НОВЫЙ ПЕРЕВОД

ДЭВИД КУШНЕР

АВТОР КНИГИ «ПОВЕЛИТЕЛИ DOOM»



ПОТРАЧЕНО

БЕСПРЕДЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ GTA

18+

СОДЕРЖИТ **НЕЦЕНЗУРНУЮ ЛЕКСИКУ**

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Дэвид Кушнер

Потрачено. Беспредельная история GTA

Серия «Легендарные компьютерные игры»

Текст предоставлен издательством
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=74767611
Потрачено. Беспредельная история GTA: Эксмо; Москва; 2020
ISBN 978-5-04-258249-3

Аннотация

Grand Theft Auto, она же GTA – одна из самых известных и, пожалуй, самых скандальных серий игр в мире. Не было еще ни одной части GTA, которую не обвинили в том, что она спровоцировала кого-нибудь на преступление, будь то убийство, грабеж прохожего или угон автомобиля. Игры этой серии постоянно обвиняют в подрыве устоев, развращении детей и пропаганде бандитского образа жизни, и при этом с каждой новой частью продажи многократно увеличиваются.

Дэвид Кушнер, автор книги «Повелители DOOM», разобрался в истории легендарной серии и выяснил, с чего всё начиналось и к чему это привело.

– Как серия GTA выросла из скучного симулятора полицейского.

– Как юрист Джек Томпсон больше десяти лет пытался засудить компанию Rockstar Games.

– Как из консольной версии игры утёк шокирующий общественность порнографический контент и многое другое.

Содержание

Пара слов от команды переводчиков 6
Предисловие автора 8
Пролог. Геймеры против хейтеров 11
Глава 1. Вне закона 17
Конец ознакомительного фрагмента. 22

Дэвид Кушнер
Потрачено. Беспредельная история GTA

© Бочаров М.В., перевод на русский язык, 2020
© Негруль А., иллюстрация на обложке, 2020
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2020

* * *

Посвящается Энди Кушнеру

Пара слов от команды переводчиков

Честно признаемся: назвать книгу «Потрачено» придумали мы. Вы наверняка знаете, как это слово стало мемом: официальная локализация GTA: San Andreas вышла сильно позже самой игры, поэтому многие играли в пиратскую версию с ужасным машинным переводом.

Самое удивительное, что качество того одиозного перевода многих игроков, особенно юных, в те времена практически не беспокоило. Сюжет игры простой и прямолинейный – его можно запросто понять без текста. Геймплей – совершай преступления и избегай наказания – передает суть происходящего даже лучше дурно переведенных реплик. Локализацией проблемы не ограничивались: в некоторых пиратских версиях GTA: San Andreas был скрыт уровень розыска, а в других не работало радио. Но люди все равно продолжали играть и получать удовольствие – и много позже, когда они выросли и выучили английский, оказалось, что игра не так проста, как могло показаться на первый взгляд.

Выяснилось, что Grand Theft Auto – это сатира, полная отсылок к культовым гангстерским фильмам. Что ее авторы невероятно внимательно относятся к деталям и истории Соединенных Штатов, всякий раз стараясь воссоздать эпоху со

всей возможной точностью. От треков на радио до марок машин – все до последней мелочи в GTA пропитано духом времени, духом Америки.

Основатели Rockstar Games поставили перед собой сверхамбициозную задачу: заставить мир воспринимать игры всерьез. О творческом пути этих людей и пойдет речь в книге. Вы узнаете, как появилась идея создания Grand Theft Auto, какое влияние на людей (то есть на нас) она оказала и как поборники морали пытались ее запретить (разумеется, безуспешно). «Это была определившая эпоху творческая работа, олицетворение взросления прорывной индустрии», – говорил о GTA Даг Ловенштейн, который долгие годы защищал ее от нападок алармистов-консерваторов, ведомых Джеком Томпсоном.

Мы попросили Томпсона написать к этой книге предисловие, но он не ответил на наш запрос. Пользуясь случаем, хотим передать Джеку, что он зря беспокоился: никто из нас не вырос преступником. Более того: новое поколение детей с неменьшим удовольствием открыло для себя новое поколение GTA.

Удачи на дорогах!

Всегда ваши, Михаил Бочаров, Алексей Матвеев, Павел Ручкин, Владимир Сечкарев

Предисловие автора

Собирать материал для этой книги я начал более десяти лет назад. Я впервые запустил Grand Theft Auto[1] в 1997-м, а два года спустя написал первый материал о ее создателях, Rockstar Games. По мере развития франшизы я вел хронику игровой культуры и индустрии, публикуясь в Rolling Stone, Wired, The New York Times, GamePro и Electronic Gaming Monthly, а также выпустив книгу «Повелители DOOM»[2].

Ради своих статей я объездил всю Америку и весь мир – от офисов Rockstar в Нью-Йорке до улиц города Данди в Шотландии, где родилась GTA. Я проводил долгие дни и бесконечные ночи в стартапах и на конференциях. Я просидел сотни (тысячи?) часов с геймпадом в руках. Я играл в Pong с Ноланом Бушнеллом, основателем Atari, и в один особенно удивительный день на озере Женева, штат Висконсин, бросал кости с Гэри Гайгэксом, автором Dungeons & Dragons.

По мере роста индустрии я видел, как возникали споры о жестоких видеоиграх, особенно о GTA, и освещал обе стороны баррикад. Я сидел рядом с плачущей матерью в крошечном городке в штате Теннесси, когда ее сыновья убили чело-

---

[1] Термин grand theft auto в разговорном американском английском означает угон автотранспорта (автомобиля, мотоцикла, грузовика). – *Прим. пер.*

[2] Эта книга также переведена и издана нами, ищите в ближайших книжных магазинах! – *Прим. пер.*

века и покалечили еще одного, дав старт судебному процессу против Rockstar и других студий на 259 миллионов долларов из-за того, что на преступление их якобы подбила GTA. Я отправился в Корал Гейблс, штат Флорида, чтобы навестить главного противника GTA, Джека Томпсона.

Я говорил с руководителями Entertainment Software Association[3] в Вашингтоне, округ Колумбия, и побывал за закрытыми дверями заседания ESRB[4] в Нью-Йорке, чтобы увидеть, как играм выдаются рейтинги. В Айова-Сити я сидел в маленькой душной комнате, подключенный к электродам, пока проходил Grand Theft Auto – и университетские исследователи изучали мой мозг. Да, это было странно.

Все эти приключения не упоминаются в книге прямым текстом, но они повлияли на ее написание. Перед вами документальное повествование, воссоздающее историю GTA. Места и диалоги взяты из сотен моих интервью и наблюдений, а также из тысяч статей, судебных документов, радио- и телерепортажей. Репортер Rolling Stone, который упоминается в книге, – это я.

С тех пор, как я впервые посетил офис Rockstar Games,

---

[3] Американская ассоциация производителей ПО и компьютерных игр. Сформирована в апреле 1994 года под названием Interactive Digital Software Association (IDSA) и переименована в ESA 16 июля 2003 года. – *Прим. пер.*

[4] Entertainment Software Rating Board – негосударственная организация, основное направление деятельности которой – принятие и определение рейтингов для видеоигр и другого развлекательного программного обеспечения в США и Канаде. – *Прим. пер.*

прошло много лет. За это время я опросил многих сотрудников компании, включая всех соучредителей. Пусть нынешние руководители Rockstar и отказались принять участие в создании книги, я смог почерпнуть нужную информацию из своих предыдущих бесед с ними и подробно поговорить с теми, кто ушел. Несколько источников предпочли остаться анонимными из-за личных или профессиональных обстоятельств. Другие неохотно шли на контакт, а затем рассказывали много, либо наоборот, сначала с удовольствием отвечали на вопросы, а затем не очень охотно. В итоге на интервью согласились почти все. Забавно получается: когда пишется такая книга, люди начинают осознавать и ценить тот факт, что они – часть большой истории. Не только своей собственной. Всеобщей.

Пролог. Геймеры против хейтеров

Что нужно сделать: Отправиться в столицу
Необходимое условие: Выполнить миссию Rockstar
Условие провала: Если федералы объявят вас в розыск, вам крышка!

Как далеко вы готовы зайти ради того, во что верите?

Сэм Хаузер и в страшном сне не мог себе представить, что однажды зимой ему придется отправиться на сам Капитолийский холм[5], чтобы отчитаться перед федералами. К тридцати четырем годам он достиг всего, о чем большинство людей могли только мечтать: поднялся из низов и воплотил свои фантазии в реальность. Но теперь реальность грозилась отнять у него все.

Самоуверенный британец, управляющий империей в Нью-Йорке, Сэм выглядел и вел себя как геймер. Растрепанные волосы. Лохматая борода. Глаза спрятаны за очками-авиаторами. Руки лежат на руле черного, как уголь, Porsche. Высятся здания. Сигналят такси. Меняются радиостанции. Педаль газа в пол – и мир расплывается, словно сцена из видеоигры, которая сделала его таким богатым и всеми разыскиваемым: Grand Theft Auto.

---

[5] Также известен как «Кэпитол-Хилл». В этом районе расположен Капитолий – здание Конгресса США. – *Прим. пер.*

GTA – франшиза, выпущенная Rockstar Games, компанией Сэма, – стала одной из самых успешных и скандальных игровых серий всех времен. Одна только GTA IV попала в Книгу рекордов Гиннесса как самое прибыльное развлекательное произведение в истории, обогнав все блокбастеры про супергероев. Даже последняя книга о Гарри Поттере плелась позади, глотая пиксельный дым. Потребители скупили более 114 миллионов копий игр серии GTA и принесли ее создателям более трех миллиардов долларов выручки. Благодаря этому титану видеоигры стали самым быстрорастущим сегментом развлекательного бизнеса. К 2011 году игровая индустрия стоимостью 60 миллиардов долларов затмила по продажам музыку и кино, вместе взятые.

Grand Theft Auto произвела революцию в индустрии, вырастила одно поколение, разозлила другое и разрушила стереотип о том, что игры – это развлечение для детей. GTA стала культурным феноменом, в котором нашлось место черному юмору и абсолютной свободе. Эта серия игр отправляла геймеров в «центр их собственной криминальной вселенной», как однажды сказал мне Сэм. В ней вы были плохим парнем, который делал плохие вещи в вымышленных городах, тщательно скопированных с реальных: Майами, Лас-Вегасе, Нью-Йорке и Лос-Анджелесе.

Для безумного братства британцев, создавших игру, GTA стала признанием любви к Америке во всех ее крайностях: секс и насилие, деньги и криминал, мода и наркотики. Как

однажды сказал мне феноменально талантливый арт-директор игры Аарон Гарбут, ее целью было «заставить игрока почувствовать, что он – главный герой своего собственного ебанутого мультфильма, снятого Скорсезе».

По идее, игрокам нужно было выполнять ряд заданий для разношерстных боссов бандитских группировок: избивать врагов, угонять тачки, торговать наркотиками. Но круче всего то, что игроки могли вообще не следовать правилам. В GTA был изумительный открытый мир, доступный для изучения. Никаких рекордов, которые нужно побить, никаких принцесс, которых надо спасти. Игрок, размахивая пушкой, мог запросто угнать огромную фуру, врубить радио и давить на газ, переезжая пешеходов и сбивая фонарные столбы и прочий мусор, встающий на пути хорошего досуга. А возможность снимать в игре проституток и убивать копов делала ее одновременно скандальной и притягательной.

Более того, GTA превратила страстного, целеустремленного и творческого Сэма Хаузера в рок-звезду игровой индустрии. Со временем он, наряду с Бараком Обамой, Опрой Уинфри и Гордоном Брауном, попал в список самых влиятельных людей мира по версии журнала Time за «создание столь же детальной картины современности, как у Бальзака и Диккенса». Журнал Variety назвал GTA «хит-машиной, у которой, пожалуй, нет аналогов в медиабизнесе». Газета Wall Street Journal описала Сэма как «одного из ведущих светил эпохи видеоигр, замкнутого и дотошного трудоголика с ха-

рактером и бюджетом как у голливудского магната». Один аналитик сравнил его компанию с «выброшенными на остров детьми из „Повелителя мух“». Долгие годы Сэм усердно работал над сверхзадачей: взять эти гонимые и непонятые видеоигры и сделать их настолько потрясающими, насколько возможно. Никто не ожидал, что создание игры о преступниках может на самом деле оказаться вне закона. Но именно по этой причине Сэм в этот холодный день оказался в Вашингтоне, округ Колумбия.

Политики много лет обвиняли Grand Theft Auto в подстрекательствах к убийствам и беспределу. На этот раз у них, похоже, наконец появилась решающая улика против разработчиков: спрятанная в новой GTA мини-игра, представлявшая собой симуляцию секса. Она получила название Hot Coffee, и ее обнаружение переросло в самый большой скандал в истории индустрии, Уотергейт[6] от мира видеоигр. Rockstar обвиняла хакеров. Хакеры обвиняли Rockstar. Политики и родители хотели запретить GTA.

Теперь, казалось бы, все – от потребителей, подавших на игру многомиллионный коллективный иск, до Федеральной торговой комиссии, расследующей дело Rockstar о мошенничестве, – хотели знать правду. Специально ли Rockstar спрятала в GTA порно, чтобы заработать еще больше денег?

---

[6] Широко освещаемый в СМИ скандал, приведший к отставке президента США Ричарда Никсона. Слово стало нарицательным; корень «-гейт» до сих пор используется для обозначения скандалов, вызывающих резонанс в медиа (Геймергейт, Эльзагейт и др.). – *Прим. пер.*

Если да, то игры для компании могли закончиться. Воинственный адвокат-моралист Джек Томпсон, оппонент Сэма, заявлял: «Мы уничтожим Rockstar, не сомневайтесь».

Как до такого дошло? Чтобы ответить на вопрос, нужно рассказать историю о новом поколении людей и об игре, которая это поколение определила. Теоретик медиа Маршалл Маклюэн однажды сказал: «Игры, в которые играют люди, многое о них говорят». Чтобы понять тех, кто достиг совершеннолетия на рубеже тысячелетий, нужно для начала понять GTA. Grand Theft Auto – это отражение странной юности могущественного вида искусства, который изо всех сил старался вырасти и обрести свой голос. Это артефакт эпохи Джорджа Буша-младшего и борьбы за гражданские свободы.

Тот факт, что GTA приобрела популярность в один из самых неспокойных периодов в истории медиа, не был случайностью. Эта серия игр символизировала свободы и страхи той странной новой вселенной, которая зарождалась по другую сторону экрана. Казалось, GTA разделила мир на геймеров и хейтеров – тех, кто играл в игры, и тех, кто этого не делал. Когда геймеры угоняли машину в игре, они будто бы говорили: «Наш час пробил. Наша очередь рулить». Когда хейтеры это видели, им казалось, что беды не миновать.

Сидя перед следователями Федеральной торговой комиссии, Сэм вспомнил о письме, которое отправил коллеге, когда понял, что в разработке игры придется идти на компромиссы. «Когда какой-то там магазин (Walmart) объясняет

нам, что мы можем или не можем добавить в нашу игру, – это на сто процентов недопустимо, – писал он. – Все, что есть в игре, совершенно нормально для взрослого человека (разумеется!), и поэтому мы должны и дальше продвигать свои идеи, чтобы наш вид искусства уважали и воспринимали как всеобщую развлекательную платформу. Мы всегда стремились раздвигать границы и должны продолжать».

Глава 1. Вне закона

Идти вперед  стрелка вверх

Идти назад  стрелка вниз

Идти влево  стрелка влево

Идти вправо  стрелка вправо

Сесть в машину/выйти  клавиша Enter

Ударить/выстрелить  клавиша Ctrl

Мрачный город. Вид сверху. Вдоль реки бежит человек в черном. Его преследует красная спортивная машина. Внезапно на его пути появляется белый кабриолет.

– Сюда, Джек! – кричит красивая молодая британка за рулем.

Джек прыгает в машину и девушка давит на газ. У нее длинные темно-рыжие волосы и стильные очки в серебристой оправе.

– Ты не знал, что у тебя есть крестная фея, не так ли? – кокетливо спрашивает она.

– Куда мы едем, принцесса? – спрашивает Джек.

– В замок короля демонов, конечно же.

Она переключается на высокую передачу и проезжает че-

рез парковочный гараж в безопасное место.

В 1971 году никто не водил машину круче, чем Джеральдин Моффат, актриса из этой сцены британского криминального фильма «Убрать Картера». Критики разгромили картину, заявив, что «лучше вымыть рот с мылом, чем советовать кому-то подобное». Но, как это часто бывает с чем-то новым и противоречивым, поклонники в конце концов одержали победу.

Сцена, где обнаженная Моффат лежит в постели с Майклом Кейном, а рядом с ними на тумбочке стоит альбом Rolling Stones, стала отражением того, насколько стильными в принципе могли быть фильмы. «Убрать Картера» стал культовой классикой, а Моффат превратилась в одну из самых модных звезд Лондона. Она вышла замуж за Уолтера Хаузера, музыканта, которому принадлежал самый крутой джазовый клуб в Англии – Ronnie Scott's.

Вскоре после выхода «Убрать Картера» у Моффат и Хаузера появился первый ребенок, которого назвали Сэм. Карие глаза мальчика искрились, когда тот думал о возможностях, открывающихся перед ним. Каждый ребенок хочет быть круче своих родителей, но когда твоя мама – звезда кино про гангстеров, а отец тусуется с Роем Айерсом[7], задачка становится непростой. Сэм черпал вдохновение из фильмов, подобных тому, где снималась его мама. Его интересовали

[7] Американский фанк-, соул- и джазовый композитор, вибрафонист и музыкальный продюсер. – *Прим. пер.*

банды – чем жестче, тем лучше. Он ходил в местную библиотеку, где брал напрокат видеокассеты с криминальными фильмами: «Побег», «Французский связной», «Дикая банда», «Воины».

Однажды в Ronnie Scott's великий джазовый музыкант Диззи Гиллеспи спросил юного Сэма, кем тот хочет стать, когда вырастет. Мальчик был похож на свою мать – лицо сердечком, густые и широкие прямые черные брови.

– Грабителем банков, – ответил Сэм.

* * *

Волны ласкали песчаные пляжи Брайтона, пляжного городка к югу от Лондона, но Сэма море не интересовало. Родители привезли его туда вместе с братом Дэном, который был на два года младше, – играть на улице, дышать свежим воздухом и слушать крики чаек. Вместо этого Моффат смотрела, как Сэм долбит пальцами по кнопкам высокого ящика с психоделическими картинками по бокам. Сэм открыл для себя видеоигры.

Это было начало восьмидесятых, золотой век семейных видеоигр. Благодаря инновациям в технологиях и дизайне в игровых залах и магазинчиках появлялись завораживающие машины нового поколения: Space Invaders, Asteroids и другие хиты. Их графика была простой и топорной, а цели (стрельба по инопланетянам, поедание точек) – банальными.

Одной из любимых игр Сэма была сюрреалистическая игра Mr. Do! В ней он играл за циркового клоуна, который выкапывал из земли волшебные вишни и убегал от монстров. В газетном павильоне рядом с домом Сэма стоял автомат с Mr. Do! и Сэм с нетерпением ждал, когда мама снова отправит его за сигаретами, чтобы он смог поиграть.

Родители постоянно покупали ему игровые консоли, от Atari до Omega. Еще у него был Spectrum ZX, популярный компьютер, созданный в шотландском городе Данди. Дэн был равнодушен к играм и больше интересовался книжками, но Сэм все равно постоянно совал брату в руки джойстик.

– Я не знаю, куда нажимать! – противился Дэн.

– Неважно! – отвечал Сэм. – Давай играй!

Когда Дэн не подчинялся, старший брат на него сердился. Позже Сэм, смеясь, рассказывал, что однажды накормил Дэна ядовитыми ягодами, из-за чего тот отправился в больницу. Тирания закончилась, когда Дэн перерос брата и доказал свою силу, прыгнув на Сэма с балкона. Началась драка, из которой Сэм вышел со сломаной рукой.

Одна из любимых игр Сэма вообще не требовала оппонента. Это была Elite, мир которой он исследовал в одиночку. В Elite игрок брал на себя роль командира космического корабля. Цель игры заключалась в том, чтобы модифицировать свой космолет всеми доступными способами, будь то бурение астероидов или воровство. Сэм наслаждался буйством пикселей, занимаясь, как он это называл, «космиче-

ским грабежом». Видеоигры ввиду своей новизны долгое время считались развлечением второго сорта, и в результате геймеры тоже отчасти чувствовали себя преступниками. Elite позволяла им воплощать в жизнь свои хулиганские мечты – хотя бы на экране.

Игра являлась далеко не самой красивой и реалистичной, но в ней было кое-что захватывающее: свобода. В то время большинство игр были крайне линейными: геймеры будто следовали спланированному маршруту в тире. Elite на этом фоне радикально выделялась своей открытостью. Геймеры могли посетить множество галактик, каждая из которых обладала уникальными планетами для исследования. В Англии эта игра стала культурным феноменом, продалась сотнями тысяч экземпляров и обрела множество поклонников. Elite захватывала и затягивала в свою реальность. Она делала то главное, чего Сэм хотел от игр: переносила в другой мир.

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.