



# ОГЛАВЛЕНИЕ

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

<b>Глава 13. Вайс-Сити</b> .....	165
<b>Глава 14. Вспышки ярости</b> .....	182
<b>Глава 15. Cashmere Games</b> .....	195
<b>Глава 16. Смерть на дороге</b> .....	205
<b>Глава 17. Ребята с улицы</b> .....	226
<b>Глава 18. Секс в Сан-Андреасе</b> .....	240
<b>Глава 19. Разблокировать тьму</b> .....	261
<b>Глава 20. Горячий кофе</b> .....	280
<b>Глава 21. Только для взрослых</b> .....	299
<b>Глава 22. Сломано!</b> .....	307
<b>Глава 23. Хулиганы</b> .....	317
<b>Глава 24. Цветы для Джека</b> .....	339
<b>Глава 25. Нью-Йорк</b> .....	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**

**Ч**естно 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 нападков 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!

**К**ак 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».