

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
К96

David Kushner
JACKED

Copyright © 2012 by David Kushner
All rights reserved.

Содержит ненормативную лексику

Перевод *Михаила Бочарова*
При активном содействии *Алексея Матвеева, Павла Ручкина*
и *Владимира Сечкарева*

Автор иллюстрации на обложке Андрей «tramdreu» Негруль

Кушнер, Дэвид.
К96 Потрачено. Беспредельная история GTA / Дэвид
Кушнер ; [перевод с английского М.В. Бочарова]. —
Москва : Эксмо, 2023. — 408 с. — (Легендарные ком-
пьютерные игры).

ISBN 978-5-04-109036-4

Grand Theft Auto — одна из самых известных игр в мире и, пожалуй, лучший претендент на звание самого скандального игрового проекта современности. Обвинения в пропаганде насилия и разбоя, судебные иски, возмущение общественности и громкие разбирательства. Для Rockstar Games, студии, подарившей миру GTA, это рядовой рабочий день.

«Потрачено» — это история, воссозданная известным игровым журналистом и автором книг Дэвидом Кушнером. Он разобрался, как братья Хаузеры воплотили мечту в игровой блокбастер, принесший им мировую славу и весьма неплохое состояние, а также сколько усилий приложил юрист Джек Томпсон, чтобы засудить Rockstar Games. Вас ждет яркая и дерзкая история, ведь, когда речь идет о GTA, иначе быть не может.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

© Бочаров М.В., перевод на русский язык, 2020
© Негруль А., иллюстрация на обложке, 2020
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

ISBN 978-5-04-109036-4

ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Пара слов от команды переводчиков</i>	8
<i>Предисловие автора</i>	10
<i>Пролог. Геймеры против хейтеров</i>	13
Глава 1. Вне закона	19
Глава 2. Воины	28
Глава 3. Race 'n' Chase	40
Глава 4. Гауранга!	51
Глава 5. Съесть хомячка	64
Глава 6. Либерти-Сити	78
Глава 7. Война банд	90
Глава 8. Укради эту игру	104
Глава 9. Лофт Rockstar	116
Глава 10. Худший город Америки	124
Глава 11. Чрезвычайное положение	135
Глава 12. Цель оправдывает средства	151

Глава 13. Вайс-Сити	165
Глава 14. Вспышки ярости	182
Глава 15. Cashmere Games	195
Глава 16. Смерть на дороге	205
Глава 17. Ребята с улицы	226
Глава 18. Секс в Сан-Андреасе	240
Глава 19. Разблокировать тьму	261
Глава 20. Горячий кофе	280
Глава 21. Только для взрослых	299
Глава 22. Сломано!	307
Глава 23. Хулиганы	317
Глава 24. Цветы для Джека	339
Глава 25. Нью-Йорк	355
<i>Эпилог. Вне закона до конца</i>	371
<i>Благодарности от автора</i>	382
<i>Послесловие от переводчиков</i>	383
<i>Источники</i>	393
<i>Благодарности от издательства</i>	407

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 определявшая 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* 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»**.

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.

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

** Эта книга также переведена и издана нами, ищите в ближайших книжных магазинах! — *Прим. пер.*

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 человека 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* в Вашингтоне, округ Колумбия, и побывал за закрытыми дверями заседания ESRB** 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.

* 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.*

** 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.*

С тех пор, как я впервые посетил офис Rockstar Games, 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*, 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. Высятя здания. Сигналят такси.

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

Меняются радиостанции. Педаль газа в пол — и мир расплывается, словно сцена из видеоигры, которая сделала его таким богатым и всеми разыскиваемым: Grand Theft Auto.

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 Гиннеса 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, Опррой 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



БОЛЕЕ ТОГО, GTA
ПРЕВРАТИЛА СТРАСТНОГО,
ЦЕЛЕУСТРЕМЛЕННОГО
И ТВОРЧЕСКОГО СЭМА
ХАУЗЕРА В РОК-ЗВЕЗДУ
ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



как «одного из ведущих светил эпохи видеоигр, замкнутого и дотошного трудоголика с характером 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* 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? Если да, то игры для компании

* 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.*

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 беспокойных периодов в истории медиа, не был случайностью. Эта серия игр символизировала свободы и страхи той странной новой вселенной, которая зародилась 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».