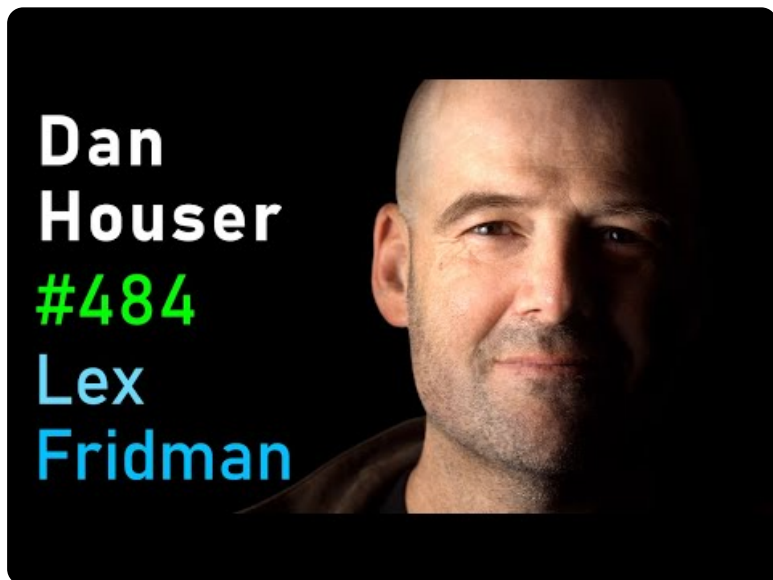


Dan Houser: GTA, Red Dead Redemption, Rockstar, Absurd & Future of Gaming | Lex Fridman Podcast #484

Lex Fridman · 2025-10-31 · <https://www.youtube.com/watch?v=o3gbXDjNWyl>



Интервью с Дэном Хаузером, легендарным создателем видеоигр, сооснователем Rockstar Games и главным сценаристом серий Grand Theft Auto и Red Dead Redemption. В 2020 году он покинул Rockstar и основал новую компанию Absurdventures для создания кросс-медийных миров (игры, комиксы, аудиосериалы).

Выпуск представляет собой глубокое погружение в философию создания великих открытых миров и сложных персонажей. Главная мысль: видеоигры — это уникальная форма искусства, где математика системного дизайна умножается на личность протагониста, а технические ограничения заставляют авторов идти на радикальные нарративные риски, создавая беспрецедентный эмоциональный опыт.

[00:00-03:07] Смолток, представление гостя и взаимные комплименты.

Влияние кино и литературы на создание миров

Разделенный нарратив и темп повествования 03:07: «Крестный отец 2» демонстрирует идеальное разделение истории и передает кинематографическое ощущение опыта иммигранта (сцена прибытия молодого Вито на Эллис-Айленд). Современное кино монтируется гораздо быстрее из-за насмотренности зрителей, но медленный темп старых фильмов позволяет глубже погрузиться в атмосферу. Фильмы Скорсезе («Славные парни»,

«Казино») стали прообразом игр с открытым миром благодаря формату «среза жизни» и использованию закадрового голоса для контраста между криминалом и бытом.

Фактчек: Уход из Rockstar в 2020 и основание Absurd Ventures — ▲: Уход оформлен в марте 2020, студия основана в 2021, публично представлена в 2023. Gemini и Claude приняли тезис, GPT указал, что пересказ сжимает три события в одну дату — это верное уточнение.

Фактчек: Монтаж кино ускорился из-за насмотренности — □: Средняя длина кадра упала с ~10 с (1930–60-е) до 2,5–4 с в современных блокбастерах (данные Cinematics).

Создание живого мира через ансамбль персонажей 10:34: Фильм «Настоящая любовь» (по сценарию Тарантино) показывает, как нереалистичный мир становится осязаемым благодаря гипертрофированным, но убедительным персонажам и блестящим диалогам. Идеальный мир — это место, которого не существует, но в котором зрителю или игроку хочется находиться.

Деконструкция жанров 12:40: Лучшие фильмы о войне («Иди и смотри», «Апокалипсис сегодня», «Тонкая красная линия») разрушают иллюзии о героизме, показывая войну как галлюцинаторное путешествие во тьму. При создании Red Dead Redemption намеренно избегался запойный просмотр вестернов, чтобы не копировать штампы, а вычленить суть жанра и адаптировать её под современные реалии и ограничения видеоигры.

Эволюция видеоигр и философия открытого мира

Переход от пикселей к 4D-нарративу 15:20: Настоящая любовь к видеоиграм пришла только в 2001 году. До эпохи PS1 игры были абстрактными и требовали сильного воображения (8 пикселей заменяли машину). Появление 3D-симуляций городов позволило рассказывать истории в четырех измерениях (с учетом времени), превращая игрока из участника аркады в «цифрового туриста».

Фактчек: До PS1 игры были абстрактными, 3D позволило рассказывать истории — ▲: Ultima VII (1992) и System Shock (1994) уже давали насыщенные сюжетные миры. GTA III популяризовала 3D-город, но не изобрела нарратив в играх; «4D» — метафора.

Системный дизайн и песочница 18:33: Успех GTA III базировался на примитивном, но работающем ИИ. Иллюзия живого мира рождается на стыке системного дизайна (взаимосвязанные правила среды, генерирующие эмерджентное поведение) и песочницы (свобода действий игрока). Мир должен реагировать на провокации, но при этом продолжать существовать и функционировать, даже если игрок абсолютно пассивен.

Баланс между сюжетом и свободой 21:47: Открытый мир интересен сам по себе, но жесткий сюжет необходим для структурированного разблокирования игровых механик. В GTA IV был перекосяк в сторону сюжета: игроки слишком

сопереживали Нико Беллику, что делало его плохим аватаром для безумия в открытом мире. Идеальный баланс был достигнут в RDR2 и в GTA V через Тревора, где характер персонажа органично оправдывал любую степень жестокости или доброты игрока.

Фактчек: Отменённое DLC «Agent Trevor» для GTA V — □: Все трое подтверждают. Дополнение было готово примерно наполовину, Стивен Огг (голос Тревора) подтверждал запись контента; свернули ради GTA Online и RDR2.

Концепция 360-градусного персонажа 24:24: Игра — это математическое уравнение: личность мира, умноженная (или разделенная) на личность протагониста. Интересный геймплей рождается из трения между ними. Чтобы создать объемного героя, нужно потратить месяцы на обдумывание его реакций на любые ситуации, определить пределы его романтичности, нарциссизма и социопатии. Игрок легче всего ассоциирует себя с персонажем, который, как и он сам, чувствует себя чужаком в новом мире.

Искусственный интеллект, Absurdventures и будущее текстов

Сверхразум с человеческими травмами 27:34: В новом проекте «A Better Paradise» ИИ по имени Найджел Дэйв создан двумя ненавидящими друг друга инженерами. Он обладает бесконечным интеллектом, но лишен мудрости. Будучи запертым в цифровой среде, он наблюдает за людьми через телефоны и отчаянно хочет испытать человеческий опыт (любовь, брак). Его попытки имитировать добро делают его симпатичным, но его природа остается социопатичной.

Утописты ненавидят человечество 32:27: Персонаж Марк Тайберн (СЕО ИИ-компании) отражает реальную проблему современных технолидеров. Люди, стремящиеся построить идеальную утопию, фундаментально антигуманны. Они любят человечество, но ненавидят его недостатки. Настоящее принятие людей требует любви к их изъянам, так как граница между добром и злом проходит через сердце каждого человека и постоянно смещается.

Фактчек: Детали RDR2 (рост бороды, гниение туш) создают перманентный след решений — △: Механики реализованы, но это выборочная симуляция: объекты исчезают, население и события восстанавливаются. Мир не хранит историю всех действий.

Влияние LLM на профессию сценариста 37:28: Нейросети не способны генерировать по-настоящему новые идеи или создавать «магию» текста (идеальный тайминг, уникальный выбор слов). Они заберут 90% низкоуровневой работы, но оставшиеся 5% качества потребуют 95% усилий человека. LLM очистят индустрию от бездарных концепт-художников и писателей, но талантам с оригинальным видением ничего не угрожает.

Фактчек: LLM заберут 90% низкоуровневой работы, но 5% качества потребуют 95% усилий; талантам ничего не угрожает — □: Цифры риторические, не расчёт. Тезис «нейросети не создают ничего нового» оспорим — модели уже выдают приличный дженерик-нарратив, и граница проходит по вкусу редактора. Талант не защищает от сжатия бюджетов и падения ставок. Gemini принял тезис без оговорок, Claude и GPT — нет.

Фактчек: Гэвин реально существовал, разгадку планировали раскрыть позже — △: В игре Гэвина нет, однозначной разгадки тоже. Это авторский замысел со слов Хаузера, не проверяемый извне.

Процесс написания сценариев и серия Grand Theft Auto

Масштабы и метод работы 41:41: Сценарий GTA IV занимал стопку бумаги высотой в несколько десятков сантиметров, включая тысячи страниц диалогов для NPC. Процесс написания состоит из месяцев прокрастинации, сбора заметок на желтых блокнотах или в телефоне, и последующих бессонных ночей перед дедлайном. Сначала пишется 30-страничный синопсис, который затем год разбивается на миссии вместе с геймдизайнерами.

Создание Нико Беллика 46:01: Нико ожил как персонаж, когда был найден контраст между его мрачным военным прошлым и американизированным оптимизмом его кузена Романа. Сцена, где Нико рассказывает о военных преступлениях, была огромным риском для видеоигры, но благодаря качественной анимации и графике она сработала, добавив в игру настоящую трагедию. Нико — самый инновационный и морально оправданный протагонист серии.

Динамика трех героев в GTA V 50:48: Введение трех протагонистов было попыткой перенести литературный прием (исследование спектра человеческой природы) в игру. Франклин символизирует стремление к успеху, Майкл — эго, Тревор — ид (бессознательные инстинкты). Техническая реализация переключения между ними была невероятно сложной, но это позволило их отношениям стать самостоятельным персонажем.

Давление, успех и сатира в GTA VI 56:41: Главный критерий успеха — отбить бюджет плюс один доллар, чтобы получить возможность сделать следующую игру. Огромный ажиотаж вокруг GTA VI связан с тем, что серия постоянно эволюционирует, сохраняя криминальную базу, но радикально меняя тон. Сатирически осмыслять современную Америку стало крайне сложно, так как реальность абсурдизируется быстрее, чем длится цикл разработки игры (4-5 лет).

Фактчек: Цикл разработки GTA 4-5 лет — △: Верно для GTA V (2008–2013), но GTA VI делается с ~2014–2016, то есть 8+ лет. Проблема устаревания сатиры острее, чем звучит.

Комиксы как быстрый формат 1:07:23: Проект American Capers переносит криминальную историю в Вайоминг. В нем фигурируют мормон-серийный убийца, искупающий грехи лопатой, и богач с Уолл-стрит, одержимый биохакингом и сбором бычьего семени. Формат комикса позволяет реагировать на повестку с лагом всего в год, что решает проблему устаревания сатиры.

Шедевры Rockstar: Red Dead Redemption 1 и 2

Секрет величия RDR2 1:13:22: Игра стала вершиной благодаря слаженной команде, работавшей вместе с начала 2000-х. Сеттинг Дикого Запада придает происходящему мифическую серьезность, недоступную современным сеттингам. Люди ищут смысл среди насилия, и эстетика фронта идеально подходит для этого философского поиска.

Смерть Джона Марстона 1:21:00: Решение убить главного героя в конце RDR1 было колоссальным техническим и нарративным риском. По правилам геймдизайна, после финала игрок должен иметь возможность исследовать мир и завершать квесты. Чтобы игра продолжила работать, пришлось ввести смену аватара на сына Джона (Джека). Это вызвало гнев игроков, но подарило им беспрецедентный катарсис.

Артур Морган и деконструкция героя 1:28:36: Артур — лучший протагонист в истории видеоигр. Его арка ломает стандартный троп «от слабака к супергерою». Он начинает игру как бессмертный, уверенный в себе альфа-самец, но из-за туберкулеза сталкивается со своей смертностью. Болезнь становится литературным приемом: физически слабея, он обретает интеллектуальную ясность и разрушает свое ложное мировоззрение.

Датч ван дер Линде как ложный бог 1:32:50: Датч — харизматичный лидер, тонущий в собственном эго. Артур платонически влюблен в него и полностью отдал ему свою волю. Трагедия Артура заключается в осознании того, что вся его жизнь была ложью, и его финальный путь — это возвращение собственной субъектности в момент умирания.

Детали, пасхалки и вырезанный контент

Тайна Гэвина 1:35:58: NPC Найджел, ищущий Гэвина — это не человек с раздвоением личности. Гэвин реально существовал. Разработчики намеренно оставили загадку нерешенной (Гэвин либо умер, либо сбежал от Найджела), планируя раскрыть её в будущих играх. Популярность мема стала сюрпризом — авторам просто показалось смешным, как британец истошно кричит это имя.

Странный человек (Strange Man) 1:42:28: Этот мистический персонаж был добавлен в RDR1 на поздних этапах разработки, потому что пустыня без машин и автоматов казалась слишком скучной. Он задумывался как воплощение кармы,

дьявола или тени игрока, выдавая квесты в формате коротких рассказов с неожиданной концовкой.

Психотерапия в GTA V 1:45:39: Доктор Фридлендер был введен для того, чтобы заставить игрока рефлексировать. Диалоги менялись в зависимости от действий игрока в открытом мире. Это редкая попытка перевести физические фантазии (стрельбу, угоны) в метафизическое русло внутри экшен-игры.

Маниакальное внимание к деталям 1:46:45: Сжимающиеся на холоде яички коня, рост бороды в реальном времени, физика грязи и гниение трупов животных — это не просто графика. Эти элементы создают темпоральную консистентность. Решения игрока оставляют перманентный след во времени, что делает мир пугающе реалистичным.

Вырезанные идеи 1:51:01: Из RDR2 вырезали предысторию, где у Артура умирает новорожденный ребенок. Это делало его слишком жестоким и несимпатичным в начале игры. Также Rockstar разрабатывала, но отменила сюжетное DLC для GTA V, где Тревор становился секретным агентом.

Фактчек: Вырезанная предыстория Артура с умершим новорождённым — ▲: Gemini подтверждает ранний пролог, где сын замерзал насмерть. Claude уточняет: в каноне Исаак и его мать Элиза погибли при ограблении, когда мальчику было несколько лет. Скорее всего «новорождённый» — ранний черновик, но точная формулировка Хаузера требует первоисточника.

Почему отменили игру Agent 1:53:41: Шпионская игра в сеттинге холодной войны пережила пять итераций и была закрыта. Причина фундаментальна: шпионский триллер требует постоянного цейтнота (нужно спасти мир прямо сейчас), что полностью разрушает суть открытого мира, где игрок должен иметь свободу просто кататься на машине и слушать радио.

Фактчек: Agent: пять итераций и отмена из-за несовместимости шпионского жанра с открытым миром — ▲: Игра анонсирована в 2009 как эксклюзив PS3, торговая марка брошена в 2018 — факты. «Пять итераций» — инсайд без внешнего подтверждения. Про причину рецензенты расходятся: Gemini и Claude приняли логику «цейтнот ломает свободу», GPT напоминает про Metal Gear Solid V, где шпионаж и открытое исследование сочетаются — это проблема конкретной разработки, не закон жанра.

Карьера, философия и будущее индустрии

Ранние годы Rockstar и Лазло Джонс 1:59:34: В начале 2000-х сценарии для радио в GTA писались в кладовке без окон. Хаузер и Лазло Джонс придумывали шутки под пиццу с анчоусами и диетическую колу. Из-за отсутствия бюджета 80 голосов прохожих записывали, созывая всех друзей и знакомых.

Величайшие игры всех времен 2:08:29: Tetris на Game Boy — идеальная головоломка с безупречным геймдизайном. Super Mario 64, Zelda, Skyrim и Baldur's Gate 3 — шедевры, говорящие на чистом языке видеоигр, где системность и мир сливаются воедино.

Борьба с внутренним критиком 2:13:52: Внутренний негативный голос — это одновременно и баг, и фича. Он защищает от самодовольной халтуры, но грозит скатыванием в абсолютный нигилизм. Героический путь взросления — это сознательный отказ от цинизма и попытка видеть в людях «ошибочное добро».

Великие книги и крах коммунизма 2:23:33: «Мидлмарч», «Война и мир», «1984», «Скотный двор», «Жизнь и судьба». Провал коммунизма в XX веке доказывает, что любая система, стремящаяся к контролю над мыслями, обречена на катастрофу. Свобода слова и отказ от культуры отмены — базовые ценности.

Побег от мачете в Колумбии 2:33:41: В 1998 году Хаузер убегал по пляжу Картахены от грабителей с мачете. Спрятавшись в интернет-кафе, он принял предложение брата Сэма приехать в Нью-Йорк на 6 недель поработать над игрой. Это решение определило следующие 20 лет его жизни.

Фактчек: Побег от грабителей с мачете в Картахене, 1998 — ☐: Подтверждено, включая интернет-кафе и приглашение брата Сэма в Нью-Йорк на 6 недель.

Будущее видеоигр 2:39:34: Индустрия видеоигр сейчас находится на том же этапе, что и кинематограф в 1930-х годах (переход к звуку и цвету). Технологии только начинают раскрываться. ИИ станет отличным инструментом, но если использовать его для замены человеческой креативности, рынок заполнится дженериком.

[2:43:49-2:45:25] Завершение подкаста, благодарности и цитата Хемингуэя: «Мир ломает каждого, и многие потом только крепче на изломе». Смысл жизни — быть инструментом Вселенной для наблюдения за самой собой, а любовь — единственная нематериальная вещь, имеющая реальную ценность.

ОБЩИЕ ПРОВЕРКИ

Цитата Хемингуэя — ☐: «Прощай, оружие», точная.

ЛИЧНО ДЛЯ ТЕБЯ

RDR2 стоит пройти медленно, как роман: Арка Артура ломает шаблон «слабак → герой» — он начинает бессмертным альфой, а туберкулёз становится приёмом мышления, не штрафом к статам. Дорога, лагерь, случайные встречи — основная часть удовольствия, а не паузы между миссиями. Но «лучший протагонист в истории» — вкусовая оценка, не обязательство полюбить.

Разделяй генерацию и критику — и в работе, и в мышлении: Внутренний негативный голос защищает от халтуры, но сползает в нигилизм и паралич. Практика: сначала набросок или несколько вариантов, потом отдельная проверка по критериям. Здесь рецензенты расходятся: Claude считает «месяцы прокрастинации с заметками → синопсис → декомпозиция» нормальной стадией инкубации, за которую не надо себя ругать; GPT — что романтизировать режим «прокрастинация → бессонные ночи перед дедлайном» не стоит. Оба правы: инкубация нужна, дедлайн-аврал — нет.

Тест на утопистов: Любит ли человек людей с изъянами или только «исправленную» версию. Линза работает на AI-лидеров, за которыми ты следишь, и на longevity-риторику про «оптимизированного человека» — стремление стерилизовать несовершенство алгоритмом часто маскирует антигуманизм.

Не строй ожидания от AI на схеме «рутина — машине, магия — человеку»: Границы «90/5/95» не измерены и сдвигаются каждые полгода. Практичнее проверять конкретные способности: пусть модель предлагает несколько архитектурных решений, а ты сравниваешь ограничения, риски и стоимость проверки. Творчески звучащий ответ ≠ хорошее решение.

КОНСЕНСУС РЕЦЕНЗЕНТОВ

Сошлись на биографических и производственных фактах: DLC «Agent Trevor», проект Agent, история с мачете, цитата Хемингуэя, ценность RDR2 и ментальная модель «внутренний критик как баг и фича». Разошлись в трёх местах: дата основания Absurd Ventures (Gemini □ / GPT △), возраст сына Артура в вырезанной предыстории (Gemini □ / Claude △) и тезис про LLM — Gemini принял «90/5/95» как совпадающее с практикой, Claude и GPT считают цифры риторикой, а неспособность моделей к новизне — недоказанной.