

НОВЫЙ
ПЕРЕВОД

ДЭВИД КУШНЕР

АВТОР КНИГИ «ПОВЕЛИТЕЛИ DOOM»



ПОТРАЧЕНО

18+

СОДЕРЖИТ
НЕЦЕНЗУРНУЮ
ЛЕКСИКУ

**БЕСПРЕДЕЛЬНАЯ
ИСТОРИЯ GTA**



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Дэвид Кушнер
Потрачено. Беспредельная
история GTA
Серия «Легендарные
компьютерные игры»

Текст предоставлен издательством

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=51364483

Потрачено. Беспредельная история GTA: Эксмо; Москва; 2020

ISBN 978-5-04-109036-4

Аннотация

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.

«Из этой книги вы узнаете, что не стоит даже пытаться запрещать видеоигры. Проиграете!» – Виктор Зуев, блогер, PR-специалист, стример, сооснователь Disgustingmen.com.

Содержит ненормативную лексику.

Больше интересных фактов из мира компьютерных игр читайте в [ЛитРес: Журнале](#)

В формате a4.pdf сохранен издательский макет.

Содержание

Пара слов от команды переводчиков	6
Предисловие автора	8
Пролог. Геймеры против хейтеров	11
Глава 1. Вне закона	17
Глава 2. Воины	26
Глава 3. Race 'n' Chase	40
Глава 4. Гауранга!	51
Глава 5. Съесть хомячка	65
Глава 6. Либерти-Сити	81
Глава 7. Война банд	95
Глава 8. Укради эту игру	110
Конец ознакомительного фрагмента.	119

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 отсылки 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 наименьшим 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 Auto¹ 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 Association³ в Вашингтоне, округ Колумбия, и побывал за закрытыми дверями заседания ESRB⁴ 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 холм⁵, 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 грозила 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. 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, 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 как «одного из ведущих светил эпохи видеоигр, замкнутого и дотошного трудоголика с ха-

рактором 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 преступлениях 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, Уотергейт⁶ 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. Военственный 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 из 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 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 называли 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 Айерсом⁷, задача становится непростой. Сэм черпал вдохновение из фильмов, подобных тому, где снималась его мама. Его интересовали

⁷ Американский фанк-, соул- и джазовый композитор, вибафонист 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 сломанной 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, продавалась 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.

* * *

Ребята один за другим выстраивались в очередь, получая тарелки, например, с картофельной запеканкой или пудингом на пару с джемом и заварным кремом. Мальчики выглядели так же красиво и аккуратно, как и подносы с едой. Темные пиджаки с эмблемами. Белоснежные крахмальные рубашки и темные галстуки. Темно-серые брюки и черные носки. Темные кожаные туфли. Все мальчики неотличимы

друг от друга – за исключением одного, который ходил по школе в выглядывающих из-под брюк ботинках Dr. Martens⁸: это был Сэм.

Если бы он хотел сбежать из реального мира, то не нашел бы места лучше, чем Сент-Полс: легендарная школа на Темзе. Начиная с XVI века Сент-Полс воспитала некоторые самые выдающиеся молодые умы страны, от Джона Мильтона⁹ до Сэмюэла Джонсона¹⁰. Теперь Сэм и Дэн, как и многие привилегированные сыны Лондона, приехали учиться прекрасному на двадцати покрытых зеленью гектарах Хаммерсмит: играть на лужайках в крикет, изучать историю России, слушать выступления оркестров.

Нестандартный выбор обуви подчеркивал, как мало Сэм хотел играть по правилам. Нахальный и инакомыслящий юноша уже жил как рок-звезда. Он отрастил длинные волосы и шаркал ботинками. Из школы он иногда уезжал на Rolls-Royce, а отцовской музыке юные Сэм и Дэн предпочли кое-что поживее: хип-хоп.

Особенно им понравился Def Jam Recordings: американский музыкальный лейбл, уже завоевавший популярность среди продвинутых детей во всем мире. Компания, кото-

⁸ Dr. Martens – культовая обувная серия фирмы AirWair Ltd. – *Прим. пер.*

⁹ Джон Милтон – английский поэт, политический деятель и мыслитель, автор политических памфлетов и религиозных трактатов. – *Прим. пер.*

¹⁰ Сэмюэл Джонсон – английский литературный критик, лексикограф и поэт эпохи Просвещения. – *Прим. пер.*

рую панк-рокер по имени Рик Рубин основал в общежитии Нью-Йоркского университета, стала самым крутым и успешным стартапом на растущей рэп-сцене Восточного побережья. Рубин вместе со своим партнером, клубным промоутером Расселом Симмонсом, начал распространять синглы с самыми свежими треками по всему Нью-Йорку. Уникальное и мощное сочетание: Рубин был белым еврейским пацаном с Лонг-Айленда, а Симмонс – чернокожим парнишкой из Квинса. Они объединили свою любовь к рэпу и року и вывели своих музыкантов в мейнстрим – например, дерзкого паренька по имени LL Cool J и трио наглых белых рэперов Beastie Boys.

Но у Рубина и Симмонса был не только великолепный вкус. Def Jam стала пионером партизанского маркетинга¹¹ нового поколения. Ее основатели вышли из трущоб, где и панк-рокерам, и рэперам приходилось самим рекламировать себя на улицах, надеясь на сарафанное радио. Симмонс продвигал своих музыкантов всеми возможными способами – «бежал по треку», как он это называл. Парни лепили на здания и фонарные столбы наклейки с логотипом Def Jam – большими буквами D и J. Они устраивали вечеринки по всему Нью-Йорку и тщательно продумывали каждый концерт, не стесняясь использовать экстравагантный реквизит, на-

¹¹ Партизанским маркетингом называют бюджетные способы продвижения продукта вроде листовок или уличных объявлений. В наши дни к партизанскому маркетингу также относят продвижение в соцсетях. – *Прим. пер.*

пример огромные надувные пенисы на выступлениях Beastie Boys.

Преданные поклонники вроде Сэма не только покупали записи Def Jam, но и перенимали их стиль жизни. Когда Рубин выпустил сингл *Reign in Blood* группы Slayer, Сэм охотно купил его – вместе с нашивкой Def Jam, которую носил с гордостью. Говорить о своих кумирах он мог бесконечно. Его рот не закрывался, слова вылетали, как пули из игры *Missile Command*, руки махали во все стороны, а голова качалась в такт, словно он не мог сдерживать своей безграничной любви к поп-культуре.

«Я считаю, что Рик Рубин просто охуенен, – тараторил Сэм. – Он был первопроходцем, делал все: от хип-хопа до записей группы The Cult¹². Как он сделал их альбом *Electric!* Эти рокеры из Ньюкасла – и Рик Рубин со своим продакшеном в стиле жесткого уличного хип-хопа! А потом он вдруг начал работать с одной из самых тяжелых рок-групп – Slayer! И я такой: „Этому парню круче уже не стать, это невозможно“. А он продолжает удивлять... Меня очень сильно вдохновляют такие люди».

Важно, что Def Jam были из Нью-Йорка. Сэм глубоко восхищался этим городом, его модой, культурой и музыкой. Днем он был вынужден носить строгую форму Сент-Полс, но по вечерам одевался как житель Нью-Йорка. Он сидел в своей комнате, забитой виниловыми пластинками и видео-

¹² Британская рок-группа, основанная в 1981 году. – *Прим. пер.*

записями, и плел себе толстые шнурки, как у рэперов в Нью-Йорке. Это была не просто наивная любовь к моде – ему нравились аутсайдеры с окраин, которые навсегда изменили культуру.

На восемнадцатилетие Сэма отец отвез его в Нью-Йорк. Сразу после прибытия Сэм купил себе кожаную куртку и кроссовки Air Jordan Mach 4, которые видел на MTV. Он бродил по открытому миру центра города, погружаясь в его виды и звуки. Желтые такси. Возвышающиеся здания. Сердитые пешеходы. Проститутки на Таймс-сквер. «В тот день я навеки полюбил это место», – вспоминал он позже.

Вскоре отец Сэма пригласил его на обед со своим другом Хайнцем Хенном, директором по маркетингу ВМС – музыкального лейбла немецкой компании Bertelsmann. ВМС, объяснял Хенн, никак не удавалось заработать на молодежи и ее культуре. Сэм сидел и слушал, и вскоре вмешался в разговор.

– Почему в музыкальном бизнесе все такие старые? – спросил он. – Почему там нет молодых?

Хенн вытаращил глаза на этого богатого белого парня, одетого как участник группы Run DMC, а потом обратился к отцу Сэма. Да что о себе возомнил этот вспыльчивый, но самоуверенный пацан?

– Твой сын – полный псих, – сказал ему Хайнц, – но у него хорошие идеи.

Сэм только что нашел себе работу.

ков, связанных с Родни Кингом¹³, защищал свое произведение как честное изображение персонажа, уставшего от полицейского произвола.

Казалось, присутствовавшие акционеры верили всему, что говорил Хестон. Когда он ревел припев «Умри, умри, свинья¹⁴, умри!», один из людей с трепетом наблюдал за выступлением: Джек Томпсон. Ревностный католик и республиканец, Томпсон своим внешним видом напоминал школьника, одетого как в выпускном фотоальбоме. Он носил выглаженные костюмы, его уже седеющие волосы были аккуратно расчесаны, а голубые глаза сияли. Он чувствовал напряженность момента. Хестон, как позже выразился Томпсон, «поджег фитиль культурной войны». И этот молодой воин был готов сражаться.

На фоне стоящего на сцене сторонника Национальной стрелковой ассоциации Томпсон вряд ли казался воинственным. Щуплый заика-отличник из Кливленда, он был настолько близоруким, что на матчах Малой бейсбольной лиги бегал за несуществующими мячами. Товарищи по команде его ненавидели. «Это меня травмировало», – вспоминал он позже. И однажды Томпсон сорвался. Он пошел в свой гараж, разлил по полу бензин, разбросал повсюду пистоны и

¹³ Родни Кинг – чернокожий гражданин США, избиеение которого полицейскими спровоцировало массовые беспорядки в Лос-Анджелесе. – *Прим. пер.*

¹⁴ Словом «свинья» неуважительно называют полицейских в США. – *Прим. пер.*

колотил их молотком, пока они не взорвались.

Томпсон не пострадал – ему даже понравились острые ощущения. В восемнадцать лет, будучи либеральным сторонником Роберта Кеннеди, он столкнулся с угрозами расправы и проколами шин после того, как возглавил студенческое движение против сегрегации жилья. Он слушал группу Crosby, Stills and Nash¹⁵ и вел радиопередачу в университете Денисона.

Но внутри Джека рос Потрошитель. Когда студент из леворадикальной организации «Черные пантеры» заменил американский флаг у школы на флаг с лозунгом «Власть черным», Томпсон подошел к нему.

– Ты что творишь? – спросил Джек. – У нас общий американский флаг!

Парень направил на Томпсона мачете. Тот отступил, в буквальном и философском смысле.

– Время было радикальное, приходилось выбирать сторону, – вспоминал он позже. – Я придерживался консервативных взглядов во всем, что касалось безумия политкорректности.

С книгой Уильяма Бакли под мышкой, Томпсон вместе со своим одноклассником Элом Гором¹⁶ поступил на юриди-

¹⁵ Crosby, Stills, Nash & Young – музыкальный коллектив из числа супергрупп (т. е. групп с очень известным составом), работающий преимущественно в стиле фолк-рок. – *Прим. пер.*

¹⁶ Альберт Гор – вице-президент США (1993-2001) в администрации Билла Клинтона, лауреат Нобелевской премии мира 2007 года. – *Прим. пер.*

ческий факультет Университета Вандербилта. Вместо посещения занятий Джек предпочитал играть в гольф и, несмотря на членство в обществе Phi Beta Kappa¹⁷, провалился на экзаменах. Переехав в Майами и ощущая себя неудачником, Джек за компанию с другом сходил на церковную службу, где все были одеты в шорты и футболки. Томпсон почувствовал себя как дома и будто заново родился. Перед тем как снова сдать экзамены, он молился и, успешно восстановившись в университете, воспринял это как знак от Бога – пора отправляться в крестовый поход.

В 1987 году, услышав в эфире местного шок-жокея¹⁸, Томпсон обложился юридическими книгами. Дотошно изучив ситуацию, он обнаружил малоизвестный факт: Федеральная комиссия по связи была уполномочена регулировать эфир на предмет непристойностей, и эта станция, похоже, во многом нарушала стандарты. После того как Томпсон подал первую такую жалобу в комиссию, разъяренный шок-жокей произнес имя и телефонный номер Джека в эфире. На Томпсона посыпались смертельные угрозы, ложные заказы пиццы и визиты местной прессы – на одну ночь он стал главной

¹⁷ Phi Beta Kappa – старейшее почетное студенческое общество (изначально – братство) в Соединенных Штатах Америки, основанное 5 декабря 1776 года. Общественная организация студентов высших учебных заведений, состоять в которой – огромная честь для студентов. – *Прим. пер.*

¹⁸ Шок-жокей (англ. shock-jockey) – ведущий-провокаатор, который умелой постановкой вопросов раскрывает людей на откровения или провокационные действия. – *Прим. пер.*

звездой правозащиты в Майами.

Уверенный в себе, невозмутимый и острый на язык Томпсон мастерски вжился в образ, отправляя по факсу жалобы в корпорации, пока те не стали убирать свою рекламу из эфира. Радиостанция подала на Томпсона в суд, но он выиграл дело и отстоял право давить на рекламодателей и комиссию под защитой Первой поправки. Его тяжкий труд вошел в историю, когда федеральная комиссия оштрафовала радиостанцию, где работал шок-жокей, за непристойности – это был первый в истории прецедент подобного рода. Томпсон воспринял это как очевидное божественное вмешательство. «Божий народ становился воинством, молясь вместе со мной», – писал он позже в своих мемуарах.

Но он успел нажить себе врагов. Основываясь на заявлениях радиостанции о том, что Томпсон одержим порнографией, адвокатура штата Флорида убедила Верховный суд штата определить, является ли Томпсон психически больным. Под угрозой потери лицензии на юридическую практику Томпсон прошел психиатрическое обследование. В заключении Томпсона называли «обычным юристом и гражданином, которого невероятно воодушевляет активизм, связанный с христианской верой». Сам Томпсон впоследствии шутил: «Я единственный официально сертифицированный здравомыслящий адвокат во всем штате Флорида».

Вдохновившись первыми успехами, Томпсон решил сразиться с более грозным противником. Он выступил с обви-

нениями в адрес прокурора округа Дейд по имени Джэнет Рино и потребовал от нее публично объявить о своей сексуальной ориентации. Он стал знаменитым на всю страну, когда возглавил обвинение рэп-группы 2 Live Crew в непристойности за их альбом As Nasty as They Wanna Be. Продажи альбома тем временем только росли, а лидер группы, Лютер Кэмпбелл, ухаживался до последнего, продолжая обналичивать выручку.

Томпсон продолжал гнуть свою линию – теперь он выступал на стороне Чарлтона Хестона на собрании акционеров по поводу трека Cop Killer. Он вышел на сцену сразу после Хестона и под свист протестующих заявил, что «Time Warner сознательно обучает людей, особенно молодежь, убивать. Однажды компания заплатит за это страшную цену».

Томпсон вернулся в Майами к рождению своего первого сына, которого они с женой назвали Джон Дэниел Пис. Три недели спустя, 24 августа 1992 года, на землю обрушился ураган Эндрю. Пока окна его дома дребезжали, а молнии пронзали небеса, Томпсон в маске аквалангиста стоял у входа и крепко держал дверь, чтобы из нее не выбило стекла. Его жена стояла позади с маленьким Джонни на руках, укутанным в одеяло. Томпсон наслаждался библейскими образами и сравнивал их со своей борьбой против того, что он называл «человеческим ураганом» из рэперов, порнографов и шок-жokeев.

Он пережил шторм и выиграл битву с Ice-T, которого

вскоре после этого вышвырнули из Time Warner. Американский союз защиты гражданских свобод выбрал Томпсона одним из «Цензоров года» в 1992 году, чем он очень гордился. «Те, кто был на корабле развлечений, смеялись над остальными, — писал он позже. — Я чувствовал, что ухватил штурвал корабля порядочности и протаранил тот, другой, корабль в убеждении, что время разговоров о том, какой дрянной стала поп-культура, закончилось. Пришло время последствий. Пришло время победить в этой культурной войне».

* * *

«Давай, давай, давай, давай, давай, гуляй и веселись!»

Сэм Хаузер уставился на улыбающиеся белые лица пяти смазливых мальчиков, поющих на сцене эти строки. Эта была группа Take That, покоряющий чарты бойзбэнд из Манчестера, британский ответ американской New Kids on the Block. На своей новой работе в качестве видеопродюсера для BMG Entertainment Сэм снял с ними полнометражный фильм, получивший название Take That & Party в честь их дебютного альбома. Сложно было найти что-то менее похожее на хип-хоп и криминальные фильмы, на которых вырос Сэм, — на видео ребята танцевали брейк-данс, ударялись грудью и плавали в джакузи. Но это была работа — творческая работа, которая полностью соответствовала амбициям Сэма,

всю жизнь мечтавшего работать в музыкальной индустрии.

К 1992 году Сэм успешно пересдал экзамены и поступил в Лондонский университет. В перерывах между занятиями он направлялся на стажировку в офис ВМС на берегу Темзы на Фулхэм Хай-стрит. После судьбоносного обеда в Нью-Йорке Сэму посчастливилось стать стажером в отделе корреспонденции ВМС, и это достижение он принял близко к сердцу, учитывая то, каким дерзким образом оказался в компании. Тем не менее подобное поведение выражало его стиль: он рисковал всем, злил окружающих, но при этом шел к своей цели. «Я получил свою первую работу, оскорбляя руководителей высшего звена за обедом», – вспоминал Сэм.

Он уже обратил свое внимание на Интернет. Всемирная паутина еще не стала популярной, но Хаузер увидел возможность перенести маркетинговый подход «сделай себя сам», разработанный Def Jam, в цифровую эпоху. Он убедил боссов BMG, что лучшим способом продвижения нового альбома Энни Леннокс будет создание такой неслыханной в то время штуки, как сайт в Интернете. Начальство уступило, и Сэм принялся за работу. Когда песня Diva заняла первые места в чартах Великобритании, авторитет Хаузера возрос.

Вскоре BMG наделала шуму в индустрии, сотрудничая с небольшим CD-ROM-стартапом в Лос-Анджелесе, чтобы создать то, что в газете Los Angeles Times назвали «первым в индустрии звукозаписи интерактивным музыкальным лейблом». Новообразованное подразделение BMC Interactive

разглядело потенциал в том, чтобы выпускать на дисках не только музыкальные альбомы, но и другой близкий сердцу Сэма вид искусства – видеоигры.

В 1994 году игровая индустрия заработала рекордные 7 миллиардов долларов, а к 1996 году она должна была вырасти до 9 миллиардов. Однако в культурном плане игры оказались на перепутье. Радикальные изменения охватили всю индустрию, породив дебаты о будущем игр и их влиянии на игроков. Все началось с выхода *Mortal Kombat*, домашней версии вездесущего аркадного файтинга. Игра была переполнена сценами кровопролития и вырывания позвоночника – еще никогда люди, сидя перед телевизором у себя в гостиной, не видели столь жестоких интерактивных развлечений.

В сравнении с безобидными хитами вроде градостроительной игры *SimCity 2000* или *Super Mario Brothers All-Stars* от Nintendo, *Mortal Kombat* шокировала родителей и политиков, считавших, что видеоигры предназначены для детей. Тот факт, что продажи кровавой версии игры для Sega Genesis в три раза превзошли продажи ее бескровного варианта для семейной консоли Super Nintendo, заставил всех напрячься.

Паника, связанная с *Mortal Kombat*, достигла пика 9 декабря 1993 года, когда сенатор-демократ Джозеф Либерман провел в США первые федеральные слушания по вопросу опасности жестоких видеоигр для детей. В 1950-е годы во-

ины-защитники культуры точно так же сражались с комиксами и рок-музыкой, а в 1980-е – с Dungeons & Dragons и хеви-металом, но борьба с жестокими играми стала по-настоящему актуальной. Политиков беспокоило не только содержание игр, но и сама технология, которая обеспечивала процесс погружения.

«Поскольку игры активны, а не пассивны, они запросто могут приучить впечатлительных детей к насилию», – предупредил президент национальной ассоциации образования. Когда представитель компании Sega заявил, что жестокость игр – просто следствие увеличения среднего возраста их аудитории, Говард Линкольн, исполнительный вице-президент Nintendo of America, рассвирепел.

– Я не могу празднично сидеть и позволять вам утверждать, что индустрия якобы сместила фокус с детей на взрослых, – сказал он.

И все же видеоигры никогда не предназначались исключительно для детей. Они широко распространялись в университетских компьютерных лабораториях 1960-х и 1970-х годов, где лохматые задроты писали код своих игр на огромных мейнфреймах. Затем миллионы людей попались в ловушку и массово помешались на Pac-Man, вышедшей на домашних консолях и игровых автоматах. К началу 1990-х годов легионы хакеров возились с собственными компьютерами у себя дома. Растущее подполье полных черного юмора и жестокости игр, таких как Wolfenstein 3D и DOOM, стало

феноменом среди нового поколения студентов колледжа.

В это же время ровесники Сэма поймали новую волну искусства: фильмы вроде «Бешеных псов» и музыку Def Jam с их фантазиями в духе продвинутого реализма. Эти произведения показывали мир под совершенно новым углом. Когда в Лос-Анджелесе вспыхнули беспорядки после избиения Родни Кинга, Сэм с трепетом слушал музыку, которая отражала меняющиеся времена. Тот факт, что Time Warner отреклась от Cop Killer, только подчеркнул, насколько невежественным стало предыдущее поколение.

Теперь такая же война предстояла и играм. Чтобы не допустить принудительного регулирования, о котором говорил на слушаниях Либерман, американская индустрия видеоигр создала ассоциацию интерактивного цифрового программного обеспечения (Interactive Digital Software Association) – отраслевую группу, представляющую свои интересы. Индустрия также организовала ESRB – совет, который добровольно присваивал играм возрастные рейтинги. Большинство игр подпадали под категории E – для всех, T – для подростков и M – для взрослых. Менее 1 % игр получали рейтинг AO – только для взрослых, то же самое, что X в кино. Получение AO было равносильно смертному приговору: в крупных магазинах такая игра никогда не поступила бы в продажу.

После того как Mortal Kombat зажгла пламя, СМИ остереженно начали его раздувать. Из-за Nintendo, которая правила индустрией, люди считали, что игры – это что-то вро-

де диснеевских мультиков. Теперь эта иллюзия оказалась под угрозой. Видеоигры «опасны, жестоки, коварны и могут быть источником самых разных проблем, от задержки в развитии до геморроя, – писал репортер из газеты Scotsman, – ...это непостижимая причуда, которая искажает и разрушает юные умы».

Пока политики и эксперты настаивали, что игры предназначены для детей, одна из крупнейших корпораций в индустрии развлечений решила сказать свое слово. В 1994 году в Японии компания Sony работала над выпуском первой в своей истории домашней игровой консоли PlayStation, в основе которой лежала идея, что геймеры взрослеют. Фил Харрисон, молодой топ-менеджер Sony, который заключал контракты с европейскими разработчиками игр, считал, что изображение индустрии как «детской, которую олицетворяет одинокий двенадцатилетний мальчик в подвале» несправедливо. Исследования Sony доказывали обратное: геймеры были старше, зарабатывали достаточно денег и готовы были их тратить.

Проблема с доступом к этим игрокам заключалась в самих игровых устройствах. Sony обнаружила: детям было легко представлять, что кучка коричневых пикселей на экране – это Арнольд Шварценеггер, тогда как взрослым для погружения в мир игры требовалась более реалистичная графика. Решение: CD-ROM. В отличие от картриджей, используемых Nintendo, компакт-диск мог содержать больше инфор-

мации, включая даже полноформатное видео, и хранить игры, которые Харрисон называл «сложными мультимедийными событиями». Сочетание графического аппарата высокого класса с развлекательной консолью посылало индустрии четкий сигнал: пришло время, чтобы игры стали более популярными и взрослыми.

Сэм не мог с этим не согласиться. BMG Interactive открыла новое подразделение, которое занималось изданием игр, и он отчаянно хотел туда ворваться. Он был уверен, что за играми будущее, и видел в них вид искусства, с помощью которого парень вроде него смог бы наконец войти в историю. Задача заключалась в том, чтобы изменить отношение к играм, перенести опыт в новую эру – точно так же, как любимые им фильмы и музыка изменили собственные индустрии.

Сэм попросил руководство ВМС дать ему шанс.

– Я хочу попробовать, – сказал он начальству. – Я хочу в это ввязаться. У меня нет опыта, но есть масса вещей, которые я могу там сделать.

И снова его настойчивость окупилась. После окончания университета Сэма перевели в издательство интерактивных продуктов. Игровая индустрия работала так же, как и индустрия звукозаписи. Подобно тому, как лейблы выпускали записанные группами компакт-диски, издатели выпускали созданное разработчиками программное обеспечение. Они курировали производство игры, раздавая творческие указания, а также занимались продажами, маркетингом и логистикой.

Непосредственным созданием игры, от рисования до программирования, занимались сами разработчики.

За одним хитом всегда стоял ряд неудач, и если одна из десяти игр «выстреливала», этого было достаточно. Ранние игры ВМС (симуляторы туризма или гольфа) были теми самыми неудачами. Но Сэм никогда не терял надежду. Может, он был сумасшедшим. Или, возможно, кто-то где-то разрабатывал сумасшедшую игру специально для него.

Глава 3. Race 'n' Chase

ПРОФИЛЬ ДРУГА: ДЭЙВ ‘CAPO DI TUTTI CAPO’¹⁹ ДЖОНС

Чтобы пройти игру на 100 %, нужно вместе с Джонсом принять участие в следующих занятиях:

- ◆ рыбалка
- ◆ программирование
- ◆ езда на автомобиле (быстрая)

Особое умение: геймдизайн.

Позвоните Джонсу и попросите сделать вам компьютерную игру. Вы сможете забрать ее и продать за бабки.

Это должна была быть великая кража: прибрать к рукам первую строчку в таблице рекордов на территории другой банды. Дэйв Джонс просто не мог удержаться. Он видел, как автомат с Galaga сиял внутри закуской, словно маяк. Высокий черный корпус сбоку украшало изображение краснотелого жукоподобного инопланетянина. По кругу играла электронная мелодия. Он хотел прикоснуться к автомату. Просунуть монетку в его вагинальное отверстие и вдарить по кнопкам. Стереть космических вторженцев с лица земли,

¹⁹ Capo di tutti capi (*итал.*) – «Глава всех глав», термин для обозначения босса самой влиятельной из мафиозных семей. – *Прим. пер.*

побить рекорд и оставить свои инициалы на вершине.

Вот только это был не его родной район Данди – индустриального шотландского городка к северу от Эдинбурга. Это был Дуглас – один из самых суровых районов и без того сурового города. Когда-то Данди был известен своим джутом, джемом и комиксами про Денниса Мучителя. Начиная с ранних 80-х его экономика опускалась на дно и грозила потопить вместе с собой весь городской рабочий класс. Подростковые банды с такими названиями, как «Гунны» или «Мошенники», жаждая подраться, рыскали по улицам, словно какие-нибудь шотландские версии «Воинов». Их могло завести что угодно. Косой взгляд. Не та футболка. И уж тем более какой-нибудь неуклюжий задрот в очках и с растрепанными волосами – вроде Джонса.

Джонс все еще учился в начальной школе и жил вместе с родителями, поблизости от отцовского газетного павильона. В свободное от ловли лосося на реке Тэй время он играл в Space Invaders в магазине открыток рядом с ближайшей остановкой автобуса. Дважды в день – до и после учебы – он заходил туда, чтобы убедиться: рекорд в игре по-прежнему принадлежит ему.

Оказавшись в Дугласе по делу, он не смог удержаться перед автоматом с Galaga. Монетка опустилась внутрь с приятным металлическим звоном. Джонс расположил указательный палец правой руки над красивой выпуклой красной кнопкой. Другой рукой схватил джойстик. А затем запустил

игру. Инопланетные насекомые на экране пошли в наступление. Вихрем нажатий на кнопку Джонс уничтожил захватчиков и побил рекорд по очкам. Отныне каждый мог увидеть его инициалы на вершине таблицы. Ну и кто тут теперь был настоящим геймером?

Но местные хулиганы, ошивавшиеся поблизости, не собирались терпеть подобной выходки. Как только Джонс шагнул наружу, его окружила целая банда. «Кто это приперся в наш район и еще рекорды тут ставит?» Джонс побежал по мостовым серых улочек, мимо старушек с набитыми покупками пакетами, мимо хмурых мужчин, куривших сигареты без фильтра под таким же хмурым небом. Хулиганы прижали Джонса к земле. Почувствовав боль, он уже ничего не мог сделать, только ждать, пока закончатся удары. Ждать и надеяться, что ему удастся выжить и дохромать до своего безопасного района с родными автоматами.

* * *

Как стало известно Джонсу и его собственной банде шотландских задротов, на мостовых улочках Данди появилось нечто удивительное. Началась компьютерная революция. Она зародилась в коричневом здании городского завода Timex²⁰, который штамповал первую в Великобритании

²⁰ Timex – американская компания, занимающаяся производством часов. – Прим. пер.

волну популярных домашних компьютеров: Sinclair ZX81 и Sinclair ZX Spectrum.

Spectrum с черной как смоль клавиатурой и радужной полоской на боку выглядел словно приборная панель, с помощью которой можно было отправиться в совершенно новый мир. Нужно было только знать код. Ходили слухи, что несколько компьютеров модели Spectrum «по случайности» вывалились из грузовиков доставки и попали в руки начинающих хакеров.

Школа Джонса оказалась в числе первых британских школ, где преподавали информатику. Джонс немедленно записался на этот курс. Одаренный в математике, он сам научился программировать и проектировать собственные простейшие машины. Окончив школу, Джонс получил работу на заводе Timex в качестве младшего инженера, но куда больше ему хотелось делать игры. Культура самодельных компьютерных игр зарождалась всюду: от Сан-Франциско до Швеции. Геймеры сами создавали и распространяли свои творения для компьютеров Apple II и Commodore 64. Джонс присоединился к группе кодеров-отщепенцев под названием «Кингсвэйский любительский компьютерный клуб», а местом их сбора стал местный технический колледж.

Timex пришлось сократить часть сотрудников, и компания предложила Джонсу 3000 фунтов в качестве единовременной платы за увольнение. Тот с радостью потратил часть этих денег на новенький компьютер Amiga 1000 (к большой

зависти своих приятелей). Джонс начал изучать программирование в местном университете, но его преподаватели, равно как и семья, считали, что он слетел с катушек. «Из этого ничего не получится, – говорили ему. – Ты никогда не сможешь продавать столько игр, чтобы этого хватало на жизнь».

Однако Джонс верил в свои мечты. Его оценки стремительно снижались, а сам он дотемна засиживался у себя в комнате в родительском доме и вынашивал план. Самодельные игры тех лет в основном представляли собой фэнтези и научную фантастику. Джонс хотел перенести на домашние устройства высокоскоростные хиты с аркадных автоматов – такие как Galaga. Его первая игра, шутер под названием Menace, вышла в 1988 году и продалась внушительным тиражом в 15000 копий. Она заработала высокие оценки критиков и 20 000 фунтов – достаточный капитал, чтобы фанатичный автолюбитель Джонс смог обзавестись Vauxhall Astra с 16-клапанным движком.

Нужно было ковать железо, пока горячо. Джонс бросил университет и основал видеоигровую компанию DMA Design, название которой отсылало к компьютерному термину direct memory access²¹. Джонс нанял на работу друзей из компьютерного клуба и расположил команду в двухкомнатном офисе на втором этаже извилистого красно-зеленого

²¹ Direct memory access, или DMA (в переводе с англ. – «прямой доступ к памяти»), – технология обмена данными между устройствами компьютера, при котором не задействован центральный процессор. – *Прим. пер.*

здания, прямо над магазином товаров для детей Gooseberry Bush. Бледные парни с торчащими, словно полигоны, волосами, они выглядели точь-в-точь как массовка из клипа группы Big Country. Днем они программировали, а ночью заваливались в местный паб или соревновались в играх у себя в офисе. Это был «Зверинец»²² для задротов. Они настолько загадили офис, что жена Джонса настаивала, чтобы прийти туда и убраться хотя бы в туалете.

Впрочем, весельем дело не ограничивалось. DMA стала примером духа тех времен: сделай себя сам; все, что тебе нужно, – это компьютер и мечта. Джонс взял на себя миссию делать игры такими же быстрыми и крутыми, как и его спортивная машина. «У нас всего от трех до пяти минут на то, чтобы захватить игрока, – сказал он однажды. – Как бы хороша ни была твоя игра, мне плевать, у тебя от трех до пяти минут». И этот завет вновь принес плоды. Blood Money, объявленная «величайшей аркадной игрой», вышла в 1989 году и продалась тиражом более чем в 30 000 копий за два месяца. Джонс ликовал. Он двигался в верном направлении.

В высоконкурентной среде игростроения разработчики торопились раньше всех применить самые новые и крутые технологии мира программирования. Как-то раз один из ко-

²² «Зверинец» (National Lampoon's Animal House) – комедия, вышедшая в 1978 году. Фильм оказался одним из наиболее коммерчески успешных среди картин 1970-х и стал основой для нового комедийного жанра. Низкопробный юмор и вульгарные шутки оказали влияние на целое поколение картин американского кинематографа. – *Прим. пер.*

деров DMA открыл возможность анимировать сразу сотню персонажей на одном экране и сделал для команды демонстрационную программу. Джонс с восторгом наблюдал, как вереница маленьких глупых существ маршировала навстречу собственной смерти: их давили десятитонные грузы и испепеляли пушечные выстрелы. Это было настоящее воплощение шотландского черного юмора, и все вокруг смеялись. «Давайте сделаем из этого игру!»

Игру называли Lemmings. Ее целью было спасение тех самых существ от смерти. Джонс и команда с дьявольской изобретательностью придумывали максимально жестокие судьбы для маленьких зверят: они падали в пропасти, их давили огромные валуны, они сгорали в огненных озерах, их разрывали на части механизмы. Чтобы спасти существ от смерти, нужно было раздавать им способности вроде возможности копать, карабкаться вверх, строить или пробивать преграды. Игра насчитывала больше 120 уровней, по которым взад-вперед ходили существа – Lemmings не просто играла с жизнью, она была ею переполнена.

Lemmings вышла на День святого Валентина в 1991 году с предупреждающей наклейкой: «Мы не несем ответственности за: потерю рассудка; потерю сна; потерю волос». Игра немедленно стала хитом, уже в первый день продавшись тиражом в 50 тысяч копий. Она принесла DMA более полутора миллионов фунтов – во всем мире разошлось около двух миллионов ее копий. Один журналист писал: «Сказать, что

Lemmings покорила мир компьютерных игр, – все равно что сказать, что Генри Форд оказал некоторое влияние на рынок автомобилей».

Всего в 25 лет Джонс стал одним из самых богатых и известных геймдизайнеров на планете. Его путь от отщепенца до миллионера стал одной из крупнейших историй успеха в индустрии. Преисполненный восторга, он наградил себя спортивным Ferrari – машины ослепительнее у него еще не было. Джонс выехал на дорогу и полетел сквозь мрачный город с его бандами. Ах, если бы только существовала такая игра...

* * *

«Блядь! Блядь! Блядь!»

Это был очередной день в DMA. У лучшего и самого острословного кодера в команде вновь случилась истерика. Процесс создания видеоигр – превращение абстрактного кода в живые и яркие миры – может одурманивать. Этому парню порой просто необходимо было выпустить пар. В этот раз он кричал и бился головой о стену, когда вдруг заметил стоящего позади оживленного японца. «Боже мой, – пробормотал находившийся поблизости другой кодер, – да это же Миямото!»

Никаких сомнений – это был Сигэру Миямото собственной персоной, гений и волшебник из Nintendo, создатель

Марио. Еще недавно невозможно было и представить, что главный человек в мире видеоигр может почтить своим присутствием маленькую независимую студию из Данди. Благодаря выдающемуся успеху *Lemmings* Джонсу удалось выбить многомиллионный контракт на создание двух игр для Nintendo 64. Тогдашний президент американского подразделения Nintendo Говард Линкольн сказал в интервью: «Мы считаем, что Дэвид Джонс – один из немногих людей в мире, которых можно поставить в один ряд со Стивеном Спилбергом». Миямото и бровью не повел при виде вопящего программиста. Он прибыл, чтобы лично ощутить магию DMA.

Осыпанная деньгами DMA перебралась в новый офис на 230 квадратных метров в зеркальном строгом здании, располагавшемся в технологическом парке Данди на западе города. Джонс потратил 250 000 фунтов на обустройство помещений лучшей техникой, какую только можно было найти на рынке. Поговаривали, что DMA заполучила самый большой компьютер английской фирмы *Silicon Graphics*²³, которая создавала машины размером с холодильник. Он был настолько огромен, что даже министр обороны высказывал опасения на его счет. Но DMA его мощности были необходимы для того, чтобы претворить в жизнь главную задротскую мечту Джонса: «живой и дышащий город».

²³ *Silicon Graphics* – американская компания, занимавшаяся производством специализированных суперкомпьютеров. В середине 2000-х объявила о банкротстве. В 2016 году была поглощена корпорацией *Hewlett Packard Enterprise*. – *Прим. пер.*

Виртуальные миры по-прежнему оставались в большей степени предметом научной фантастики, нежели реальностью в мире видеоигр. Нетрудно понять, чем была привлекательна эта концепция. Реальная жизнь может быть непредсказуемой и приносить разочарования, но виртуальный мир поддается контролю. Джонс, по его словам, был «очарован тем, каким живым и динамичным можно сделать город, используя столь незначительный объем памяти и малую мощность процессора. Как создается нечто живое внутри машины?»

Джонс хотел услышать ответ на этот вопрос от своей команды. Программист Майк Дэйли создал городской ландшафт с видом сверху. Другой кодер из DMA написал бегущих динозавров и заполнил ими улицы. Третий заменил динозавров на кое-что более крутое, современное и близкое сердцу его босса: автомобили. Наблюдая за гоняющими по городу виртуальными машинами, Дэйли подумал: «Вот это что-то интересное».

Джонсу понравилась идея Cops and Robbers – игроку там была уготована роль полицейского, преследующего плохишей. «Копы и грабители – естественное распределение ролей, которое всем понятно, – говорил он. – И те и другие умеют водить машину. И те и другие знают, как пользоваться пушками». Посчитав название Cops and Robbers слишком банальным, парни сменили его на Race'n'Chase.

Офис DMA в тот момент представлял собой кучку взрос-

лых людей, будто играющих с набором игрушечных машинок Hot Wheels – только на компьютерах. С высоты они наблюдали, как маленькие пикселизированные автомобили заполняли улицы на экранах мониторов. Группки людей садились на остановки в автобусы и поезда, которые ездили по маршрутам. Джонс требовал все более и более реалистичной симуляции городского движения. Гонявшие по городу автомобили непременно должны были останавливаться при красном свете светофора и продолжать движение, когда загорался зеленый. Джонс с ликованием наблюдал, как его маленький мир наполнялся жизнью.

Когда демоверсия игры была готова, он отправил ее BMC Interactive – потенциальному издателю из Лондона. Компания с удовольствием пошла с Джонсом на контакт: ребята жаждали поработать с золотыми мальчиками британской игровой индустрии. Джонс заключил сделки с Sony, Sega и Nintendo на создание четырех игр в ближайшие 13 месяцев. Он оставил за собой право собственности и получил около 3,4 миллиона фунтов. «К своим компьютерным компаниям в BMG вскоре будут относиться так же, как к музыкальным», – заявил он в интервью.

Тем временем в офисе BMG Сэм и компания запустили Race'n'Chase. И столкнулись с одной проблемой: игра была какой-то отстойной.

Глава 4. Гауранга!

ОРУЖИЕ

Арбалет Nerf²⁴. Стреляет тремя обычными стрелами или пятью мегадротиками с максимальной дальностью стрельбы 12,5 метра, делая выстрел каждые 2,28 секунды. Идеальная пушка для дальнего боя!

Шаробазука Nerf. Из этой пушки вылетают пятнадцать баллистических шаров всего за 6 секунд максимум на 10 метров. Впечатляющая скорострельность – выстрел каждые 0,37 секунды. Ваши враги будут кричать: «Дождь из шаров!»

Если вы устраивались на работу в BMG Interactive, то должны были быть хорошо вооружены. Перестрелка на пистолетах Nerf могла начаться в любой момент, и тогда офис накрывал ураган из ярко-желтых поролоновых дротиков и шариков. Атмосфера на новом месте работы Сэма была максимально неформальной. Он зарабатывал всего 120 фунтов в неделю, но все равно жил своей мечтой. Английские бунтари в немецкой музыкальной корпорации, эти геймеры наслаждались своим статусом аутсайдеров, обосновавшись в

²⁴ Бренд игрушек, созданный Parker Brothers и в настоящее время принадлежащий Hasbro. Большинство игрушек представляет собой разнообразное оружие. Название бренда породило жаргонное в играх слово «нерфить», т. е. сделать какое-то оружие или иной элемент слабее, чем раньше. – *Прим. пер.*

укромной комнатке в лондонской штаб-квартире компании.

У них были причины, чтобы заняться своей игрой. Благодаря успеху Sony PlayStation к 1996 году началась новая эра видеоигр. После выхода консоли в Японии в декабре 1994 года компания продала пятьсот тысяч экземпляров за первые три месяца. Sony заработала 300 миллионов фунтов стерлингов и назвала дебют «своим самым большим запуском со времен Walkman».

Компания Sony наняла стильное рекламное агентство Chiat\Day, чтобы оно занималось релизом приставки в США. В Англии, как выразился Фил Харрисон из Sony, они продавали консоль самым современным и продвинутым «крутым лондонским детям». Компания создала промозал в ночном клубе Ministry of Sound, установив всюду стенды с PlayStation и телевизорами последних моделей. Посетителям клуба вручались листовки со словами «Могущественнее, чем Бог». К осени 1996 года компания Sony продала более 8 миллионов PlayStation во всем мире.

Рас-Ман и Donkey Kong такое и не снилось. Игры становились все более дерзкими, и у Сэма появился новый коллега-живчик, который разделял его страсть, – Джейми Кинг. Двадцатишестилетний худощавый красивый парень, неспособный долго усидеть на одном месте, Кинг был начинающим продюсером музыкальных клипов, а с Сэмом познакомился через общего друга. Джейми разделял дотошную страсть Сэма к поп-культуре. Они оба любили Джона Кас-

советиса и французский черно-белый фильм «Ненависть», моду и искусство, а также группы Tribe Called Quest и JVC Force. Кинг пришел в компанию стажером, но быстро доказал, что способен идти в ногу с бешеным рабочим темпом Сэма.

Им нужно было бросить все силы на новую игру Race 'n' Chase. Несмотря на то что в техническом плане игра была неплохой, ей не хватало кое-чего важного: шаров. В идеале таких же больших, как и те желтые, что летали по комнате. На своем экране Сэм сверху вниз посмотрел на виртуальный город со зданиями в виде грубых разноцветных прямоугольников. По его серым улицам с белой разметкой разъезжали маленькие машины. Светофор мигал то желтым, то красным. Похожие на муравьев люди шагали по тротуарам. Сэм нажал кнопку на клавиатуре, и дверь машины распахнулась. Он нажал на другую, и та закрылась.

Старший продюсер Гэри Пенн, бывший журналист с характером Джонни Роттена²⁵ и пристрастием к ярко-зеленым носкам, чувствовал себя подавленным.

– Это симулятор ебучий, а не игра, – сказал он, сетуя на «тупые игровые элементы». Разработчики из DMA в Данди начинали соглашаться. Они чувствовали, что, сделав игрок полицейским, лишили его веселья. Некоторые сотрудни-

²⁵ Джон Лайдон, также известен как Джонни Роттен (англ. rotten – «гнилой»), – солист панк-группы Sex Pistols, прославившийся своим провокационным поведением. – *Прим. пер.*

ки называли игры Sim Driving Instructor²⁶.

Когда непокорный геймер пытался проехать на полицейской машине по тротуару или на красный свет, занудный программист напоминал ему что нужно следовать правилам дорожного движения. Они делали видеоигры или железную дорогу? Проблемой было еще то, что прогуливающиеся в игре пешеходы становились, по сути, раздражающим препятствием. Быстро ехать, не сбивая пешеходов, было практически невозможно, а учитывая, что игрок – коп, его следовало наказывать за нарушения.

Разработка Race 'n' Chase в итоге зашла в тупик. В нее попросту было невозможно играть так же весело и быстро, как в игру на аркадном автомате. Ребята из DMA смотрели на экран, где ездили машины и ходили люди. «Может, здесь нужен другой подход? – подумали они. – Может, вместо того чтобы избегать пешеходов, нужно будет их сбивать и получать за это очки? Что, если игрок будет плохим парнем?»

* * *

Создание видеоигр – это коллективная работа с непрерывным взаимодействием на всех этапах. Как издатели Race 'n'

²⁶ Можно перевести как «Симуляция инструктора по вождению». Шутка заключается в том, что в индустрии уже вышла масса симуляторов во франшизе Sim: от SimAnt (симулятор муравья) до SimGolf (симулятор игры в гольф). – *Прим. пер.*

Chase, Сэм и другие сотрудники ВМС часто получали новые сборки, или билды, игры, чтобы оценить и обсудить ее. Затем разработчики отправлялись вносить необходимые изменения.

В один прекрасный день к Сэму и остальным прибыл новый билд Race 'n' Chase. Сначала все выглядело как обычно. С видом сверху геймер чувствовал себя так, как будто висел над городом на воздушном шаре и смотрел вниз на серые и коричневые крыши. Пышные зеленые деревья в парках. Сигналящие автомобили. Ревущие двигатели. По нажатию на клавишу со стрелкой вверх ваш безымянный персонаж, крошечный человечек в желтой рубашке с длинными рукавами, быстро шагал по улице.

Еще несколько нажатий на клавиши со стрелками, и персонаж оказывался перед угловатым зеленым автомобилем с блестящим капотом. После этого нужно было нажать на Enter – тогда-то и начиналось самое интересное. Дверь распахивалась, и водитель, какой-то другой мужичок в синих штанах, вылетал из машины и падал на тротуар, корчась от боли. Угон! Нужно было зажать стрелку вперед, и автомобиль, издавая приятное «ВРУУУУУМ», начинал набирать скорость, виляя влево и вправо от нажатий на соответствующие клавиши. На дороге встречался мигающий светофор, но зачем тормозить? Это ведь просто игра, правда? Это не реальная жизнь. Всего лишь игра поглощает вас, или вы поглощаете игру, делая в ней то, что недоступно в реальной

жизни.

Светофор оставался позади, и машина с визгом заезжала за угол. Ее заносило на повороте, и можно было увидеть маленького пешехода в белой рубашке с длинными рукавами и синих брюках, стоящего слишком близко к автомобилю – он уже не успел бы остановиться. Да и зачем ему было останавливаться? Поездка продолжалась. Машина наезжала прямо на пешехода, а игрок в этот момент слышал смачный звук – будто кто-то раздавил виноградину. На асфальте появлялось красное пятно, а над трупом возникало число «100». Очки! От старой Race 'n' Chase не осталось и следа.

Момент, когда в DMA решили дать игрокам возможность переезжать пешеходов и получать за это очки, изменил все – без всякого преувеличения. Игры про полицейских и грабителей больше не было. Ей на смену пришла игра про грабителей и полицейских, где нужно было выполнять задания плохих парней: например, угонять автомобили, чем больше, тем лучше. Перемены стали радикальными. Игры существовали совсем недолго, и геймерам почти всегда приходилось управлять героями, а не злодеями. Игроки брали на себя роль влюбленного сантехника в Super Mario Bros., межгалактического пилота в Defender, невозмутимого исследователя в Myst. В одной малоизвестной аркадной игре из 1970-х, Death Race 2000, можно было давить виртуальных человечков, из-за чего игра попала под запрет. До этого геймеры и думать не могли, что можно сесть за руль и устраивать бес-

предел. Брайан Бэглоу, сценарист DMA, сказал: «Вы – преступник, поэтому, если вы делаете что-то плохое, вы получаете награду!»

Сэму это было по душе. Его всегда привлекал дух мятежа, и теперь он настаивал на том, чтобы игры тоже были более мятежными. «Как только мы дали людям возможность убивать полицейских, мы поняли, что нас теперь заметят», – вспоминал он позже. Однако никто не ставил целью кого-то спровоцировать. На самом деле об этом никто и не думал. Игра с ее корявым видом сверху была настолько карикатурна и абсурдна, что только сумасшедший мог воспринимать ее всерьез. Вместо этого вся мощь технологий ушла на то, чтобы сделать игру настолько безумно веселой, насколько возможно.

Как правило, процесс создания игр напоминал конвейер, которым управляли художники, программисты и продюсеры. Дизайнер придумывал общую идею, затем продюсеры отправляли программистов писать движок – основной код, управляющий графикой, звуком, физикой и искусственным интеллектом. Художники создавали модели предметов и наполняли мир игры объектами и текстурами.

Но в DMA каждый был волен делать что хочет. Разработчики суеились у своих столов в Шотландии, чтобы придумать что-нибудь безумное. В DMA работала почти сотня сотрудников, занимавшая два соседних здания. В одном из них располагалась студия для захвата движения стоимостью 500

000 фунтов стерлингов, но никто так и не понял, что с ней делать. Ребята из команды Race 'n' Chase работали отдельно от остальных где-то на задворках и в глазах коллег быстро стали изгоями.

На передовой, где программисты корпели над сиквелами Lemmings и другими проектами, книжные черви тихо трудились за своими столами. В это время из-за стены, где шла работа над Race 'n' Chase, слышался грохот рок-музыки. Примерно дюжина членов команды превратила свой уголок в собственную игровую площадку. Команда из семи музыкантов использовала настоящие инструменты для записи музыки к игре, что было в новинку, так как обычно саундтреки игр тех лет были электронными.

Тот самый геймер из DMA, который часто закатывал истерики, не особо беспокоился о личной гигиене. Однажды кто-то засунул освежители воздуха ему под стол. В другой раз ему на лампу повесили маленькие освежители в виде елочек. В итоге в один из рабочих дней он вернулся и обнаружил, что весь его стол завален различными освежающими средствами. Шутки ради парни прятали протухшую еду в столах друг друга на выходные.

Разработка Race 'n' Chase была настолько вне рамок, что в игру превращалось все. Разработчики оставляли в ней отсылки к Джеймсу Бонду, фильмам «Бешеные псы», «Беглец» и сценам погони из «Французского связного». Каждую неделю собиралась встреча, где Джонс формировал общее виде-

ние проекта: игра должна была быть уникальной и непохожей ни на что. Если кто-то приходил к нему с идеей, которой он ни разу не видел в других играх, он давал добро.

Сэм и Пенн его полностью поддерживали. Из инакомыслящего паренька Сэм превратился в бизнесмена-нонконформиста. «Похуй, – сказал бы Сэм. – Просто добавь это в игру, мне насрать, что все скажут!» Его целью было протолкнуть игры на новые территории, и он не позволял никаким препятствиям встать у себя на пути. Он знал, кто ему противостоит: целая индустрия, привыкшая к шаблонным сказкам про героев, в которых не было места для оригинальности.

Во время работы с DMA у Сэма сформировался собственный стиль продюсирования игр.

– Если игра не получается такой, как задумывалась, я сосредоточусь, все обмозгую и протолкну идеи, – однажды сказал он Дэну. – Я не устанавливаю законы, я просто с энтузиазмом и энергией берусь за дело и делаю это в приятной, но жесткой манере. Я не принимаю «нет» в качестве ответа. Я не порожаю конфликты. Я просто правильно прилагаю усилия.

Главная цель Сэма была очевидной: он хотел свободы. Так же, как Elite и другие игры, которые он любил в детстве, новая Race 'n' Chase казалась ему чем-то большим, чем просто игрой. Это, что главное, был настоящий мир. Действие игры разворачивалось в трех вымышленных городах, но в основе каждого стоял реальный прототип. Джонс, опытный

предприниматель, хотел выбрать для игры города, которые оказали бы наибольшее влияние на продажи, то есть американские.

Полный палм Вайс-Сити был скопирован с Майами, холмистый Сан-Андреас – с Сан-Франциско, а грязный Либерти-Сити – с Нью-Йорка. Чтобы получить новую миссию, игрокам нужно было подойти в городе к звонящим телефонным будкам. Главарь банды, которого звали, например, Малыш, выдавал миссию, а внизу экрана отображался текст с подробностями. Приходилось, скажем, угонять такси или убивать членов вражеских банд. Одна миссия, отсылающая к фильму «Скорость», требовала, чтобы вы ехали на автобусе со скоростью более восьмидесяти километров в час, иначе он взрывался.

Вышло так, что некоторые тестировщики вообще не хотели выполнять задания. Учитывая бандитскую природу игры – угон тачек и переезд пешеходов, – им было интереснее безрассудно кататься по округе. Бэглоу, наблюдавший за тестировщиками, вежливо подсказывал им, что пора бы уже выйти из машины и принять миссию, и чувствовал их разочарование из-за того, что их отвлекают от поездок по улицам.

Пенн, продюсер ВМС, считал, что игра должна позволять игрокам делать то, что они хотят.

– Это виртуальное пространство, – бушевал он, – ты можешь делать все что хочешь, нахуй!

Самое замечательное в создании видеоигр – вы можете сразу же начать воплощать любые свои идеи. Вам не нужно снимать новый дубль дорогой сцены фильма с тысячью мелочей, нужно только думать и печатать. Гэри Форман, смысленный молодой программист, отвечающий за техническое производство для BMG, самостоятельно придумал структуры миссий. В игре не было никаких технических ограничений, из-за которых доступной для прохождения могла быть только одна миссия за раз.

– Разве мы не можем сделать, чтобы игрок мог ответить на любой звонок? – спросил он.

Другими словами, почему бы не позволить игрокам делать все, что им вздумается? Зачем им вообще отвечать на звонки, если они хотят просто кататься и веселиться? Это был не первый случай, когда игра позволяла игрокам свободно бродить по открытому миру, так называемой песочнице. Такие игры, как *The Legend of Zelda*, предлагали нелинейные исследования. Команда *Race 'n' Chase* также вспомнила о старой игре для Spectrum под названием *Little Computer People*, в которой игрок ходил по двухэтажному дому, выполняя случайные домашние обязанности. Однако такой же уровень свободы в преступном мире нанес бы по четвертой стене²⁷ удар невиданной силы.

²⁷ Четвертая стена – воображаемая стена между актерами и зрителями в традиционном «трехстенном» театре. В других видах искусства термин используется для обозначения воображаемой границы между любым вымышленным миром и его зрителями. – *Прим. пер.*

Сэм знал, что подобная свобода революционна для игр. «У других игр есть проблема: когда вы дойдете до места, которое вам не нравится, вы не сможете его пропустить, – сказал он однажды, – но в Race ‘n’ Chase, когда вам что-то не по душе, вы можете пойти и сделать что-нибудь другое. Это просто охуенно!» Свобода коснулась даже музыки. Если игроки могли ехать куда угодно, почему бы им не слушать в своих машинах разные радиостанции? Например, если угнать грузовик, то в нем играла бы кантри-музыка. Музыканты записывали для радио различные треки, засиживаясь порой до поздней ночи.

Джонса беспокоило, что мир Race ‘n’ Chase получался таким открытым. У игр всегда была цель, миссия, задание – стрелять по инопланетянам, побить рекорд. Как игроки реагируют на неограниченную свободу? Он придумал, как сфокусировать их внимание: поставить перед ними цель – набрать один миллион очков. Когда он посмотрел на машинки из Race ‘n’ Chase, которые гоняли туда-сюда, он подумал о новой модели для игры: пинбол.

– Пинбол, как по мне, – это вершина, – сказал он. – У тебя две кнопки – и все. Этого хватает, чтобы получить от игрока обратную реакцию и увлечь его на много часов.

Race ‘n’ Chase могла стать чем-то похожим. Она тоже вдохновляла игроков набирать как можно больше очков – даже если для этого приходилось давить людей. Однако столь дикое направление игры пришлось по душе не всем.

Один программист упорно продолжал играть в нее как в симулятор – остальные, проходя мимо его стола, наблюдали, как старательно он останавливался у каждого светофора. В этом, как все поняли, и заключалась красота их творения. У вас была свобода творить что угодно, добро или зло.

Единственным ограничением был уровень «розыска». Если вы изрядно набедокуривали, в верхней части экрана появлялось лицо полицейского. Стоило попасться на глаза полицейской машине, как она тут же бросалась в погоню. Если вы продолжали совершать преступления, вас объявляли в розыск. На третьем уровне полиция начинала ставить дорожные заграждения. В случае ареста персонажа увозили в тюрьму, а его оружие конфисковывали. Чтобы это происходило пореже и игра не надоедала, Бэглоу предложил создать автосервисы, где можно было бы перекрасить машину и тем самым избавиться от преследования.

Их живой, дышащий мир наполнялся жизнью. Программисты DMA сидели за компьютерами и отдаляли камеру в игре, просто наблюдая, как машины въезжают в поле зрения и покидают его.

– Плюс нашей игры, – сказал один программист из DMA, – в том, что игроку не нужно идти по заданному пути. Что может быть веселее, чем переехать голову вашего приятеля шесть раз подряд?

Однако игроки переезжали не только друг друга. У Бэглоу, сценариста и пиарщика DMA, появилась идея, кого еще

можно подставить под колеса. Вдохновение пришло из его собственных путешествий в реальной жизни. Всякий раз, когда он появлялся в лондонском аэропорту, его всегда раздражали кришнаиты, которые призывали его радоваться жизни. «Гауранга!» – желали они ему удачи на санскрите. Бэглоу это бесило. И тут над его головой вспыхнула лампочка.

Вскоре в BMG прибыл новый билд игры. Кинг запустил его на своем компьютере и начал играть. Проехав дальше по дороге, он увидел ряд маленьких фигурок в оранжевой одежде, движущихся по улице. Чем ближе он подъезжал, тем громче было слышно, как они шумят и барабанят. Зажав клавишу движения, Кинг начал их давить, получая за каждого очки. Когда он переехал последнего, на экране вспыхнуло бонусное слово «Гауранга!»

– Чувак! – воскликнул Кинг. – Я раздавил кришнаитов!

Команда BMG была поражена зловещим странным миром, который создали ребята из Шотландии. Новая Race ‘n’ Chase совсем не походила на дотошный симулятор, который DMA прислала им годом ранее. Пришло время присвоить игре новое имя, способное передать ее дух беспредела: Grand Theft Auto.

Глава 5. Съесть хомячка

Уровень розыска:



Мрачный город. Вид сверху. Полицейская машина с воющей сиреной гналась по узким улочкам за двумя автомобилями. Сидящие внутри них молодые бандиты были одеты в черные костюмы с белыми рубашками, носили черные галстуки и темные очки. Они выглядывали из окон и размахивали в воздухе пушками. Машины проезжали мимо телефонных будок и ресторанов, автобусов и пешеходов.

Все это выглядело как сцена из видеоигры, но это была реальная жизнь. В доках, стоящих вдоль реки в Данди, машину остановил полицейский. Подойдя, он заметил в руках одного из парней видеокамеру.

– Мы снимаем рекламное видео для компьютерной игры под названием Grand Theft Auto, – объяснил Бэглоу, низкорослый сотрудник DMA с короткими светлыми волосами и в очках. Идея с костюмами и игрушечными пистолетами пришла из фильма «Бешеные псы», и, как объяснил Брайан Бэ-

глоу и другие парни из DMA в машине, видео они снимали забавы ради. Коп удивленно поднял брови. Grand Theft Auto? Что это еще за безумная игра?

Коп отпустил парней, но беспокоился он не зря. Grand Theft Auto, или, как ее называли сами разработчики, GTA, мрачный урбанистический и полный черного юмора экшен, кардинально отличалась от главной игры того времени: Tomb Raider. Этот приключенческий экшен про Лару Крофт, неудержимую искательницу приключений, во многом похожую на Индиану Джонса, вышел осенью 1996 года и стал величайшим игровым феноменом за многие годы. Игра использовала всю мощь PlayStation, позволяя игрокам прыгать, плавать, стрелять и носиться по горам и склепам. От самой Лары, кареглазой грудастой красотки, было не оторвать взгляд.

Худшего времени для релиза GTA и быть не могло. Игры часто оценивались только по внешнему виду, и по сравнению с блестящей Tomb Raider двухмерные погони с видом сверху казались устаревшими. Руководство BMG хотело закрыть проект. Каждый месяц, по словам Пенна, «игру пытались отменить нахуй». Джонс был непреклонен.

– Геймплей! Геймплей! Геймплей! – повторял он. – Графически, может, игра и выглядит бедновато, но я верю, что она изменит мир.

К счастью для Джонса, любящая поиграть с Nerf-пушками команда из BMG была на его стороне. К тому же в ней

появился новый член: Дэн Хаузер, младший брат Сэма. Отучившись на курсах литературы в Оксфорде, он начал писать вопросы для будущей хитовой игры-викторины You Don't Know Jack. Дэн разделял страсть Сэма к GTA: она, по их мнению, бросала вызов играм про воинов и волшебников, которые ассоциировались с индустрией. «Этой игре было что сказать миру, – говорил он позже. – Ты будто оказывался внутри гангстерского фильма».

Решение сфокусироваться на геймплее, а не на графике было тщательно обдумано. Как и в случае любого творческого начинания, для создания видеоигры необходимо правильно распределить ресурсы. Вычислительная мощность компьютеров была жестко ограничена. Вместо того чтобы тратить ее на высасывающую все соки привлекательную графику, DMA пошла вопреки интуиции: все ресурсы были направлены на экшен, физику и искусственный интеллект. Они твердо верили: геймеры их подход оценят.

– Неважно, как игра выглядит, – говорил Кинг. – Если она захватывающая и веселая, люди будут играть.

Воякам с Nerf-пушками удалось убедить BMG не отменять игру, а Джонса – держаться намеченного курса. Однако на самом деле ситуация была не из простых. В GTA чего-то не хватало. Машины управлялись черт-те как. История казалась клишированной и вторичной. Хуже того, игра все время вылетала в самый разгар веселья. Пенн говорил, что ситуация – «бардак ебучий». Когда ребята из DMA прове-

ли неофициальный опрос внутри компании, где спрашивали, какая игра, скорее всего, провалится, GTA возглавила список.

* * *

Телефон в агентстве, как всегда, разрывался от звонков. В Соединенном Королевстве не было пиарщика известнее и скандальнее, чем Макс Клиффорд. Он сделал карьеру, работая пресс-атташе у кучи знаменитостей: от Фрэнка Синатры до Мухаммеда Али. Смекалистый седовласый Клиффорд был, как выразился один журналист, «главным манипулятором таблоидных СМИ, которого многие консерваторы обвиняли в дискредитации своего правительства после череды широко освещенных скандалов».

Пожалуй, самым одиозным событием в карьере Клиффорда стало то, как он реанимировал концертный тур молодого певца Фредди Старра в 1986 году, опубликовав в газете Sun статью с заголовком «Фредди Старр съел моего хомячка». Подобно слухам об Оззи Осборне, который якобы откусил голову летучей мыши, эта история привлекла столько внимания, что билеты на турне Старра моментально оказались распроданы. Клиффорд стал пионером новой эры журналистики, в которой публицисты могли проталкивать самые безобразные сюжеты голодной и жаждущей сенсаций прессе.

Однако в этот день в 1997 году звонивший из BMC Interactive не хотел пиарить какую-либо знаменитость или политического деятеля. Ему нужна была помощь в продвижении компьютерной игры Grand Theft Auto, релиз которой был не за горами. Не мог бы Клиффорд скормить прессе еще одного хомячка? Решение маркетинговой команды BMG Interactive нанять такого влиятельного пиарщика и специалиста по устраиванию скандалов было для игровой индустрии неслыханным. Компания BMG, вышедшая из музыкального бизнеса, посчитала, что немного рок-н-ролла их маленькой панк-игре не повредит.

Добродушный глава BMG Interactive Гэри Дейл ясно дал понять, что права на ошибку у них не было. GTA вступала на новую территорию, куда ни одна игра еще не заходила, – гротескный преступный мир, где можно было угонять автомобили, убивать кришнаитов, заниматься продажей наркотиков и устраивать хаос. На фоне GTA Лара Крофт была похожей на монашку, но учредительная компания не хотела отпавляться в ад.

– Bertelsmann – очень крупная частная компания, – сказал Дейл Клиффорду, – и мы хотим убедиться, что сможем представить содержимое игры с правильной стороны. Ничего подобного мы раньше не делали, и нам нельзя уронить репутацию компании. Нужно убедиться, что мы правильно позиционируем игру и нас правильно поймут.

Прямолинейный и находчивый Клиффорд призвал BMG

забыть о правилах и, напротив, выпячивать криминал в GTA как можно сильнее.

– Если это часть игры, – сказал он, – то это часть игры. Что законно, а что нет, определяет система рейтингов – так же, как в кино и музыке. До тех пор, пока эта система работает, мой совет вам: ничего не бойтесь. Игра понравится не всем, но поклонники у нее найдутся.

Клиффорд посоветовал не просто во всеуслышание заявить о насилии в игре, но и приготовить самого гигантского хомячка и затолкать его СМИ прямо в глотку. Что лучше всего спровоцирует шумиху? Клиффорд знал, что «найдутся замечательные элитарные члены правительства, которые сочтут что-то подобное совершенно непристойным».

Дейл сообщил об этом своей команде.

– Пиарщики рекомендуют не останавливаться, пока мы действуем в рамках закона, – сказал он.

Сэму нравился этот план. GTA нужна была такая же дерзкая и смелая маркетинговая стратегия, как и сама игра. Джонс, однако, не был в этом уверен. Он не хотел эпатажа ради эпатажа. Сэм и остальные сотрудники ВМС, казалось, больше хотели быть рок-звездами, но Сэм не соглашался: он утверждал, что ему хочется раздвигать границы.

– Слушай, – сказал Сэм, – ты выводишь игры на новый уровень.

– Ну да, – ответил Джонс.

– Все думают, что игры для детей. А эта – нет. Она совсем

другая, больше похожа на фильм. Мы можем использовать это в маркетинговых целях.

Джонс не был столь уверен в успехе. К тому же на горизонте возникла еще одна проблема. Стремясь развивать бизнес, он заключил сделку по слиянию DMA с издательством Gremlin Interactive. Пошли слухи, что компания собирается продавать свои акции. Пресса оценила ее стоимость в 55 миллионов фунтов стерлингов и провозгласила Джонса следующим цифровым магнатом Великобритании. Джонс не хотел раскачивать лодку. Другие сотрудники DMA разделяли его смешанные чувства из-за найма Клиффорда, который собирался продвигать GTA исключительно скандалами.

Встретившись с Клиффордом, Джонс удивился, насколько тот был уверен в правильности своего плана. Клиффорд рассказал ему о своих влиятельных связях в политике, попросив их привести шумиху там, где требуется.

– Мы сделаем так, чтобы нужные люди говорили о том, насколько игра возмутительна, и осуждали ее, – обещал Клиффорд. – Это наделает много шума и, прежде всего, мотивирует молодежь купить игру.

Однако, как позже вспоминал Джонс, чем больше Клиффорд говорил, тем больше он сомневался.

– Он мне такой говорит: «Я предлагаю план на три месяца. Нашепчу какому-нибудь лорду: „Я вам сейчас такое расскажу! Ужас просто! Вы бы это видели! Где-то в Шотландии сделали игру, которую все ненавидят, потому что она

провоцирует людей давить пешеходов и убивать их!“ А потом, через три месяца, он говорит: „Игру покажут по телеку в прайм-тайм“. А я такой: „Ага, конечно“».

Но Джонс недолго оставался скептиком.

– Все, что он предсказал, сбылось, – рассказывал он позже.

Все началось во время разработки игры, за полгода до ее выхода. 20 мая 1997 года лорд Кэмпбелл из Кроя, бывший министр по делам Шотландии и член межпартийной группы по делам потребителей, рассказал в Палате лордов о скандальной новой компьютерной игре под названием Grand Theft Auto. Он объяснил, что в игре можно избивать прохожих, угонять автомобили и сбегать от полиции.

– Дети смогут свободно ее купить, – предупредил он. – Не будет ли это угрозой их нравственности?

– Правительство, как и общественность, весьма обеспокоено жестокими компьютерными играми, – согласился младший министр внутренних дел лорд Уильямс из Мостина. – Все компьютерные игры, которые поощряют преступления, способствуют им или демонстрируют сексуальную активность или акты грубого насилия, должны быть одобрены BBFC, британским советом по классификации фильмов, который может отказать в классификации. Такой отказ автоматически делает поставки в магазины незаконными. Я понимаю, что общая характеристика, которую вы дали Grand Theft Auto, верна. Нужно тщательно помнить о порочности

этих компьютерных игр. Речь идет не только об упомянутых вами видах деятельности, но и о применении грубого насилия.

– Мы просто не можем допустить, чтобы детям и молодежи внушили, что нарушения на дорогах или угон транспорта – это приемлемое или веселое занятие, – добавил лорд Кэмпбелл, призвав совет изучить GTA и решить, может ли быть законным релиз такой игры.

Угроза была реальной. Недавно совет отказался оценивать Carmageddon – мрачную гоночную игру, полную разрушений и насилия, которую рекламировали как «гонку для поехавших», – пока в игре не снизят уровень насилия и жестости. В противном случае игра не получит рейтинг и, соответственно, не будет продаваться в крупных розничных магазинах.

Пока политические дебаты поставляли громкие заголовки, Клиффорд тщательно продумывал сценарий битвы за GTA, которая разворачивалась в таблоидах. «Криминальная компьютерная игра, которая восславляет бандитов, бегущих с места преступления, – трубила газета Daily Mail. – Представьте, что вы отмороженный вор роскошных машин, и прибавьте к этому торговлю наркотиками, взлом автомобилей, ограбления банков и даже убийства полицейских и нелегальных иммигрантов!»

Несмотря на взросление геймеров, само упоминание слова «игра» заставляло бушевать критиков, которые опасались

лись, что GTA может испортить неокрепшие юные умы. Пресс-секретарь шотландской ассоциации автомобильной торговли сказал: «Очень жаль, что таким образом молодежь открывает для себя дорогу к преступности, связанной с автомобилями». «Эта игра отвратительна, и родители должны отказаться от ее покупки своим детям», – заявил пресс-секретарь общества «Забота о семье и молодежи». «Но даже это не решит проблему, потому что дети все равно доберутся до игры. Содержимое игры опасно и заставляет детей думать, что угонять машины и убивать – это нормально».

Газеты раскупались, и BMG и DMA скакали верхом на хомячке Клиффорда. «Мы обрадовались, когда эти цитаты пошли в народ, потому что они вызывали интерес к игре», – сказал позже Дейл.

Для поддержания разгорающейся шумихи парни запустили рекламную кампанию на радио, где цитировались дебаты в Палате лордов. На игровой конференции парни оставили на автомобилях поддельные парковочные талоны с надписью «Штраф за владение крутой тачкой: ее обязательно угонят, чтобы на высокой скорости сваливать от полицейских, параллельно отстреливаясь, пока она не разлетится в кучу хлама. Вас предупредили». Ниже красовался логотип GTA: желто-оранжевые буквы с языками пламени и слоганом: «Не купить – преступление». На рекламном плакате GTA был изображен автомобиль, несущийся по улице. Сбоку перечислялся список преступлений: «Убийство, хранение наркоти-

ков, угон, контрабанда, ограбление банка, взятки полиции, агрессивное вождение, подкуп, вымогательство, вооруженное ограбление, незаконные половые связи, развратное поведение, сутенерство, мелкое воровство и парковка вторым рядом». На обложке Grand Theft Auto был перечислен чуть ли не весь уголовный кодекс. Как сказал Бэглоу, «в BBFC шутку не оценили».

В другой шутке он сам принял участие. Однажды вечером по пути домой он врезался в дерево. Ничего страшного не произошло: на его повидавшей виды машине осталось несколько небольших вмятин. Однако, когда Клифффорд услышал об этом, в его глазах вспыхнул огонь. Позже Бэглоу открыл газету News of the World и увидел там до смешного раздутую историю про самого себя.

«Создателя печально известной игры про автомобили лишили прав, – гласил заголовок. – Разработчик Grand Theft Auto, безумной игры про автомобильное побоище, лишился водительских прав после того, как разбил машину. Программист Брайан Бэглоу находился за рулем своего мощного Ford Fiesta XR2, когда машина потеряла управление и врезалась в дерево. Бэглоу был арестован и доставлен в суд, где был лишен прав на год за неосторожное вождение. „Обидно, но будет мне уроком“, – сказал бизнесмен, который в это Рождество зарабатывает на игре целое состояние».

Бэглоу шумиха веселила, а Джонса – не очень. Когда его спросили, как он относится к публикациям, он ответил: «Хо-

рошо и плохо». Клиффорд в каком-то смысле справился слишком хорошо. Джонс не мог поверить, сколько людей готовы критиковать еще не вышедшую игру, которую даже в глаза не видели. Его больше не считали пай-мальчиком, как во времена Lemmings.

Пресса жаловалась, что «компьютерный гений, разработавший игру-бестселлер Lemmings, оказался в центре скандала, связанного с его новой игрой, которая поощряет игроков за угон автомобилей, наезд на пешеходов и бегство с места преступления». Как позже писали в газете Sunday Times: «Поразительно, что очаровательную наивность Lemmings и ужасающую кровавую баню Grand Theft Auto придумал один и тот же человек – молчаливый шотландец Дэйв Джонс».

Поскольку совет угрожал отказать игре в рейтинге, разработчики начали беспокоиться, что игра не поступит в продажу в прибыльный праздничный сезон. BMG поручила психологу из университета Ноттингем Трент изучить игру, которую он в итоге одобрил для взрослых. Бэглоу отражал нападения прессы, объясняя им, как работает полиция в игре.

– У нас есть рамки морали, которых мы придерживаемся, – сказал он. – Каждый раз, когда игрок делает что-то незаконное, это повышает решимость полиции поймать его, и рано или поздно это произойдет. Таким образом, мы подчеркиваем, что преступность никоим образом не поощряется.

Наконец, незадолго до выхода игры, пришел вердикт BBFC. «Мы сталкиваемся с новыми проблемами и новыми

формами насилия, – говорилось в заявлении совета. – Видеоигры такого рода уже привлекли внимание парламента и правительства. Такие игры мотивируют игрока вести себя как преступник и применять насилие в отношении невинных людей. Это беспрецедентный случай». Но запрещать было нечего: игру одобрили для продажи лицам старше 18 лет.

Макс Клифффорд сорвал куш и вскоре раскрыл карты. «За счет этой шумихи мы привлекли внимание 12-13 миллионов человек, – сказал он. – Как вы думаете, писала бы News of the World такие статьи, если бы мы просто выпустили отличную игру? Я вот сомневаюсь».

Джонсу хотелось, чтобы люди вынесли из скандала урок. В последние недели до релиза игры команда круглосуточно правила код, чтобы улучшить взаимодействие с автомобилями (каждый из которых теперь обладал уникальной физикой: например, крупные медленнее поворачивали) и исправить ошибки. Он не хотел, чтобы в шумихе их достижения затерялись. «Люди считают, что компьютерные игры предназначены для детей, и это в корне неверно, – утверждал он. – Проблема в том, что люди судят об играх, не имея своего мнения и не разбираясь в их сути. Grand Theft Auto придется по душе даже людям с утонченным вкусом».

* * *

28 ноября 1997 года геймеры Англии впервые запустили

ГТА. Игру планировалось выпустить сначала в Великобритании, а чуть позже – в Соединенных Штатах. Игра вышла, когда шумиха уже стихла, и казалось, что ее релиз запоздал: газета Guardian уже успела назвать ее «самой противоречивой игрой последнего десятилетия». В итоге DMA и BMG пожинали плоды тщательно продуманной PR-кампании: на шуметь, как только можешь. Нахальный слоган под логотипом DMA гласил: «Презираем правительство, полицейских и родителей».

Но реакция не заставила себя ждать. Как и боялись продюсеры GTA, некоторые игроки считали, что по сравнению с такими играми, как Tomb Raider, она выглядела бедновато. Один геймер высказался так: «Ужасная игра с дерьмовым управлением. Графика просто отвратительная. На восьмибитных консолях можно найти игру покрасивее. Когда отвечаешь на звонок, кажется, будто говорит бурундук, а не человек».

Ребят из BMG такая критика раздражала.

– Ну и что за хуйню он несет? – однажды спросил Дэн. – Если игра веселая, неважно, как она выглядит!

Однако, если почитать другие отзывы, становилось видно, что многим геймерам вообще не было дела до графики. «Хотя Grand Theft Auto не соответствует моральным стандартам, она приносит огромное удовольствие, в некотором роде извращенным образом, – писал один геймер в своем обзоре. – GTA вызывает привыкание, так как в игре есть огром-

ное количество разнообразных способов прохождения заданий». «GTA – это отпад, – расточался другой. – Ты вживаешься в роль лучшего преступника в городе».

По всему Соединенному Королевству начал формироваться небольшой культ преданных поклонников. Однажды ребята из DMA нашли сайт, на котором геймеры составили расписание движения поездов, которые случайным образом ездили по городам GTA. Ходила история о том, как владелец одного магазина, вернувшись на работу, обнаружил, что тот был взломан, а все копии GTA украдены. Игра не стала хитом, но благодаря сарафанному радио ее продажи продолжали расти, пока другие проекты оказывались забыты. В неделю продавалось примерно по десять тысяч копий GTA. Вскоре общее количество проданных экземпляров приблизилось к пятистам тысячам – каждая стоила примерно 50 фунтов стерлингов, что принесло доход в 25 миллионов фунтов. Учитывая, что бюджет игры составил примерно 1 миллион фунтов стерлингов, большая часть которого ушла на выплату зарплат, игра более чем заслужила право на продолжение.

Сэм не стал богачом после выхода игры, но он получил признание. Ему было двадцать семь, и он давно восхищался Риком Рубином – бунтарем, который заставил музыкальную индустрию жить по новым правилам. Возможно, у Сэма получилось бы сделать то же самое с видеоиграми. Эта маленькая шотландская беспредельная фантазия наконец-то

усадила его за руль, и он знал, куда хочет отправиться: в Ли-
берти-Сити.

Глава 6. Либерти-Сити

КАРТА 01: ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ:

Статуя Свободы.....

D4

Студия DefJam.....

C3

РЕСТОРАНЫ:

Radio Mexico.....

E1

Balthazar.....

F4

РАЗВЛЕЧЕНИЯ:

Киноцентр

Angelika.....D9

Дом красоты Body & Soul.....E2

Окрыленный успехом GTA, Сэм столкнулся с новым препятствием: BMG Interactive была продана. Расходы подразделения намного превышали доходы. Хотя в бизнесе Сэм оставался новичком, он понимал, что его компания многое делает не так: например, открывает офисы аж в двадцати семи странах по всему миру. Руководители немецкого конгломерата потеряли веру в видеоигры. С бурным развитием Интернета Bertelsmann переключила свое внимание на телевидение и Всемирную паутину. Дейл, глава BMG, пытался убе-

дить компанию остаться в игровом бизнесе, но безрезультатно. «В Bertelsmann в конце концов решили, что они не хотят возиться с видеоиграми, — вспоминал он позже. — Они просто не входили в их планы».

Раздел интерактивных развлечений закрывался, и Сэм запаниковал. «Я ведь должен на что-то жить!» — говорил он. Он падал духом, пока искал, в каком из массы издательств можно было поработать. Сэм чувствовал себя слишком инакомыслящим, чтобы вписаться в новый коллектив. «Никто не хотел работать с такими психопатами, как мы», — говорил он.

Но затем он встретил такого же сумасшедшего смельчака, как и он сам: Райана Бранта, парня из Нью-Йорка, который собирался купить BMC Interactive. У них оказалось много общего. Как и Сэм, Брант родился в богемной семье, пропитанной поп-культурой. Его отец, Питер, владел журналами Interview и Art in America и был соучредителем элитного клуба поло в Гринвиче. В отличие от мамы Сэма, которая просто снималась в гангстерских фильмах, отец Бранта отсидел срок за уклонение от уплаты налогов. Мачехой Бранта была супермодель Стефани Сеймур.

После окончания престижной Уортонской бизнес-школы Брант, короткостриженный жилистый парень, не захотел иметь ничего общего с миром устаревших медиа своего отца. Центр Нью-Йорка заполнили интернет-стартапы, образовав подобие Кремниевой долины. Брант точно знал, какую

часть индустрии высоких технологий он хотел бы покорить: видеоигры. В то время в игровой индустрии доминировали крупные издательства, такие как Electronic Arts и Activision, а также несколько компаний поменьше. Брант видел себя в их числе. В 1993 году, в возрасте всего двадцать одного года, он потратил 1,5 миллиона долларов, полученных от отца и других частных инвесторов, чтобы основать Take-Two Interactive – собственную компанию по изданию игр.

Брант, выросший в кругу модных знаменитостей, решил выделиться, выпуская на компакт-дисках игры, больше похожие на фильмы категории В²⁸. Он хотел привлекать настоящих кинозвезд, чего ранее в видеоиграх практически никто не делал, и разрабатывать игры для взрослой аудитории: кинематографичные и нарочито провокационные. В игре Hell: A Cyberpunk Thriller главную роль исполнял культовый актер Деннис Хоппер. Игра продавалась тиражом в триста тысяч копий по всему миру, заработав 2,5 миллиона долларов прибыли. Для игры Ripper Брант потратил 625000 долларов из общего бюджета в 2,5 миллиона долларов, чтобы снять там Кристофера Уокена и Карен Аллен, актрису из «Индианы Джонса». «Я хочу создавать лучшие программы, – говорил Брант в интервью Forbes, – и заработать как можно больше денег».

²⁸ Фильм категории В (англ. B movie) – малобюджетная коммерческая кинокартина. Первоначально в Золотой век Голливуда так называли фильмы, демонстрировавшиеся в кинотеатрах вторым номером в ходе распространенных тогда двойных киносеансов. – *Прим. пер.*

Брант показал, что выпускники Лиги плюща²⁹ умеют добывать деньги, произведя первичное публичное размещение акций, в результате чего компания привлекла 6,5 миллиона долларов инвестиций. Однако он знал, что без развития долго не продержись. Однажды утром Брант проснулся с ужасной мыслью: «Нас задавят, если мы не расширимся». Он начал прибираться к рукам дистрибьюторов по всему миру: от Соединенных Штатов до Великобритании и Австралии, чтобы издавать там свои игры и получать доход с новых рынков. К 1997 году, после выпуска нескольких игр, выручка компании достигла 200 миллионов долларов, а прибыль превысила 7 миллионов.

После заключения лицензионных соглашений с Sony и Nintendo Бранту нужно было укрепить свои издательские ресурсы, и именно это и привело его к BMG Interactive. Джейми Кинг, продюсер BMG, считал Бранта «дерзким хуем» – новичком, готовым тягаться с Activision и EA. Сэм очень хотел достичь их уровня и рассказал Бранту о своем видении будущего игровой индустрии. «Я очень энергично задвигал ему свои идеи и так вспотел, что казалось, вся моя одежда промокла, – вспоминал позже Сэм. – И в офисе все задавались вопросом: „Блядь, а это еще кто такой?“»

Речь сработала. В марте 1998 года Брант заплатил за BMC

²⁹ Лига плюща (англ. The Ivy League) – ассоциация восьми частных американских университетов, расположенных в семи штатах на северо-востоке США. – *Прим. пер.*

Interactive 14,2 миллиона долларов акциями. После заключения сделки он заполучил персонал и права на GTA и остальные игры. Сэма назначили вице-президентом Take-Two по разработке игр по всему миру, и теперь он должен был отвечать как за дочерние студии компании, так и за сторонних разработчиков, среди которых была DMA. Джонс, оставаясь в Шотландии, продолжал там работать над играми серии GTA. Сэму, в свою очередь, пришлось переехать в Нью-Йорк.

Каждый хочет жить мечтой и работать над тем, что страстно любит. Теперь Сэму предстояло создавать игры в Нью-Йорке: казалось, у него сбылась мечта. Желая убедить своих друзей присоединиться к нему, Сэм рассказал об этом своим коллегам из BMG. Однажды он обратился к Кингу:

– Я еду в Нью-Йорк. Погнали со мной?

В голове Кинга крутились картинки из прошлой поездки в Нью-Йорк. Он остановился в квартире одной модели в Виллидж и бродил по заснеженной Пятой авеню, слушая в наушниках The Pharcyde и настраиваясь на то, что однажды он здесь будет жить. Хотел ли он переехать в Нью-Йорк и работать над продюсированием игр?

– Еще бы! – ответил Кинг. – Я с тобой! Билет мне, блядь, да порезвее!

Затем Сэм позвонил другому важному приятелю: Терри Доновану. Долговязый британец Донован, друг Сэма по Сент-Полс, тоже вырос в семье, задающей тон в поп-культу-

ре. Его отец снял культовый клип для песни Роберта Палмера Simply Irresistible. Донован гордился своей родословной, как рок-звезда, хвастаясь историями из детства. «Наркотку я впервые попробовал в семь лет, когда сидел в гостиной с Миком Джаггером и курил косячок», – сказал он однажды.

В те дни Донован работал руководителем отдела по связям с артистами в Arista, выпуская записи с танцевальной, транс- и драм-н-бэйс-музыкой. Он также занимался диджейством, продвигая себя и различные клубы. Хотя Терри написал за свою жизнь только одну программу, которая выводила на экран текст: «терри крут», – он внимательно слушал, что Сэм ему скажет.

– Ты должен приехать сюда, потому что мы запускаем новый лейбл в семье Take-Two, – сказал ему Сэм. – Что-то вроде независимой компании, где будем делать собственные штуки, как в BMG, и постараемся сделать игры более современными и доступными.

Донован, которому предлагалось отвечать за маркетинг, был в деле.

Гэри Форману, молчаливому техническому гению из BMG, пообещали в Take-Two должность технического директора. Однако, когда он рассказал своим приятелям-геймерам о приглашении работать в Take-Two, те рассмеялись. Игры, которые делала Take-Two, по сравнению с GTA казались паршивыми и отстойными. «Take-Two? – спрашивали они. – Что ты курил? Ты прикалываешься?» Но его это не

волновало – он, как и остальные, присоединился к команде. Пришло время переехать в Либерти-Сити по-настоящему.

* * *

Сэм с ребятами были не единственными британцами, которые в 1998 году отправились покорять Штаты. С ними была их заветная игра, GTA. Благодаря британским СМИ хомячок Клиффорда уже превратился в монстра размером с Годзиллу. GTA-истерия добралась даже до Бразилии, где игру вовсе запретили, приказав убрать копии с полок. Нарушителям грозили штрафы в размере до 8580 долларов.

Услышав в Интернете про GTA, американские геймеры стали с нетерпением ждать появления игры в США. Некий фанат из Университета штата Миссури создал один из первых сайтов, посвященных GTA, и он стал очень популярным. Игроки добавляли туда новости и советы и рассказывали о нем друг другу, пока счетчик посетителей не превысил отметку в сто тысяч. Сэм с ребятами сделали страничку официальным ресурсом, посвященным игре. Поступали сообщения о том, что хакеры копировали игру и распространяли ее в Сети – такое раньше почти всегда происходило только с андеграундными независимыми играми. Когда об этом узнала пресса, там стали появляться статьи о том, как создатели криминальной игры столкнулись с преступностью в реальной жизни. «Самая продаваемая шотландская компьютерная

игра украдена... подростками-ботаниками из Америки», – писала газета Sunday Mail.

Take-Two приобрела права на выпуск версии GTA для PlayStation в конце года, но в Штатах игра вышла сначала на PC. Права на это получил небольшой стартап из Коннектикута под названием ASC Games, который уже выпустил симулятор боулинга и гоночную игру имени Джеффа Гордона³⁰. ASC последовала примеру BMC. Чтобы привлечь внимание к игре, она начала кормить публику скандалами. В пресс-релизе под названием «В буре противоречий» компания дерзко пообещала «развязать волну преступности в Америке».

После выхода GTA в США американская пресса стала воспевать ее изобретательность и мятежный дух. Official PlayStation Magazine назвал игру «одним из самых оригинальных, инновационных, технически впечатляющих и противоречивых релизов на PlayStation». Журнал Computer Games Magazine писал: «Завораживающий манящий дух анархии свежо ощущается на фоне обычных добрых дел, которым посвящено большинство игр. Грубая и непристойная, эта блестящая маленькая игра позволяет нам всем войти в контакт с нашим внутренним Бивисом». В GameSpot писали, что «игра не получит ни одной награды. Но все из себя социопаты, которых не спугнут недостатки игры, вдоволь

³⁰ Джефффри Майкл «Джефф» Гордон – американский автогонщик, четырехкратный чемпион NASCAR Sprint Cup Series. – *Прим. пер.*

повеселятся».

Вскоре после выхода GTA ASC ощутила всю противоречивость игры. Пиарщик ASC, работавший над продвижением GTA, прочувствовал ее на себе во время показа игры изданию Entertainment Weekly. Наблюдая за журналистом, который был, похоже, очарован игрой, он решил, что игра получит высокую оценку. Он ошибался. В рецензии игре выдали самый низкий и редкий балл из всех возможных – F. GTA назвали «шокирующе тупой игрой, настолько же монотонной, насколько и унылой (хотя там можно зарабатывать очки, работая на босса мафии). Игра визуально устарела, а получать от нее удовольствие нельзя даже иронично».

Издатель позвонил в редакцию, надеясь получить объяснения.

- Почему такая низкая оценка?
- Решение редакции, – сказали в трубке.
- Но почему?
- Из-за содержания. Оно настолько ужасное, что я не мог поставить игре оценку выше, чем F.

Однако к тому времени, как игра вышла для PlayStation летом 1998 года, даже самый плохой отзыв не мог уменьшить ее популярности. GTA прибыла в Соединенные Штаты – и ее создатели, пока никому не известные, приехали вместе с ней.

Это место они называли «Коммуной». Квартира на первом этаже на Уотер-стрит в манхэттенском районе Саут-Стрит-Сипорт. Почти никаких окон. Темно как в пещере. Именно туда летом 1998 года переехали Хаузер, Кинг, Форман и Донован вместе с тремя кошками Сэма.

Манхэттен одним своим видом вызывал восторг, особенно после стольких лет отношений на расстоянии. Ребята окружали гудки автомобилей. «Нуу-йоукский» акцент. Солёный запах хот-догов в тележках уличных торговцев. Эмпайр-стейт-билдинг и Статуя Свободы. Великолепные рестораны, от Radio Mexico на той же улице до модного Balthazar в Сохо. Ребята часами любовались Америкой во всей ее красе: переключали каналы телека, смотрели передачи про сенсационные преступления, игровые шоу, Билла Клинтона и Монику Левински, порнографа Эла Голдстайна, крившего всех оппонентов своим фирменным: «Пошел ты на хер!»

– Поверить не могу, что мы это смотрим, – сказал Донован.

– Главное, что мы здесь! – сиял Кинг. – Работаем над смелыми и амбициозными играми, но мы только разгоняемся! Это захватывающе. Это потрясающе. Теперь мы здесь, в самом сердце игровой индустрии, на самом высоком уровне, назад дороги нет.

Молодые ребята вдали от дома, они не имели ни малейшего представления о том, как управлять компанией по производству видеоигр. Но у них было кое-что важное: мечта и драйв. Работая в тесном офисе в Сохо, ребята начали набрасывать идеи для дополнительного набора миссий к GTA, происходящих в Лондоне 1969 года, а также для официального продолжения – GTA 2. Ночью они возвращались в Коммуну, чтобы до поздней ночи залипать в видеоигры и строить планы. Задачей Сэма было контролировать издательскую деятельность компании в Соединенных Штатах, включая игры, не относящиеся к серии GTA. У него также была личная миссия: «Поделиться своим отношением к играм, попытаться сделать так, чтобы игры больше соответствовали своей аудитории».

Ребята знали, что им нужно сделать, – основать собственный лейбл видеоигр. «Модный, но при этом больше про стиль жизни, а не про игрушки или технологии», как описал его однажды Донован.

«Take-Two узнаваема, EA узнаваема, – соглашался Кинг. – Важно, чтобы и мы были узнаваемы, и потребители знали, за что мы выступаем, так что нам нужен брендинг». Бэглоу, приехавший из DMA, чтобы заниматься пиаром в Take-Two, говорил, что они хотели создать «лейбл беспредельщиков». Лейбл, который отражал бы мятежный дух GTA.

Сэм позвонил своему брату Дэну, который все еще жил

в Лондоне, но планировал переехать к ним в Штаты, чтобы работать в Take-Two и курировать сценарии ее игр. Дэну, как и Сэму, надоела индустрия, которая требовала от взрослых людей играть за эльфов. Братья хотели чего-то большего. Дэн был убежден, что «существует огромная аудитория людей, которые играют на консолях, очень хорошо разбираются в культуре и следят за трендами, но вынуждены потреблять игры, содержимое которых считают унизительным».

Парни хотели создавать игры, в которые сами хотели бы играть. Они не желали брать пример с других игровых компаний: таких как EA, получившей репутацию унылого конвейера сиквелов. Их цель, как позже выразился Кинг, была простой и смелой: «Изменить все».

* * *

В один прекрасный день Сэм с ребятами сели в машину, чтобы отправиться в Six Flags Great Adventure, луна-парк в Джексоне, штат Нью-Джерси. Ребята любили американские горки почти так же сильно, как хип-хоп, и хотели отпраздновать начало нового этапа жизни, целый день катаясь на аттракционах.

GTA вот-вот продается тиражом в миллион копий по всему миру. Парни еще не стали богачами, но были заряжены оптимизмом. Они хотели заявить о себе, пока им сопутствовал успех, чтобы покупатели GTA знали: они покупают не

только игру, но и образ жизни. Им нужно было имя. Они пока будут оставаться частью Take-Two Interactive, но лейбл у них будет свой. Донован предложил Grudge Games³¹, потому что они, как однажды сказал Сэм, «держали обиду дольше всех в мире».

– Как минимум десять лет, – сказал Дэн.

Когда они рассказали о своей идее Бранту, он возразил.

– Знаете, ребята, – сказал он, – я вижу, к чему вы клоните, но такое название несет негативный оттенок.

Отправившись ненадолго в Лондон, Сэм предложил название Rockstar.

– Мне нравятся все образы и ассоциации, которые это название вызывает в голове: от Кита Ричардса³² до претенциозности, а также все, что между ними, – сказал он позже. – В конце концов, за шутки с Китом Ричардсом можно и пизды получить.

– Это дань уважения прошлому и в то же время издевка над ним, – согласился Донован. – А также, как ни странно, издевка над скукой настоящего. Век рок-звезд в каком-то смысле уже прошел. Кит Ричардс сейчас не такой уж и крутой. Такие, как он, теперь дома травяной чаек попивают.

У Формана была одна претензия к названию Rockstar: ведь придется соответствовать сказанному.

³¹ «Злобные игры». – *Прим. пер.*

³² Британский гитарист и соавтор песен группы The Rolling Stones вместе с Миком Джаггером. – *Прим. пер.*

– Если мы обосремся, – сказал он, – люди будут смеяться над нами, и давление станет только сильнее. Нам придется жить, зная об этом. Мы должны убедиться, что наши игры действительно классные.

Новое название тем не менее утвердили. Теперь парни из Rockstar должны были ему соответствовать.

Отдыхая в Six Flags, парни заметили продавца деревянных табличек. За несколько баксов посетители могли попросить выжечь на дереве любой текст: например, «Бон Джови круто!» Пока едкий запах гари наполнял воздух, ребята наблюдали, как мастер выжигал на табличке их новое название: Rockstar Games.

После этого парни решили сделать еще одну табличку. Таковую, какую они могли бы повесить в своей нью-йоркской Коммуне. Фразу, которая вечно напоминала бы им о том дне, когда началась их миссия. Дерзкое сообщение для всех, кто когда-либо попытается встать у них на пути.

«Идите на хуй, долбоебы», гласила табличка.

Глава 7. Война банд

ШКАЛА УВАЖЕНИЯ

Показывает, кто вас еще терпит, а кто хочет вашей смерти. В зависимости от того, на кого вы работаете, банда либо уважает вас, либо нет. Если уважает, то отправляйтесь в ее район и получите работу. А если нет, то хорошенько подумайте, прежде чем там ошиваться. Если вас заметят в районе, где не уважают, – мало не покажется.

«Уебывайте к себе домой в Англию!»

Сэму и его банде не пришлось долго ждать первой реакции конкурентов на создание Rockstar. Компании по разработке игр, где в основном работают мужчины, – это уникальные братства умных, творческих и скромных людей, от которых ожидают, что они будут оставаться в тени. Эти люди скорее сравнили бы себя с Наполеоном Динамитом³³, чем с Китом Ричардсом.

Сэм объявил название своего лейбла в пресс-релизе в декабре 1998 года. «Rockstar – наконец-то тот самый элитный бренд, которому люди смогут доверять», – сообщалось в нем. Игровые форумы вспыхнули. Разработчики игр набросились на «новых ребят на районе». Тот факт, что эти бри-

³³ Наполеон Динамит – тихий и скромный подросток-изгой, главный герой одноименного фильма, вышедшего в 2004 году. – *Прим. пер.*

танцы находились в Нью-Йорке, а не на Западном побережье, где размещались крупные игровые компании, делал их аутсайдерами еще сильнее.

Что характерно, такая ситуация только прибавляла ребятам смелости. Кинг, подобно Сэму, всегда был готов толкнуть резкую эмоциональную речь. Его злило, что никто, казалось, не понимал их миссии и иронии.

– Название Rockstar пришло из нашего детства, когда мы фанатели от всяких рок-звезд, музыкантов и рэперов, которые ездят на лимузинах, громят номера отелей и травят охуительные истории о том, как они, обдолбавшись, занюхивали муравьев! – говорил он на одном дыхании. – Гламур! Фотосессии! Закулисье! Девочки! Мерч!

По всей видимости, другим разработчикам действительно нравилось, что их считают задротами.

– Все говорят, что мы кучка зубрил, которые субботними вечерами торчат в гараже вместо того, чтобы ходить на свидания, – продолжал Кинг. – Идите на хер! У нас тут Grand Theft Auto на подходе! Это сигнал к действию для всех. Наши игры будут крутыми!

Парни начали с офиса. Группа переехала в дом номер 575 на Бродвее: великолепное здание из красного кирпича в Со-хо над пристройкой музея Гуггенхайма. Они приезжали на работу из Коммуны, и на пути от метро им встречались модели, хипстеры и художники. Наверху ребята заняли запущенный лофт с застекленными офисами в глубине.

Сэм повесил там плакат своего кумира, покойного продюсера Дона Симпсона, который работал над его любимыми блокбастерами: «Лучший стрелок», «Полицейский из Беверли-Хиллз», «Дни грома». Симпсон олицетворял собой высокотехнологичные развлечения, которые парни хотели привнести в видеоигры. Тот факт, что он умер молодым наркоманом и сексуальным извращенцем, только укрепил его статус в команде как антигероя для подражания. «Когда у тебя есть видение и ты создаешь что-то новое, никто этого не поймет, – сказал Кинг позже. – Каждый будет ставить тебе палки в колеса, но ты должен продолжать. Такие люди, как Дон Симпсон, вдохновляют, потому что так они и работали. Они первопроходцы, которые вертели всех на хую». Именно такими создателями игр парни и хотели стать.

Офис они себе организовали, и теперь компании нужен был логотип – такой же культовый, как у Def Jam. Однако, когда они пришли в офис Take-Two, чтобы рассказать о своем плане, на них непонимающе уставились.

– Мы хотим делать наклейки и футболки! – сказал Кинг. Люди в деловых костюмах безразлично смотрели на него.

– Зачем?

– Что значит «зачем»? – ответил Кинг. – Ведь это круто!

Сэм тоже разочаровался в новых корпоративных начальниках.

– Какого хуя я здесь забыл? – спросил он Дэна. – Take-Two даже не входит в число 25 лучших издателей игр. Они

никто. Все, что у них есть, это несколько важных шишек и пара бухгалтеров. И все.

Однако их амбициозный босс, Райан Брант, настаивал на том, чтобы дать ребятам свободу, даже несмотря на то, что их компания была филиалом Take-Two. Разработку логотипа Rockstar поручили одаренному молодому художнику по имени Джереми Блейк. После нескольких итераций ребята выбрали победителя: букву R со звездочкой, R*.

Сражаясь с Take-Two за собственный бренд, в Rockstar начали строить команду. Сэм, как президент Rockstar Games, контролировал видение и ощущения от игр компании. Он начал нанимать людей, которые разделяли его миссию по изменению игровой культуры и индустрии. Достаточно было поговорить с Сэмом несколько минут, чтобы попасть под его чары. Кем был этот лохматый бородатый британец, разглагольствующий о том, как сделать игры крутыми? Как сказал один из первых работников: «Меня подкупили его видение и харизма».

Если вы хотели присоединиться к самой элитной банде в игровой индустрии, вам нужно было играть по ее правилам. Бэглоу, бывший сценарист и издатель из DMA, узнал об этом вскоре после того, как переехал в Нью-Йорк, чтобы возглавить PR-отдел Rockstar. Привыкший к более задротской офисной культуре в Данди, Бэглоу просто купил кучу разноцветных футболок для работы в Rockstar и каждый день приходил в свежей. Здоровый и лысый Донован смот-

рел на Бэглоу свысока, как на крошечного хоббита.

– Ебанный свет, братан, ты только текстуры у футболок меняешь, что ли? – шутил он, отсылая к приему из компьютерной графики, который использовался для окрашивания объектов в видеоиграх.

На следующий день Сэм и Дэн потащили Бэглоу в модный магазин на Бродвей и купили ему одежду, которая, по их мнению, была более достойна их нового пиар-менеджера: обувь от Dockers, толстовки и серую футболку с логотипом R* и надписью Je Suis Un Rockstar³⁴ на спине.

– Я больше похож на белого парня с Лонг-Айленда, чем на хера из Данди, – язвил Бэглоу после того, как нацепил свои новые шмотки. Парни сказали ему, что он должен «постичь путь Rockstar».

Путь Rockstar не ограничивался выбором одежды. В его основе было само отношение, как Бэглоу однажды выяснил во время обеда. В тот день он вернулся в офис с пакетом из соседнего китайского ресторана. Сэм зарычал, когда увидел на пакете название ресторана.

– Ну уж нет! – сорвался он. – Ты это есть не будешь!

Бэглоу узнал, что в ресторане с Сэмом случилось что-то таинственное, на что он сильно разозлился, так что ресторан попал в его растущий черный список.

– Есть места, куда мы не можем ходить, потому что Сэму там что-то не понравилось, – сказал другой работник

³⁴ В переводе с фр. «Я – рок-звезда». – *Прим. пер.*

Rockstar.

У них работало всего около дюжины сотрудников, но чувство лояльности было чересчур сильным. Кинг начал называть ребят «575-ми» – в честь дома, где они работали. Своим страстным отношением к работе Сэм подавал пример остальным, и парни вкалывали ночами напролет, уставившись в голубоватое сияние своих мониторов. После этого они ехали выпить аргентинского пива и пожевать жареных сырных шариков в свой любимый бар Radio Mexico, живой и возбужденный, как и весь город снаружи.

* * *

С брендом Rockstar и готовой командой они приступили к самой важной своей задаче: издавать игры, в которые сами хотели бы играть, каким бы странным это ни казалось остальным в индустрии. Их неопытность по сравнению с рулившими бизнесом гигантами только придавала им уверенности. Они чувствовали, что ставки высоки, но терять им было нечего – кроме мечты.

Rockstar не ограничивалась GTA. Компания выпустила игру Monster Truck Madness 64 для Nintendo 64, а также Thrasher! Skate And Destroy, вдохновленную журналом для скейтеров. Thrasher была похожа на культурный винегрет, который Rockstar всегда хотела видеть в своих играх. Вместо того чтобы вставить в игру рок-музыку, как это делали

все, Rockstar лицензировала винтажный хип-хоп: например, White Lines от Grandmaster Flash. После этого, что было еще необычнее, компания издала саундтрек как промо – на 12-дюймовом виниле с японским логотипом.

К 1999 году по всему миру было продано более миллиона копий GTA, но игра все еще оставалась андеграундной аномалией, пусть и породившей культ. Нарынке игр для ПК по-прежнему доминировали D&D-поделки на фэнтези-тематику (такие как Asheron's Call и EverQuest) и шутеры от первого лица (Quake и Unreal Tournament). Еще более популярные консольные игры плясали вокруг предсказуемых тем зомби-убийц (Resident Evil), милых горилл (Donkey Kong 64) и игр по фильмам (Star Wars Episode 1: The Phantom Menace).

Однако в Rockstar не хотели отказываться от причудливой городской сатиры. Компания выпустила Grand Theft Auto: London 1969, набор дополнительных уровней и миссий для GTA. Сэм наслаждался возможностью уделывать бобби³⁵ и грабителей в родном городе – получилось немного похоже на игру по фильму «Убрать Картера». «Лондон в шестидесятые годы был прилизанным, гламурным и крутым, но с отчетливым привкусом ультранасилия», – сказал Сэм во время анонса игры.

Конечно, дома у него было больше влияния. Когда Мэтт Дил, репортер из журнала Spin, приехал к Сэму, чтобы взять у него интервью об игре, он увидел бешеного британца с

³⁵ В Британии так жаргонно называют полицейских. – *Прим. пер.*

длинными волосами и бородой как у Джона Леннона времен «Белого альбома»³⁶.

– Ты бежишь с мешком спилов к шлюхе члена парламента, – сказал Сэм, – причем в игре есть как женская, так и мужская проституция!

Все это было частью его большого плана.

– Мы делаем актуальные игры, – продолжил он. – Большинство игр позволяют тебе стать каким-нибудь Томми Танцующим Лепреконом, который убивает драконов. Ты не можешь пойти в паб и сказать: «Ух, я только что убил дракона, мужики!» Но если ты скажешь: «Я только что угнал 55 тачек и украл наркоту», – это другое дело.

В то же время в Rockstar началась работа над полномасштабным сиквелом: GTA 2. Вдохновившись фильмом «Бегающий по лезвию», команда решила сделать местом действия безымянный американский город в недалеком ближайшем будущем. Там можно будет проехать мимо заброшенного бара в тематике Элвиса Пресли под названием «Позорные земли»³⁷ и переполненной психбольницы. По мере повышения уровня розыска игрока будет искать не только полиция, но и ФБР с национальной гвардией.

Но больше всего Сэма и остальных интересовали банды.

³⁶ The Beatles – десятый студийный альбом The Beatles, выпущенный в 1968 году. Больше известный как «Белый альбом» из-за белой обложки, на которой нет ничего, кроме названия группы. – *Прим. пер.*

³⁷ Название Disgracelands является отсылкой к слову disgrace («позор») и Грейсленд – названию поместья Элвиса Пресли. – *Прим. пер.*

Вместо случайных людей, блуждающих по улицам, в трех районах GTA 2 правили семь разных преступных групп. Когда игрок отвечал на звонки в разных районах, местные банды отправляли его на задания. У каждой банды был свой символ и стиль, как в фильме «Воины»: яростная банда «Отморозки», логотип которых – подмигивающая счастливая рожица, заказывала жестокие убийства и взрывы; символом «Деревенщин» был флаг Конфедерации, а из транспорта они предпочитали пикапы. Вернулись в игру и шумные кришнаиты.

В зависимости от того, как игроки работали на банды, их могли как наградить, так и убить. Rockstar утащила слоган из фильмов про мафию: «Уважение превыше всего». Команде 575-х игра казалась автобиографичной. Как сказал Кинг: «Мы выросли на культуре банд и пронесли эту любовь через всю жизнь. Здесь, в Rockstar, мы такая же банда, как и в этих играх».

Теперь, когда в руках Rockstar было будущее GTA, давление на Джонса и его банду в Данди усилилось. Остались в прошлом дни, когда можно было свободно творить, как и те роскошные четыре года, которые парни потратили на создание первой GTA. Сотрудники Rockstar излучали юношеский задор, но за их спинами все еще маячило начальство из Take-Two. Из-за бунтарских настроений напряжение росло.

Поскольку Take-Two была публичной компанией с отчетностями, она установила конкретную дату выпуска GTA 2:

28 октября 1999 года. У DMA оставалось чуть более двенадцати месяцев на разработку и около миллиона долларов бюджета. Для создания успешной игры требовалось огромное количество времени и усилий, так как разработчикам буквально с нуля приходилось создавать и тестировать правдоподобный мир. Шестидневная рабочая неделя (известная в отрасли как «кранч») стала нормой. Прошло время, когда Джонс создавал игры лично – команда разработчиков выросла до тридцати пяти человек.

Несмотря на мятежный дух Сэма, он всегда старался изо всех сил и работал не меньше, чем любая важная шишка из Take-Two. Он всегда этим выделялся, сочетая в себе хулиганский характер и монашеское отношение к труду. Во время кранча Сэм и все остальные из солидарности брили головы налысо, чтобы отрастить волосы уже после выхода игры.

Парни вкалывали с 8 часов утра до 10 часов вечера, причем Сэм всегда приходил первым и уходил последним. Продюсер Rockstar Марк Фернандес позже сравнивал его с квотербеком команды NFL, который подавал пример команде. «Сэм хотел, чтобы все знали: никто не работает усерднее него, – говорил он. – Сомневаться в его критике не получалось, потому что он каждый день доказывал, что невозможное возможно».

Чем сильнее давил Нью-Йорк, тем больше отношения Rockstar и DMA напоминали войну банд. «Они считали, что Данди – это глубокая провинция, – вспоминал позже продю-

сер DMA Пол Фарли. – В воздухе определенно витало напряжение».

У Джонса имелись и другие причины чувствовать себя обездоленным. DMA снова перешла из рук в руки. Французский издатель Infogrames приобрел Gremlin Interactive – компанию, с которой Джонс объединился в 1997 году, – за 24 миллиона фунтов стерлингов.

– Infogrames хотела стать Disney от мира видеоигр, – говорил Джонс. – Но как Disney от мира видеоигр могла ассоциироваться с GTA?

* * *

«О, нет», – сказал Джек Томпсон, включив канал CNN. Это было незадолго до полудня 20 апреля 1999 года. Начинающий воин культуры сидел в своем покрытом черепицей доме на тихой улице городка Корал-Гейблс. Его маленький сын Джонни играл неподалеку. Жена Джека, успешная юристка, оплачивала все счета, пока Томпсон сидел дома и заботился о Джонни, параллельно наблюдая за моральным разложением Америки и выбирая себе новую жертву.

Долго ждать не пришлось. Томпсон с ужасом наблюдал, как испуганные подростки выбегали из средней школы «Колумбайн». Пока телевидение транслировало репортаж о стрельбе по всему миру, миллионы обеспокоенных родителей отчаянно пытались разобраться в этом совершенно

бессмысленном преступлении. Им нужно было что-то обвинить. Что-то, что можно контролировать, что-то, что могло бы гарантировать, что в их семьях ничего подобного не повторится. У Томпсона был идеальный ответ: видеоигры.

После громких побед над рэперами 2 Live Crew и Ice-T Томпсон стал необычайно влиятельным крестonosцем. У него были три сильных качества: умение выбирать слова так, чтобы СМИ хотели их цитировать, приобретенное в университете понимание закона, и, возможно, самое важное: способность без устали сражаться. Лучшим другом Томпсона был его факс, с помощью которого он бомбил СМИ пресс-релизами о своих новых судебных процессах.

Теперь у него под прицелом оказалась игровая индустрия. Все началось в марте 1998 года, когда четырнадцатилетний Майкл Карнил открыл огонь по одноклассникам во время школьной молитвы в Падуке, штат Кентукки. Когда Томпсон узнал о любви Карнилла к жестоким играм, таким как Mortal Kombat и DOOM, он убедил адвоката трех жертв подать иск на 130 миллионов долларов против компаний, ответственных за выпуск этих игр.

«Голливуду не поздоровится, – заявил Томпсон на пресс-конференции. – Индустрии видеоигр не поздоровится». Пресса с готовностью съела его хомячка. Томпсон выступил на национальном телевидении, чтобы предупредить ведущего Today Show Мэтта Лауэра, что бойня в Падуке – это только начало. Через семь дней произошла стрельба в «Колум-

байне», и медиа полюбили Томпсона еще сильнее.

Сразу же после перестрелки он связался по телефону с шерифом, участок которого находился неподалеку от «Колумбайна». «Благодаря моим исследованиям по делу Падуки, – сказал он, – у меня есть основания полагать, что на стрельбу подростка спровоцировали жестокие развлечения. Видеоигры научили его убивать». На следующий день в СМИ появилась новость о том, что Эрик Харрис и Дилан Клиболд вдохновились игрой DOOM, копии которой были найдены у них дома.

Дагу Ловенштейну, бессменному руководителю IDSA – Ассоциации производителей цифрового программного обеспечения и компьютерных игр в Вашингтоне, округ Колумбия, – Томпсон нанес сокрушительный удар. После слушаний по делу Mortal Kombat в 1993 году Даг успешно сдерживал политиков, не подпуская их близко к играм. Ловенштейн раньше работал журналистом, и, по его словам, Первая поправка была у него в крови с тех пор, как он начал работать в школьной газете. Он считал, что она защищает как нацистов, марширующих в Скоки³⁸, так и разработчиков, делающих жестокие игры. «В этом суть свободы слова, – говорил он. – Ты не можешь идти на компромисс со свободой слова».

³⁸ В 1977 году неонацистское объединение «Национал-социалистическая партия Америки» (NSPA) запланировало марш в Скоки, пригороде Чикаго. Значительное число жителей Скоки были евреями, пережившими Холокост. – *Прим. пер.*

Четко формулирующий мысли, умный, рано облысевший и одетый в деловой костюм, Ловенштейн представлял собой благочинное взрослое лицо индустрии, которая до сих пор считалась детской. Однако в последние годы успехи в Вашингтоне вышли ему боком. Со времен слушаний, устроенных Либерманом, индустрия плыла по течению, регулировала себя сама посредством добровольной рейтинговой комиссии ESRB и оставалась вне культурных баталий. Но настало время перемен.

– «Колумбайн» кардинально изменил все, – вспоминал он позже. – Внезапно мы снова вернулись к тому, с чего начали, и худшие и негативные стереотипы о играх не только вспомнились, но и в какой-то мере подтвердились. Мы не умели стрелять, но нас отправили на войну.

Ловенштейн точно знал, что им грозит: федеральное и государственное регулирование. Разумеется, вскоре после событий в «Колумбайне» Либерман призвал начать расследование в игровой индустрии. Вскоре на этот призыв откликнулся президент Клинтон, приказав провести федеральное расследование маркетинга и рейтингов игр. Но для Ловенштейна дело было даже не в играх. «Если будет принят принцип, согласно которому изображения насилия смогут регулироваться и ограничиваться точно так же, как непристойности, – говорил он, – откроется путь к самой широкой и вездесущей государственной цензуре, которую мы когда-либо видели в этой стране».

Пока Томпсон выступал на телевидении, Ловенштейн чувствовал, что проигрывает битву на самом влиятельном фронте: в прессе. Всего через неделю после «Колумбайна» Ловенштейну пришлось оправдываться, когда его пытались загнать в угол на шоу 60 Minutes, главной темой которого стали жестокие игры. После допроса Ловенштейна шоу перешло на историю в Падуке, где слово дали его новому заклятому врагу: Джеку Томпсону который сидел рядом с Майком Брином, адвокатом жертв.

Седовласый, но аккуратно причесанный Томпсон заполучил себе наибольшую на тот момент платформу для вещания: самую популярную новостную передачу в Соединенных Штатах. Это был его звездный час, чтобы рассказать самой широкой аудитории о своей культурной войне и дать геймерам понять, что он за ними охотится.

– Что бы вы сказали критикам, которые считают, что это несерьезный иск против лиц, у которых очень много денег в карманах? – спросил Эд Брэдли.

– Пусть готовятся, – ответил Брин.

– Разориться, – добавил Томпсон.

Глава 8. Укради эту игру

ТРИ НЕДЕЛИ СПУСТЯ

Город на грани катастрофы, закон и порядок ничего не значат. Народ сходит с ума, подсаживается на пищевые добавки и полулегальные лекарства. Гигантская корпорация контролирует все сферы общества: от развлечений до трансплантации органов... Скоро все выйдет из-под контроля.

Отвалите от меня!» – кричал полуголый человек в клетке, пытаясь сорвать с себя ошейник.

«Заткни пасть, урод!» – рявкнул его хозяин, пожевывающая сигару обезьяна, и затащил ошейник потуже.

Все это выглядело будто сцена из фильма «Планета обезьян», но происходило в реальности, прямо посреди Лос-Анджелесского конференц-центра. Бледные подростки расталкивали друг друга, чтобы сфотографировать сидящую в клетке девушку в кожаном бикини. Взъерошенный блондин-репортер брал интервью у актера в костюме гориллы. «Я всегда любил охотиться на людишек, – объяснял тот, пока смазливый раб расчесывал его шерсть. – Обожаю гонять их по кукурузным полям, обожаю!»

Эта реклама новой видеоигры Planet of the Apes была одним из многих аттракционов на Electronic Entertainment Expo, или попросту ЕЗ, – похожей на карнавал ежегодной

выставке видеоигровой индустрии. На три майских дня в 1999 году более семидесяти тысяч игроков с широко открытыми глазами и мозолистыми пальцами слетелись сюда, чтобы заценить самые свежие и крутые игры. На гигантских экранах рекламных стендов, похожих на голливудские декорации, в общей сложности показывали более девятисот игр от четырехсот различных компаний.

Издатели не жалели денег, чтобы покорить игроков и переплюнуть конкурентов. Стенд компании Electronic Arts был битком забит желающими посмотреть, как рестлеры Даймонд Даллас Пейдж и Стинг швыряют друг друга на ринге, продвигая новый файтинг из серии World Championship Wrestling. Неподалеку юная звезда фильма «Звездные войны. Эпизод I» подогрела интерес к одноименной игре. Кажется, здесь собрались все стриптизерши Лос-Анджелеса, чтобы поработать в качестве рекламных моделей, так называемых booth babes. В оживленном двухэтажном зале выставки без труда можно было найти и вооруженную до зубов Лару Крофт. Даже Дэвид Боуи, одна из множества звезд, рекламировавших игры на Е3, причислял себя к ее фанатам. «Конечно же, я играю в Tomb Raider, – признавался он. – Как и любой страстный мужчина в мире, я влюбился в Лару».

Видеоигры возбуждали интерес, а издатели и знаменитости хотели подзаработать. Очарование новых технологий наполняло воздух электричеством. С развитием Интернета и стремительным ростом Уолл-стрит из пузыря доткомов вы-

сыпали легионы юных миллионеров. Состояние одного только Билла Гейтса превысило сто миллиардов долларов. Видеоигры стали самой бурно развивающейся формой развлечений в мире. За прошедшие три года индустрия показала невероятный рост в 64 %. Ее доход в одних только США приближался к семи миллиардам долларов и вот-вот должен был превысить общие кассовые сборы в кинопрокате.

Несмотря на ажиотаж, все вокруг знали: игры никогда еще не сталкивались с таким непониманием. Еще и месяца не прошло после массового убийства в школе «Колумбайн», как видеоигры оказались под прицелом воинов культуры. Крестовый поход Джека Томпсона добрался до Конгресса США, где сенатор Сэм Браунбэк довел дело до слушания в комитете Сената США по торговле. «Игрок не просто становится свидетелем насилия, он принимает в нем непосредственное участие, – предостерегал Браунбэк. – Чем больше трупов вы оставите за собой, тем больше получите очков». Федеральные органы приняли в Сенате поправку к законопроекту о преступности среди несовершеннолетних, касающуюся рекламы жестоких игр детям.

Ловенштейну приходилось раз за разом опровергать обвинения, указывая на то, что игры покупает огромное количество взрослых (в том числе мамочек). «Видеоигры не могут научить ненависти, – говорил он в интервью журналу Time. – Представителям индустрии развлекательного ПО незачем убегать и прятаться». И все же на ЕЗ разговаривать

с журналистами вызвались немногие. А те репортеры, что в поисках комментариев отправились к стенду под названием «Этика развлечений: достигнут ли когда-нибудь игры зрелости?», никого там не нашли.

Парни из Rockstar Games также предпочли не высываться. Им было важнее отметить дебют своей студии на ЕЗ – выставке, олицетворявшей ту самую корпоративную индустрию, которой они собирались бросить вызов. Сэм и компания прогуливались среди покемонов и пушистых обезьян в украшенных буквой R и звездочкой спортивных костюмах от Эрика Хейза, популярного дизайнера и создателя логотипа студии Tommy Boy. Их не волновало, оценят ли их одежду посетители выставки. «Может, на ЕЗ всем было наплевать, но для нас это было важно, – вспоминал впоследствии Кинг. – Это же артхаус! А мы артхаусный коллектив! Мы были одержимы этим имиджем».

Они могли позволить себе повыпендриваться. GTA: London 1969 стартовала на верхней строчке чартов Великобритании, а вторую строчку занимала ее предшественница. Более того, GTA была в топ-20 самых продаваемых игр в течение всех семидесяти пяти недель, прошедших с момента релиза. Это было неслыханно по меркам индустрии, привыкшей к тому, что игры обычно быстро теряют позиции. «Интерес к франшизе Grand Theft Auto не угасает, это редкость для видеоигр», – распинаялся Сэм в пресс-релизе. Rockstar даже удалось договориться о том, чтобы перенести GTA на

семейные платформы Nintendo 64 и Game Boy.

GTA 2 должна была выйти в октябре, так что британское вторжение Rockstar только начиналось. Но его стратегия не ограничивалась продвижением игр на Е3. Важнее было продать Rockstar как бренд. Для Сэма это была возможность вызвать такой же ажиотаж, каким он сам был охвачен, когда слушал музыку в детстве. «Игра вызывает у людей такую же страсть, какую я испытываю по отношению к Адаму Анту, Дэвиду Боуи или группе ABBA, – говорил он впоследствии. – Люди без ума от игр, они хотят чувствовать, что за кулисами творятся такие же страсти».

Вместо того чтобы унижаться, присоединившись к балагану в главном зале выставки, парни из Rockstar решили продвигать GTA 2 в духе уличных рекламных кампаний Def Jam. Наклейки с логотипом игры покрывали собой все вокруг. Сэм дал распоряжение больше не называть игру полным именем, а использовать загадочную аббревиатуру. Были напечатаны футболки, на которых не было ничего, кроме логотипа GTA 2. Разработчики не стеснялись подкалывать конкурентов: в GTA 2 игрок мог получить сообщение на пейджер от некой Лары, которая благодарила его за горячую ночь. По слухам, на выставке геймеры натыкались на маленькие пластиковые пакетики с фальшивыми таблетками, украшенными логотипом GTA 2. Это создавало вокруг компании таинственную атмосферу, пусть и не было доказательств, что за этим стояла именно Rockstar.

Через дорогу от выставки Сэм и остальные тусовались с другой командой разработчиков-бунтарей из компании Take-Two Interactive, именовавшейся Gathering of Developers – сокращенно GOD («БОГ»). Они превратили автомобильную стоянку в рок-н-ролл-шоу под названием «Парковка Обетованная». Пиво текло рекой. Выступали разные группы. Всюду танцевали стриптизерши в школьных юбках. Апофеозом вечера стала фотография, где Кинг снялся вместе с парнем с фальшивой грудью. Тот был разодет как католическая дева и притворялся, будто сгребает дорожку кокаина золотой карточкой American Express.

Чтобы увидеть демоверсию GTA 2, обозреватели должны были записаться на специальную встречу с Rockstar за закрытыми дверями. То, что предстало перед их глазами, было полной противоположностью фэнтезийным MMORPG в духе Dungeons & Dragons, которые показывали в зале. Игроки гоняли по киберпанковым улицам GTA 2, выполняя задания и на смерть сбивая пешеходов.

Пиарщик Брайан Бэглоу, которого теперь окрестили «лайфстайл-менеджером Rockstar», носился всюду, расхваливая новые фишки: «Банды! Улучшенные миссии! Качественная графика!» Амбиции Сэма росли, а Бэглоу отчаянно старался удовлетворить разыгравшийся аппетит своего босса восторженными отзывами. Сэм не довольствовался одной только игровой прессой: он потребовал связаться с модными журналами вроде Face и Dazed and Confused.

Представители прессы, попавшие на интервью с Rockstar, чувствовали себя так, будто встречаются с группой Oasis. Тут уже Сэм и Донован перехватывали инициативу, расхваливая крутость GTA 2 и тамошних банд. «Вы можете наблюдать за уличными войнами, пока ваш персонаж спокойно курит сигарету на углу, – говорил Сэм. – И кстати, да, в игре он действительно курит». Пока другие издатели после случившегося в школе «Колумбайн» пытались вести себя как можно тише, Rockstar рвалась вперед. «Мы берем полную ответственность за те 99,9 % населения, которые не собираются никого убивать в ближайшие две недели», – заявил Донован.

Что было еще более неожиданно для игровой компании, Rockstar показала короткометражный фильм, который сняла для продвижения GTA 2. Продюсером выступил Кинг. Бюджет у ребят был крохотный, но они подошли к созданию фильма так, будто снимали свою независимую версию «Славных парней». К примеру, Форману с Кингом пришлось заглянуть в подпольный оружейный магазин в Нью-Йорке. Когда дилер включил свет, парни обнаружили себя среди полок, уставленных автоматами MP5, винтовками M16 и пулеметами M60. «Мало кому из игровых разработчиков доводилось оказаться в такой ситуации», – невозмутимо отмечал Форман.

Фильм решили снимать в Бруклине. На маленькую съемочную группу немедленно обрушился ливень. У ребят не было ни опыта, ни прав на съемку, так что местные посто-

янно бросались на них, прогоняя со съемочных площадок. Наконец, объявились Сэм и Донован. Они пришли в бешенство, узнав, что Кинг потратил уже 150 тысяч долларов и не собирается останавливаться. Донован в конечном счете проникся этим предприятием и даже позволил обрядить себя в костюм кришнаита и привязать к стулу, пока другие актеры изображали бандитов, избивающих его до потери сознания. Дэн отправил фотографию этой сцены на сайт фанатов GTA под названием Gouranga! и там немедленно ее опубликовали.

Но на Е3 фильм встретил неоднозначную реакцию игроков. Да кем эти самозванные рок-звезды себя возомнили? GTA, несмотря на культовый статус, все еще была далека от того, чтобы стать культурным феноменом в мейнстриме. По сравнению с другими играми выставки – вроде сверхреалистичной Gran Turismo от Sony, которая должна была выйти на новой 128-битной приставке PlayStation 2, – GTA 2 выглядела устаревшей. Один из журналистов разнес ее в пух и прах за «2D-графику на уровне шахмат».

Но неудержимая Rockstar продолжила свою беспредельную кампанию по продвижению GTA 2 и после Е3. Преисполнившись уверенности в себе, Сэм и компания настаивали на том, что должны продвигать игру сами, а не отдавать это дело в руки специалистов, как обычно происходило в индустрии. «Это произведение искусства, и мы знаем, как представить его лучше, чем любое рекламное агентство», – гово-

рил Дэн. В конце концов, Sony сама создавала свои выдающиеся рекламные кампании – включая ту, в которой молодая пара модников была изображена с кнопками геймпада Playstation вместо сосков.

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.