

## ИНТЕРВЬЮ

## „МЫ НЕ ЗНАЛИ ВОЗРАСТ, РОД ЗАНЯТИЙ И СЕКСУАЛЬНУЮ ОРИЕНТАЦИЮ ЗРИТЕЛЯ“

Бонус и Гамовер, телеведущие  
ТЕКСТ КИРИЛЛ АЛЕХИН ФОТО МАРИЯ САВЕЛЬЕВА

Гамовер и Бонус – это жизнерадостные мальчишки предпенсионного возраста, которые с одинаковой живостью обсуждают кресло-качалку, красок в кафе или кустарную турецкую стратегию Mount&Blade. Их передача „От винта“ пережила двух президентов, несколько раз сменила название и телеканал. В этом году Гамовер и Бонус ведут программу „Икона видеоигр“ в эфире MTV. Но главное не меняется: вот уже 14 лет Антон Зайцев и Борис Репетур садятся перед камерой и рассказывают о новых играх.

**PC Gamer:** Увлечение играми в России началось с вас и Сергея Сулонова. Вы, можно сказать, столпы.

**Антон:** Пару раз подходили люди: „Я системный администратор. И это благодаря вам. Вам! Я в детстве смотрел программу „От винта“ и... Стал тем, кем я стал. Спасибо!“ Гляжу на человека, а чувства двойственные. Он сидит где-то в офисе, администрирует локальную сеть... А мог преуспеть! Кто знает, до каких высот он мог вознестись, если бы мы не сбили его с толку, если бы не уничтожили своей передачей?

**Борис:** Мы в каком году начали? В 1994?..

**Антон:** Первое время „От винта“ выходила на РТР, но в неудачное время, ранним утром, когда ее гарантированно никто не смотрел. Зато мы начали понимать, как может выглядеть передача об играх. Подсмотреть формат было нелегко. Интернет не был распространен.

**Борис:** Я в Интернет вообще не верил. Требовал сценарии подавать на бумаге, считая, что в цифровом виде они страшно недолговечны. Антон объяснял мне, недоумку, что бумага может порваться, а с дискетой ничего не случится...

**Антон:** И в доказательство оставлял дискету, которая не читалась. Первый сценарий я написал, увидев три игры: Tank Abrams, Deathtrack и



Wolfenstein 3D. Играл у товарищей, своего компьютера не было. „От винта“ задумывалась как законченное произведение, короткий фильм на 15 минут. Больше материала не имелось. Сценарий был начеркан от руки, с грамматическими ошибками... Отнестись к этой заявке серьезно мог только Дмитрий Захаров [экс-продюсер канала „Россия“, – прим. PCG]. На других каналах меня бы послали, а заявку употребили по назначению.

**Борис:** На самом деле не так. В начале 1990-х на телевидении был неслыханный взрыв свободы. Только-только закончились „Взгляд“ и „Веселые ребята“, выходили оригинальные передачи, не купленные, не позаимствованные – авторские. „От винта“ могла появиться только в то время.

**Антон:** Никто не занимался „просчетом“ аудитории. От нас не требовали сформулировать, на кого рассчитана программа, какой возраст у потенциального зрителя, род его занятий, сексуальную ориентацию...

**PCG:** Понятно, что для страны „От винта“ была примерно тем же, что и передача „Очевидное-невероятное“.

**Борис:** У нас было одно понятие: интересно или нет. Я по наивности думал, что интересная передача должна просто выходить в эфир и пользоваться популярностью. Не важно, о чем она. А неинтересная – не должна. Это теперь никого на ТВ не волнует, интересна программа или нет. Наступило время, когда можно вообще обойтись без такого малозна-

чительного фактора, как „интерес“.

**PCG:** Главное – рейтинг?

**Борис:** Рейтинг, по-моему, связан с интересом.

**PCG:** Покажите зрителю сиски – и вот вам рейтинг! А у вас то сисек не было.

**Антон:** И слава Богу! Не было и, я надеюсь, не будет. Мы мужчины. Этого нам не надо! Передачу можно сравнить с поварским искусством. Вот готовишь ты блюдо и размышляешь: „Давай-ка я сахару сыпану, потому что многие любят сахар... И посолю, потому что многие любят соленое“. Добавляешь ингредиенты, каждый из которых нацелен на определенного человека. Потом смешиваешь и надеешься кому-нибудь скормить. Или ты не рассуждаешь особенно, готовишь на свой вкус...

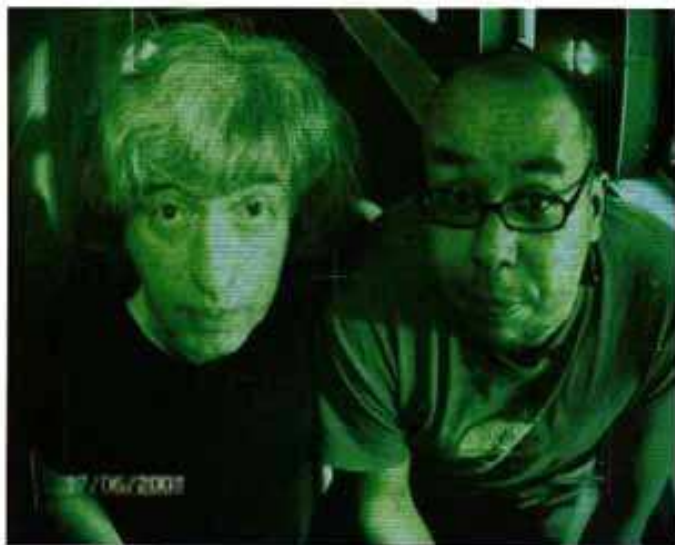
**Борис:** Ну, это блюдо. А ведь можно просто подливать!

**Антон:** Люди будут морщиться, но пить!

**PCG:** Как вы добывали игры?

**Антон:** Выбора не было. Лицензионной продукции не существовало, первые игры даже в ларьках не продавали. Были какие-то телефоны, было сообщество владельцев компьютеров, были выходы на поставщиков игр и программ... Я созванивался с людьми, спрашивал, что у них есть, договаривался о встрече в метро. Что-то на двух дискетах, что-то на трех, а что-то и на семи... Вот это было самое плохое, потому что ты покупаешь игру на семи дискетах, приезжаешь домой, начинаешь разархивировать – и выясняется, что одна дискета „битая“, как правило, последняя! Ты опять встречаешься с продавцом. Меняешь битую дискету на небитую. Но это только начало пути. Потому что надо еще вручную переписать autoexec.bat и config.sys, освободить верхнюю память, заставить игру работать... И получалось то не всегда! Все сценарии были написаны на основе личных впечатлений, никаких





«Мы себя альфа-самцами не чувствуем. Даже если бы «Икона видеонгу» или «От винта» начали выходить на федеральном канале, мы бы не стали звездами»

справочных материалов не было. Это был такой феномен: вот, игра! Потом развелось пиратство. У нас был хороший дружественный ларек на Кузнецком Мосту. Продавцы входили в число зрителей программы и благородно делились играми совершенно бесплатно. Работали с нами себе в убыток. Хотя, конечно, пару раз мы в этом ларьке напились. В какой-то момент установились связи с зарубежными издателями: они присылали кассеты с записью рабочих моментов, интервью – и вот это было ценно, такого не было ни у кого! Интернет не позволял скачивать записи эфирного качества. Что вы хотите, модем 14 400 бит/с....

**Борис:** У меня модем дома лежит. Выкинуть, что ли?

**Антон:** Не спеши. Цивилизация развивается циклично. Через 10 тысяч лет придет

конец этой цивилизации, еще через 8 новая изобретет колесо, винтовку, мороженое... Тебе надо будет попасть в промежуток года в три, пока она с обычных модемов не перейдет на DSL. И вот тогда твой модем пригодится.

**PCG:** За 15 лет у вас, вероятно, появился свой фан-клуб?

**Антон:** Увы! Игры увлекаются юнoshi, это генерал мужская забава. Поэтому наши поклонники нам не слишком интересны.

**Борис:** Один раз я был с девушкой на «Маяковке», в кафе. Рядом сидела компания свободолобивых молодых людей, с дредами, подонистого вида... Я на них посмотрел с опаской, но тут один отделился и попросил у меня автограф. В присутствии девушки! Единственный раз в моей жизни человек подошел за авто-

графом именно тогда, когда нужно. Обычно меня просят расписаться, когда девушка либо отвернется, либо выйдет на пять минут – и вот тут появляются поклонники. Но этот случай был прекрасным. Хочу этим молодым людям объявить благодарность!

**Антон:** И потом, телевизионные звезды – это особенное состояние сознания, особый психический тип. Надо ОЩУЩАТЬ себя звездой. Когда я работаю в кадре, у меня возникает сомнение в том, что я делаю. Рассказываю какую-то чушь, а ведь среди зрителей полно людей, которые разбираются в предмете лучше меня... Зачем вообще им меня слушать? А телезвезда не рефлексирует. Она ощущает себя звездой не потому, что она умная (хотя она может быть умной!) или хорошо говорит, а ПРОСТО. Публика это чувствует и охотно соглашается на игру. Наука этология способна этот эффект описать: ты восприни-

граммы на дисках... Да, кое-что знаю, не лох! Так вот, будьте любезны быть у нас в офисе без четверти пять!» Что бы за этим последовало? Во-первых, наши тексты не подойдут. Вот приятель сделал документальный фильм, а его не берут. Один канал не берет. Другой не берет. Потом кто-то намекает, что в фильме есть ЛАБРАДОР. А лабрадор – ну, мы знаем у кого. И не то, чтобы в кадре в лоб говорилось: «Есть хорошие собаки – колли, пекинесы, и есть подонки собачьего мира – лабрадоры. И самое любопытное, что и хозяева этих собак такие же!» Ничего такого! Но тема начала становиться скользкой. Как только приятель вырезал лабрадора, фильм сразу, со свистом, ушел. Но ведь никто не скажет открытым текстом: «Это нельзя показывать!» Понять, где именно лабрадор – это огромный труд, тем более что у каждого телечиновника в голове свой лабрадор. Тексты нужны

## Придет женщина, очки, юбка ниже колена: „Вы чему детей учите?“

маешь известного человека как альфа-самца или самку и на инстинктивном уровне испытываешь к нему почтение, хотя он, может, не делает ничего, чем стоило бы восхищаться. Но мы с Борисом себя альфа-самцами не чувствуем. И даже если бы «Икона» или «От винта» начали выходить в прайм-тайм на федеральном канале, мы бы не стали звездами.

**PCG:** Кстати, почему на центральных каналах не идут передачи об играх?

**Антон:** Есть несколько причин. Во-первых, продюсеры – люди довольно пожилые. Об играх ничего не знают, поэтому в их представлении компьютерные игры – это не то, что нужно широкой аудитории.

Во-вторых, наши программы просто не могут появиться на „первой кнопке“. Допустим, завтра нам позволит большой человек из „Останкино“: „Ребята, мы подумали... Эту вашу... Тмарочка, как там?... Виртуальность и эти технологии... Какие, Тмарочка?... Цифровые технологии решено развивать, потому что стране нужны арифмо... Компьютеры?... Да, компьютеры... И про-

такие, чтобы не придраться, чтобы ничего сомнительного... **Борис:** А у нас в каждом выпуске столько лабрадоров... **Антон:** Второй этап: „В играх слишком много насилия!“ Придет женщина, очки, юбка ниже колена, когда-то, работая бухгалтером, раскладывала в Windows пасьянс. Она видит картинку: героя проткнули ножом. „Знаете, вот этого не надо... Давайте рассказывать об играх без насилия... Вы чему детей учите?“ Хотя агрессия – это имманентное свойство человека. Агрессию надо выплескивать. И компьютерные игры – великолепный способ ее регулировать.

Но даже после этой женщины придет третья. „Почему у вас все американское? – спросит тетенька. – Давайте побольше российских игр! Хотя бы половина игр должна быть отечественного производства! Уж вы постарайтесь!“ **Борис:** Ну да. И в тот момент, когда мы изготовим продукт, соответствующий всем требованиям федерального канала, появится такая передача, с которой нам бы не хотелось иметь ничего общего.

## ОХОТА ТЫ ДОСТАЛ

Даже популярный ведущий может столкнуться с трудностями при поиске новой компьютерной игры.

