, где у Бретта проявился талант собирать вокруг себя творческих людей: он помогал им с планированием дел, составлением бюджетов проектов, организовывал знакомства с нужными людьми — и делал все это четко и в срок. Бретт вполне мог бы стать помощником кинопродюсера, но все обернулось так, что теперь он сидел в переговорной совета директоров Activision Blizzard на самом важном совещании в своей жизни.

Бретт находился здесь как президент NRG Esports; более того, именно благодаря ему трио владельцев этой компании сидело по левую руку от него за столом Бобби Котика. Ради успеха в переговорах Бретт многое поставил на карту, и теперь его беспокойство росло с каждой минутой. В ходе собеседования на позицию в NRG он предложил купить профессиональную команду в новой киберспортивной лиге, которую

Blizzard создавала вокруг своей последней популярной игры — Overwatch. Для NRG эта команда должна была стать залогом успешного будущего. Незадолго до этого компания потерпела унизительное фиаско в крупнейшей в мире профессиональной киберспортивной дисциплине, выбыв из League of Legends Championship Series (LCS)\*. Команда в OWL (Overwatch League, Лига Overwatch) должна была стать новой жемчужиной в портфеле NRG. Не имея практически никакого опыта в киберспортивном бизнесе, Blizzard тем не менее решила задействовать беспрецедентные усилия и инвестиции для развития OWL: ее детище должно было составить конкуренцию традиционным спортивным лигам и по масштабу, и по доходности. После релиза шутер от первого лица Overwatch быстро стал невероятно популярным. Новизна игры состояла в том, что она сочетала в себе лучшие элементы League of Legends — оригинальных героев с узнаваемыми способностями и игру в команде из шести человек — и всегда отличавшие Blizzard превосходный геймплей, отлично проработанную историю и привлекательное оформление.

Бретт начал охотиться за комиссаром лиги, чтобы заручиться его помощью в организации официальной встречи с руководством, и добился своего: разговор состоялся в одном из виски-баров Шанхая. Бретт счел хорошим знаком то обстоятельство, что Бобби Котик, генеральный директор компании, владеющей Overwatch, сам занимался этим проектом. Однако, как бы ни была близка заветная сделка по созданию команды NRG в OWL, Бретту еще предстояло убедить в ее целесообразности своих партнеров. Судя по достижениям, перечисленным в их резюме, произвести на них впечатление было ох

---

\* League of Legends Championship Series (LCS) — высший уровень соревнований по League of Legends в США и Канаде. *Здесь далее примечания переводчика и редактора.*

как непросто. Вместе с Бреттом во встрече участвовал один из основателей NRG Энди Миллер, которого в свое время приучил задавать максимально высокие стандарты один из самых требовательных генеральных директоров в мировой истории. В 2006 году Энди участвовал в создании сетевой рекламной компании Quattro Wireless, которая спустя три года была продана Apple за 275 миллионов долларов. И после этого на протяжении двух лет начальником Энди был сам Стив Джобс. Покинув Apple и несколько лет проработав в другой технологической компании, Энди получил возможность приобрести долю акций команды Национальной баскетбольной ассоциации Sacramento Kings и занял должность во внутреннем комитете лиги по цифровым технологиям. Вскоре после этого, в 2015 году, он стал одним из основателей NRG. Второй основатель, Марк Мастров, в 1983 году учредил компанию 24 Hour Fitness, а в 2005-м продал ее за 1,6 миллиарда долларов. В партнерстве с Энди он тоже приобрел доли в Sacramento Kings и NRG. Наконец, последний из основателей NRG, Джефф Гласс, продал свою компанию, занимавшуюся мобильной рекламой, за 250 миллионов долларов. Как сказал Бретт, эти ребята — настоящие гении.

Так зачем же богачам, сколотившим состояние на технологиях, обсуждать покупку киберспортивных команд, когда они могли бы использовать свои деньги как угодно еще? Каждый из них ответил бы на этот вопрос по-своему, но общим мотивом было увлечение соревнованиями и играми. «Просто я обожаю спорт, — объяснил мне Энди. — Я вырос в Бостоне\* и всегда был страстным фанатом спорта. Я занимался им сам, смотрел

---

\* Бостон — город, в котором многое связано со спортом. Например, здесь проводится один из старейших марафонских забегов в мире — Бостонский марафон. Бейсбольные, баскетбольные и хоккейные команды Бостона являются одними из лучших в США.

трансляции и вдобавок хотел стать владельцем команды Red Sox — да и сейчас хочу. Каким-то чудом мне удалось окончить юридический факультет в числе лучших, и у меня появилась возможность выбирать, в какой фирме я хочу работать. Конечно же, я пошел в ту, которая представляла Red Sox. Когда благодаря удачному стечению обстоятельств мне удалось на выгодных условиях продать пару компаний, я приехал сюда, имея кое-какие средства. Я купил долю в команде Modesto Nuts Малой бейсбольной лиги. Это был единственный клуб класса А в городе, и мне безумно понравилось участвовать в управлении им. Спустя какое-то время я встретился с Марком Мастровом и оказался в группе инвесторов, собиравшихся купить Kings. Я хотел поуправлять вообще всем. И тут появилась возможность принять участие в этом киберспортивном проекте».

Энди в ходе его неординарной карьеры удавалось, кажется, решительно все — от развития технологических стартапов до инвестиций в Sacramento Kings (а на очереди, возможно, был успешный киберспортивный проект). Такому человеку важно было всегда сотрудничать с лучшими в своих областях. Именно поэтому первой встречи с Бреттом он ждал с некоторым волнением. Изначально они договорились встретиться в здании Тим-билдинг аэропорта Лос-Анджелеса, но, увидев, что оно закрыто, будущие компаньоны отправились в столовую для персонала, расположенную на цокольном этаже. Энди подумал, что такая смена планов может стать для Бретта хорошей проверкой на психологическую устойчивость в условиях хаоса и перемен — неотъемлемых черт индустрии киберспорта. Охранники на входе пропустили их на удивление легко, приняв, видимо, за местных сотрудников, и ничто не мешало им поглощать жареный сыр в зале, который Энди называл «полузаброшенным».

Как Бретт оделся на эту важную встречу? Энди назвал его наряд «хипстерским прикидом»; Бретт, «главный хипстер» в NRG, часто ходил именно в нем, и коллеги над ним подтрунивали. Непременными атрибутами образа были темные очки, сорочка, на которой он всегда расстегивал по меньшей мере одну пуговицу, и блейзер из верблюжьей шерсти — как со временем понял Энди, любимый предмет гардероба.

Еще одной причиной, по которой Бретт пришел на совещание в Activision Blizzard, вместо того чтобы корпеть за работой в офисе IBM, была его страсть к играм, к созданию которых он приложил руку. Играть он любил не меньше, чем добиваться успеха в бизнесе. Как президент киберспортивной команды NRG Бретт должен был уметь и произвести впечатление на директора по маркетингу компании из рейтинга Fortune 100, и найти общий язык с перспективным киберспортсменом-тинейджером. Если судить по сумме сбережений на банковском счете, в конференц-зале Activision Blizzard Бретту было не место. Но есть и другие критерии. Энди, например, назвал Бретта «самым трудолюбивым человеком из всех, кого когда-либо встречал».

Однако, чтобы вести переговоры с самым влиятельным человеком в индустрии видеоигр, одного трудолюбия было мало. Бобби дал понять, что собирается пригласить на презентацию лиги других сотрудников Blizzard, и, чтобы начать разговор на нужной волне, от Бретта требовались навыки дипломата. Он знал, что за этим столом уже сидели представители других киберспортивных организаций и слушали то же самое выступление, которое сейчас предстояло выслушать ему. По сравнению с ними NRG была куда менее опытна и вдобавок несла на себе печать позора, ведь ее команда не так давно вылетела из LCS.

Энди сразу постарался завязать разговор.

— У нас, кажется, есть кое-что общее, — сказал он Бобби. — Я где-то читал, что Стив Джобс был для вас кем-то вроде наставника. Это правда? Года два Стив был моим начальником.

— Когда мне было двадцать, Стив убедил меня бросить колледж, — ответил Бобби. — Я ушел, чтобы разрабатывать программы для Apple.

Бретт почувствовал, что разговор вот-вот зачахнет, и поспешил присоединиться:

— И что вы чувствовали, когда стали работать с Джоббсом?

— Я был в ужасе, — признался Энди. — И в то же время в восторге.

— Когда с ним нужно было созваниваться, — добавил Бобби, — я каждый раз готовился к этому как к самому важному событию на свете.

— Да уж, — согласился Энди. — Каждый раз. Никакой импровизации. Ты должен был идеально подготовиться и говорить максимально кратко — ничего лишнего. Если вы собирались обсуждать какую-то определенную тему или принимать решение, ты обязан был разбираться во всем от и до. На так называемых «тупиц» у него времени не было.

— Ну конечно, тупицы, — улыбнулся Бобби. — Одно из самых знаменитых любимых словечек Джобса.

— Помню, — добавил Энди, — как он мне говорил, что не нанял меня, а купил, поэтому я просто обязан стать человеком Apple.

Бобби согласно кивнул, и они с Энди на какое-то время замолчали.

Конечно, договоренности между NRG и Overwatch League еще не обсуждались, но все же Бретт почувствовал, что встреча началась неплохо. Залог хороших деловых отношений — хорошие личные отношения, и общие воспоминания вполне



могли увеличить шансы NRG на приобретение команды. Бретт был уверен, что, если Бобби поверит в серьезность перспектив NRG, сделка состоится. Activision Blizzard анонсировала Overwatch League на фестивале BlizzCon 2016 года — колоссальном ежегодном мероприятии с 30 тысячами участников, на котором фаны могли из первых рук узнать о важнейших планах компании, поиграть в игры от Blizzard на тысячах компьютеров, послушать выступления гейм-дизайнеров (и, по крайней мере в 2016 году, попасть на живое выступление пародиста «Странного Эла» Янковича). Билеты на фестиваль стоили 200 долларов, и каждый год там был аншлаг. Overwatch вышел за полгода до BlizzCon, в мае 2016 года, на ПК, PlayStation и Xbox. До конца года было продано более 20 миллионов копий, и игра стала главным бестселлером 2016-го, опередив Call of Duty: Infinite Warfare от Activision. Сейчас же на дворе был март 2017 года; ни одного объявления о владельцах профессиональных команд, даты запуска никому не известны — пошла слухи, что Blizzard не успеет в соответствии со своим планом ближайшей осенью дать старт лиге Overwatch. И это было немного странно, учитывая то, с людьми какого масштаба проводил переговоры Бобби.

На BlizzCon 2016 года Бобби презентовал лигу группе потенциальных инвесторов на специальном закрытом совещании. На нем собрались акулы бизнеса, представлявшие НФЛ, НБА и Кремниевую долину: владелец New England Patriots Роберт Крафт, владелец Los Angeles Rams и футбольного Arsenal Стэн Кронке, владельцы Golden State Warriors Джо Лейкоб и Питер Губер, владелец Milwaukee Bucks Уэсли Эденс, генеральный директор компаний SpaceX и Tesla Илон Маск и владелец Cloud9 Джек Этьенн, который в итоге приобрел франшизу OWL в Лондоне. Последний был единственным человеком

на совещании, кто имел опыт в киберспортивном бизнесе. Он рассказал, что нервно чувствовал себя на этой встрече, общаясь «со всеми этими пижонами-миллиардерами». По его словам, «эти парни — крепкие орешки». Когда я спросил Джека, чем ему объяснили приглашение на эту встречу, он ответил, что Blizzard «признали нашу значимость для киберспортивного мира и подумали, что хорошо было бы пригласить в новую лигу команды, давно завоевавшие популярность и титулы в других дисциплинах». Действительно, участие в лиге владельца Cloud9 придало бы ей определенный вес. Сидя за одним столом с такими монстрами бизнеса, как Стэн Кронке и Илон Маск, Джек поначалу нервничал, но потом успокоился и проникся перспективами проекта. Он уходил с BlizzCon-2016 с мыслью: «Я это сделаю!» Оставалось только понять, во сколько это ему обойдется и где искать деньги.

Получилось так, что NRG на фестиваль 2016 года не пригласили — ни Бобби, ни кто другой. Компания инвестировала в спорт наравне с такими знаменитостями, как Шакил О’Нил, Майкл Страхан, Алекс Родригес и Дженнифер Лопес, но, не существовав и года, пережила самую большую катастрофу, которая только возможна в киберспортивном мире: команда по League of Legends (LoL) выбыла из высшего дивизиона, уступив свое место в LCS другому претенденту. На тот момент LCS была самым престижным киберспортивным соревнованием в мире, что объяснялось прежде всего громадной популярностью LoL: ежемесячно в нее играли 100 миллионов человек. На момент вылета NRG (за три месяца до начала BlizzCon) место в лиге LCS оценивалось в миллион долларов. Представьте, что Boston Red Sox вылетают из Главной лиги бейсбола и могут начать следующий сезон только в одной из низших лиг: кажется, что от такого удара не оправится ни одна команда.