

РАФАЭЛЬ ЛЮКА



Питер  
**МОЛИНЬЕ**

ИСТОРИЯ РАЗРАБОТЧИКА,  
СОЗДАВШЕГО ЖАНР «СИМУЛЯТОР БОГА»

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

**Рафаэль Люка**  
**Питер Молинье. История**  
**разработчика, создавшего**  
**жанр «симулятор бога»**  
**Серия «Легендарные**  
**компьютерные игры»**

*Текст предоставлен правообладателем*

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=69181843](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69181843)*

*Питер Молинье. История разработчика, создавшего жанр «симулятор бога» / Рафаэль Люка: Эксмо; Москва; 2023  
ISBN 978-5-04-186191-9*

### **Аннотация**

Питер Молинье – одна из самых популярных, уважаемых и противоречивых фигур в индустрии видеоигр. Каким его только не называют – гениальным, амбициозным, легкомысленным, импульсивным... Он создал жанр «симулятор бога» и значительно повлиял на развитие RPG, а многие игры, к которым он приложил руку, навсегда вошли в историю.

В этой книге рассказывается о жизни и карьере легендарного разработчика от юности до зрелых лет. Автор Рафаэль Люка долгое время беседовал с Питером Молинье, чтобы составить

наиболее полный портрет его личности. Воспоминания о семье, первые успехи в конце 1980-х годов, опыт ведения бизнеса, смена компаний, история разработки Populous, Syndicate, Magic Carpet, Fable и других знаменитых игр. Питер Молинье без утайки рассказывает о своих успехах и неудачах, об источниках вдохновения, ошибках и воображаемых мирах.

Пришло время узнать: настоящий Питер Молинье – каков он?

Понравилась книга? Поставь бумагу на полку!

Покупатели электронной книги найдут внутри скидку на бумажную версию.

В формате a4.pdf сохранен издательский макет.

# Содержание

Предисловие	7
Вступление. Три эпохи, три Молиньё	9
Карта воображаемого мира	9
Об авторе	12
I. Питер и я	14
II. Альбион, дорогой Альбион	23
III. Эпоха богов	28
Илистое начало	31
Истоки (деятеля) искусства	40
Конец ознакомительного фрагмента.	41

**Рафаэль Люка Питер  
Молинье. История  
разработчика, создавшего  
жанр «симулятор бога»**

*Посвящается Эзре и Селин*



**БОМБОРА**  
**ИЗДАТЕЛЬСТВО**

© Р. С. Попов, перевод на русский язык, 2023

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023



ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ

---

**ИГРЫ**



## *Предисловие*

Когда мы с Рафаэлем начали обсуждать различные эпизоды моей жизни, мне стало понятно, насколько невероятной и удивительной она была. Буквально вчера почтовое ведомство Великобритании выпустило новые марки, и одна из моих игр, Populous, стала частью этой коллекции. Вы можете себе представить, каково это – создавать подобные проекты, работать с такими замечательными людьми, видеть, как городок вроде Гилфорда становится сердцем британской игровой индустрии, или получать за всю эту деятельность награды? Это просто... сказочно. То, что я остаюсь частью этой индустрии спустя столько лет и продолжаю сотрудничать с целым рядом прекрасных разработчиков, – невероятная честь. Уверен, что мог бы заработать в десять раз больше денег, если бы сосредоточился на одной игре, а не выпускал все время разные, мог бы достичь еще больших успехов, но я этого не сделал. Это было невероятное путешествие, просто удивительное, и настоящее счастье, что мне повезло пройти этот путь. Постоянно, почти каждый год, я говорю себе: «Боже, должно быть, это сон», и ощущаю, что вот-вот проснусь. Мне до сих пор кажется, что на моем месте должен быть кто-то другой. Но все сложилось так, а не иначе. И да, в моей жизни случилось много ошибок и событий, о которых я глубоко сожалею, но это все равно было замечательное, чудес-

ное приключение. Сейчас мне понятно только то, что оно еще не закончилось и это лишь его очередной этап.

Столько часов разговаривать с Рафаэлем, чтобы помочь ему написать эту книгу, было все равно что ходить к психотерапевту. Оглянувшись назад на все события моей жизни, погрузившись внутрь себя, вспомнив случаи, которые, как мне казалось, позабылись, я понял, что теперь и вправду знаю себя немного лучше.

Спасибо, Рафаэль. Думаю, что и тебе нужно срочно записаться на прием к мозгоправу – ты наверняка страдал, сидя все это время перед компьютером и выслушивая, как я рассказываю свою историю.

Так что большое спасибо за твое время и самоотверженность и спасибо за то, что был так терпелив.

*Питер Молинъё*

# ***Вступление. Три эпохи, три Молиньё***

*ПО ГРАНИЦЕ ЛАДОНЕЙ, где звезды росли  
мне навстречу, далекие всем небесам, близкие всем  
небесам: о, как все здесь не спит! Как распахнут к  
нам мир, центром сквозь нас!*

*«Роза-от-никто» Пауль Целан<sup>1</sup>*

## **Карта воображаемого мира**

Составление карты воображаемого мира, обнаружение корреляций между жизнью и работой творца требуют лишь логичного, понятного набора шагов и действий, простого анализа мышления: проведение интервью с ним или выявление важных событий, ключевых последовательностей, озарений, неудач и успехов, соединение точек, поиск сознательных или бессознательных связей событий/перемен/закономерностей в его творчестве. Создав карту воображаемого мира, можно начать дрейфовать по ней, передвигаясь от места к месту, от одного следа из прошлого к другому.

Первый великий роман в жанре киберпанк, «Нейромант» Уильяма Гибсона, обязан своим появлением ряду наблюдений и моментов, увязанных между собой самим бытием ав-

---

<sup>1</sup> Перевод Н. Болдырева. – Прим. пер.

тора: ночь блужданий, в которую писатель обнаружил зал аркадных автоматов, где игроки склонились над экранами, почти поглощенные ими; реклама компьютера Apple II; показ среднеметражного фильма Криса Маркера «Взлетная полоса» в рамках университетского курса кино; сленговые выражения байкеров 1950-х годов, услышанные во время прогулки; страсть к романистам Уильяму Берроузу и Томасу Пинчону. Никто бы не стал ассоциировать эти элементы так же, как Уильям Гибсон, никто бы не увидел те же связи и сочетания. Авторы и творцы – это носители, машины для объединения идей и опыта, выдающие их в другой, переваренной, неузнаваемой форме. Они рассказывают нам о своей жизни, своем прошлом, своих страстях, своих мечтах, своем детстве, своих травмах, своих интересах на данный момент или на все времена в кусочках, отрывках и намеках.

Видеоигры, будучи в целом коллективным произведением, все же не избежали аналогичных процессов. Разве Сигэру Миямото не создавал *The Legend of Zelda* из своих детских воспоминаний, в которых изумленное любопытство и ужас обрели форму дремучего леса, полного тайн и неизвестных пещер, наполненных тьмой? Питер Молиньё, как мы увидим далее, черпает вдохновение из тех же источников: детства и страстей. Возможно, он бессознательно или намеренно связывает воедино опыт из своей жизни и работы. Он делает это, как и каждый из нас, ведь люди всегда ищут корни, глубинные причины своих решений, сомнений, оши-

бок и их последствий. Мы восстанавливаем, (пере)изобретаем прошлое в свете нашего настоящего, ставшего результатом того или иного совершенного выбора.

Стивен Кинг при написании романов опирается на свой читательский опыт, окружение и вымышленное детство в Дерри. Джеймс Джойс из мест своей ссылки воссоздает в воображении переулки, бордели и магазины Дублина. Точно так же и сотворчество Питера Молиньё передает его ранние годы, странствия по болотам, изобретательность его отца или собственный особый способ игры с конструктором, буквально сочтятся ими. Проведите с ним несколько часов, и вдруг БУМ! – дизайнерские решения и выбранные им темы начнут казаться... очевидными концепциями, которые лишь ждали подходящего способа или платформы для выражения.

Это не просто обзор его карьеры и знаковых игр – это карта воображаемого мира, очевидно субъективная, созданная на основе моих личных мыслей и комментариев о творчестве Питера Молиньё, на которую я приглашаю вас посмотреть. Да, отметим, что здесь присутствует двойная перспектива, которая часто свойственна биографиям: жизнь творца описывается увлеченным, но, безусловно, посторонним наблюдателем, чье видение оказывает намеренное, очевидное и ясное влияние в том числе и на того, кто читает эти строки.

## *Об авторе*

Рафаэль Люка работает в области игровой журналистики уже более восемнадцати лет. Сперва он был простым читателем журнала Tilt и поклонником АНЛ<sup>2</sup>, но быстро обнаружил в себе пристрастие к обширным вселенным ролевых игр, на перечисление которых здесь не хватило бы места. Получил диплом магистра истории в Университете Париж I и стал внештатным сотрудником журнала PC Team, затем работал с изданиями Gameplay RPG и PlayMag. В октябре 2004 года он присоединился к издательской группе Future France и сотрудничал с журналами Joypad, PlayStation Magazine, Xbox Magazine, Consoles + и Joystick, а также выпускал материалы для изданий, посвященных кино. Недавно он принял участие в новом выпуске Jeux Video и в настоящее время регулярно упоминается в видеоматериалах и статьях на сайте Gamekult.

Рафаэль написал книги «История RPG» и «Ведьмак. История франшизы. От фэнтези до культовой игровой саги», изданные Pix'n Love. Выступил соавтором книг «Создание трилогии BioShock. От Восторга до Колумбии» и «Легенда Final Fantasy IX», также его перу принадлежат «Легенда

---

<sup>2</sup> Американская хоккейная лига (от англ. American Hockey League) – хоккейная лига, которая позиционируется как вторая после НХЛ профессиональная хоккейная лига Северной Америки. – *Прим. лит. ред.*

Final Fantasy I–II–III» и «Saga Legacy of Kain. Между двумя мирами», опубликованные издательством Third Éditions. Его любимыми жанрами можно назвать RPG (японские и западные), аркадные и приключенческие игры, FPS и огромное количество странных экспериментальных проектов, которыми он насыщает свой большой разум... Мы уже упоминали, что Рафаэль обожает фантастические истории в литературе и кинематографе? Или что он поклоняется тарабарщине авторов вроде Джеймса Джойса, Рафаэля Алоизиуса Лафферти и Томаса Пинчона?

# I. Питер и я

Это воспоминание о тебе и обо мне.

Это воспоминание о нас.

Перед нами простая спальня подростка конца 1980-х годов: кровать, письменный стол и шкаф для одежды. Такая мебель превратится в бесполезные, сломанные и грязные куски фанеры, если ее попытаться разобрать. Лишь немногочисленные постеры с видеоиграми тех лет, добытые из журналов *Generation 4*, приколоты к идеально белым стенам, очевидно недавно перекрашенным, и добавляют им цветных штрихов. Душа живущего в комнате подростка натянута на эту неуютную пустоту, словно вторая кожа. Среди постеров есть нереальная и красочная *Unreal* от Ordilogic Systems, изометрическая *Populous* с ее замком на куске земли, вырванном из застывшей на фоне планеты, жуткая лавкрафтианская *The Hound of Shadow* с нарочитой стилизацией под «рыбий глаз». Затем мы замечаем Марию... Марию Уитэйкер, одетую в бикини. Она сидит у ног бодибилдера в парике, изображающего варвара для обложки игры *Barbarian*, уже тогда вызывавшей споры.

Другое время, другие нравы.

Сейчас начало лета 1989 года.

В этой комнате находятся Жан-Марк, Лоран и я.

И компьютер Amiga 500.

На столе динамики телевизора выплывают регулярные, мучительные удары сердца, которые эхом отражаются от каждой стены. На экране крошечные, одетые в голубое существа бродят по зеленой/пустынной/вулканической равнине, строят домики, особняки и замки, сражаются, умирают, тонут, превращаются в кровожадных крестоносцев, сжигающих жилища и земли противников. А мир вокруг них развивается и меняется при щелчке левой или правой кнопкой мыши в главном окне игры или по окружающим его иконкам.

*Populous* – первая игра для Amiga, которую я увидел.

Я был знаком с продукцией Bullfrog: название компании упоминалось в журнале *Tilt* еще в апреле 1989 года (в 65-м номере), а в более позднем выпуске можно было найти аж целый CD. В декабре 1989 года компания даже была удостоена премии от редакции *Tilt* в категории стратегических игр и оттеснила *SimCity*, которая тогда была доступна только на монохромном Macintosh. Интернета как такового еще не существовало (в его нынешней форме, доступной всем), телепрограммы *Micro Kid's*<sup>3</sup> не было, поэтому, чтобы влюбиться в игру, приходилось полагаться на статичные кадры, слова, описания и критику журналистов, мнения одноклассников, а затем пытаться представлять себе эти миры и персонажей в движении.

---

<sup>3</sup> Передача выходила на французском канале France 3 с 1991 по 1997 год и содержала «живой» геймплей. – *Прим. пер.*

А можно было сходить в гости к другу или в магазин, чтобы посмотреть, как игра ведет себя *in vivo*<sup>4</sup>.

Например, в гостях у Жан-Марка, в этой юношеской спальне конца 1980-х годов.

Тот день, до сих пор запечатленный в моей памяти наряду с множеством других похожих моментов, мы провели за игрой *Populous*, по очереди хватаясь за мышку, чтобы навязать свою волю миниатюрному миру... О, эта музыка! О, эти звуковые эффекты! О, это ощущение власти над самим бытием движущихся на экране существ, копошащихся в вечном болоте циклического разрушения и созидания! В то время не было ничего похожего на *Populous*. Несмотря на множество способов взаимодействия с окружающей средой, даже *Ultima* не могла сравниться с тем, что я тогда испытывал... Это был вопрос незамедлительной реакции пиксельного мира на действия игрока. Такое смогла предложить только седьмая часть серии Ричарда Гэрриота.

Вселенная на кончиках пальцев – точнее, на конце указательного – прямо там, на экране.

Божественно.

Вернувшись домой, я рассказал родителям о своем открытии. Помимо этого, у меня был аргумент, чтобы убедить их купить мне Amiga 500: я сказал, что буду копировать игры, как это делал Жан-Марк с помощью программы X-Copy

---

<sup>4</sup> *In vivo* (от лат. «в живом») – в науке обозначает проведение экспериментов на (или внутри) живой ткани при живом организме. – Прим. лит. ред.

Про, которую он продемонстрировал мне несколькими часами ранее. Тем летом наше трио дружно пересело на Amiga 500, а свои старые приставки Sega Master System (которые мы также приобрели вместе, чтобы обмениваться играми) мы убрали в шкафы только затем, чтобы когда-нибудь снова достать их ради *Kenseiden*, *Space Harrier*, *R-Type*, *Shinobi* или *Thunder Blade* – игр, которые я проходил много раз и знал наизусть.

С появлением Amiga для меня открылся новый мир. Мир, который я ранее видел на компьютерах Apple II, ZX Spectrum, Amstrad CPC и даже на Atari ST у Дени, еще одного школьного друга, с которым мы в прошлом году провели немало воскресных дней. Тогда игра *Dungeon Master* стала нашим наркотиком, нашей одержимостью: она предлагала несравнимое погружение, взаимодействие на кончике курсора.

В то время слово Bullfrog было только названием: несмотря на награды, которые тогда получила *Populous*, мне не удастся вспомнить никаких французских интервью с Питером Молиньё. И все же в различных изданиях 1990-х годов я следил за всеми новостями о студии и ее проектах: *Flood*, *Powermonger*, *Populous II*, *Syndicate*, *Magic Carpet*... Вышло множество статей, и все они были кучу раз прочитаны, перечитаны, запомнены наизусть.

Я до сих пор помню интервью Саймона Батлера (разработчика *Total Recall*, изданной Ocean Software) в 81-м выпуске

*Tilt*, где его спросили об оригинальности в видеоиграх: «Чаще всего оригинальные игры воспринимаются как странные. Геймеры с сомнением относятся к тому, чего раньше не видели, и неохотно покупают такие продукты. Конечно, есть исключения вроде *Populous*, но это именно что исключения. Я не думаю, что кто-то осмелится пойти по стопам Bullfrog. Кроме того, их следующий проект наверняка будет выполнен в том же ключе, что и первый. Что останется от их оригинальности?»

Что останется от их оригинальности, мой дорогой Саймон? Сама манера работы Молиньё, Bullfrog и Lionhead всегда подразумевала следующий набор действий: берутся уже знакомые, проверенные концепции, потом они искажаются почти до полной неузнаваемости, при этом сохраняется лишь скелет оригинального геймплея, обогащенный новыми видами взаимодействия с игровым миром и новым подходом к пониманию каждого жанра. Продолжение *Populous*? Да вот оно, с добавленными элементами RPG и механикой кастомизации бога (*Populous II*). А вот другой их проект, выполненный ближе к симуляции: *Powermonger* – игра, в ходе разработки которой Питер Молиньё пожалел о большинстве принятых им решений. Экономический симулятор в стиле *SimCity*? Студия создаст *Theme Park* и *Theme Hospital*. В моде игры, похожие на *Doom*? Молиньё и его банда разработают странную и сложную *Magic Carpet*. Компания Creatures и их покемоны завоевывают сердца игроков по всему ми-

ру? *Black & White* подарит им гигантское животное, которое они смогут дрессировать как душе угодно. Популярны RPG? *Fable I, II* и *III* разрушат уверенность экспертов в том, на что можно навесить этот ярлык, а на что нельзя... Факт остается фактом: у Молиньё и студий, соучредителем которых он являлся, было явное желание отклониться от жанров, вывести их за рамки условностей и облачить в более привлекательную и эргономичную форму. Тем удивительнее, что именно это стремление к доступности и удобству в то время, когда большинство CRPG или [варгеймов](#) все еще управлялись исключительно с клавиатуры, тянуло все их продукты в сторону необычности, всегда отличавшей проекты Молиньё. Все очень просто – игра от Молиньё всегда заметна, ее можно почувствовать, увидеть издалека.

Однако, как мы увидим по ходу этой книги, ничего, абсолютно ничего из этого не было задумано заранее. В момент разработки игры Молиньё представляют собой живые конструкторы, игровые вещи, которые только и ждут, чтобы их структурировали, сформировали, раскрыли...

Далее, между 1980-ми и началом 2000-х годов, я купил (или скопировал на Amiga!) все игры Питера. Затем, уже являясь журналистом, специализирующимся на RPG благодаря своим первым редакторам, я принес клятву на *Baldur's Gate*, *Planescape: Torment*, *Final Fantasy* и *Deus Ex*, что буду неустанно следить за *Fable* в изданиях, для которых начну писать. Первая часть была проанализирована в журна-

ле *Joypad* в версии *The Lost Chapters*. Затем я отправился на премьеру второй и третьей части, а также игры *The Movies* во время выставки Activate, которая оказалась незабываемой для всех, кто ее посетил. Мне даже посчастливилось поехать в Гилфорд вместе с горсткой иностранных журналистов, чтобы несколько часов поиграть в мертворожденную *Fable: Legends*, а затем провести время с командой Lionhead и обсудить будущее Xbox 360 с Филом Харрисоном, который в то время посещал европейские студии. Но с Питером я встретился только на демонстрации *Fable: The Journey* незадолго до его ухода из Lionhead.

Я был одним из тех игроков, которых Питер заставлял мечтать, ведь он раз за разом делал громкие заявления и объявлял о своих амбициях за месяцы, а иногда и за годы до фактического выхода очередного проекта. И если несколько лет назад некоторые журналисты поносили его, как и Шона Мюррея (*No Man's Sky*), то в моих глазах он все равно остался визионером – человеком, который предвидел весь потенциал игровой формы, не имея (технических) средств для полной реализации своих планов. Многие из его идей воплотились впоследствии, после массового распространения нужных технологий. Например, бороду, которая растет в реальном времени в ролевой игре (заявленную в *Fable*), я обнаружил несколько лет спустя<sup>5</sup> в *The Witcher 3: Wild Hunt* и вос-

---

<sup>5</sup> *Fable* вышла в 2004 году, а *The Witcher 3* – в 2015 году. Между двумя играми 11 лет разницы. – Прим. науч. ред.

кликнул: «Питер это предвидел!» То же самое касается деревьев и травы, которые заново вырастают через несколько дней после того, как их срубили или вырвали: такое происходит во всех survival-играх<sup>6</sup>.

Чтобы описать карьеру Питера, я воспользуюсь концепцией Джамбаттисты Вико (1668–1744 гг.) из его «Новой науки»<sup>7</sup>, где он разделяет историю цивилизаций на три периода: эпоху богов, эпоху героев и эпоху людей. Но если Вико говорил о человечестве, обществах и стадиях их эволюции, то, на мой взгляд, это разделение прекрасно иллюстрирует жизнь соавтора *Populous*, *Fable* и *Syndicate*: взрывное (и «божественное» в случае с *Populous*) начало, которое сразу вывело его на передний план видеоигровой индустрии, затем флагманская серия RPG, поставившая под вопрос саму геройскую тематику (*Fable*), и его последние, менее знаковые, а иногда даже провальные игры. Три эпохи, три Молиньё, три студии: Bullfrog, Lionhead, 22Cans.

Наконец, в отличие от своих предыдущих работ, изобилующих сносками и перекрестными ссылками, здесь мне хотелось бы придерживаться более плавного стиля повествования. Я собираюсь следовать тем долгим часам обсуждений, растянувшимся на несколько месяцев, которые мы провели

---

<sup>6</sup> Растущие в реальном времени деревья все еще огромная редкость. В некоторых играх после вырубki дерева действительно вновь появляются, но практически всегда это происходит уже за кадром. – Прим. науч. ред.

<sup>7</sup> Полное название книги: «Основания новой науки об общей природе наций». – Прим. науч. ред.

вместе с Питером. Обычно где-то между полуднем и двумя часами дня он рассказывал мне свою историю так, как никогда не делал раньше, размышлял о своих ошибках и недостатках, а я отмечал и записывал каждую деталь, в которую мы могли бы углубиться сейчас или позже в ходе одного из многих наших последующих разговоров.

Спасибо за уделенное мне время, Питер.

## II. Альбион, дорогой Альбион

Великобритания, начало 1980-х годов. Предприниматель и изобретатель Клайв Синклер выпускает ZX80, ZX81 и ZX Spectrum. Дешевые компьютеры, гораздо более доступные, чем дорогой и громоздкий американский Apple II. Их резиновые клавиши навсегда впечатаются в пальцы английских геймеров, а сами эти 8-битные микрокомпьютеры на базе процессора Zilog 80 затянут целое поколение молодых любителей видеоигр в ад программирования. Самыми заметными первопроходцами станут Мэтью Смит, Джефф Минтер и другие.

Проекты из Франции часто хвалят и критикуют за особый «французский стиль»: странные игры с заумным и непонятным геймплеем, неудачные (серия *Bob Morane* от Infogrames) или же удачные (*The Quest for the Time-Bird* от тех же Infogrames) адаптации комиксов, необычные RPG, которые в этой необычности недалеко ушли от японских аналогов того же периода, или творения с уникальной эстетикой, словно сошедшей со страниц *Métal Hurlant*<sup>8</sup>. С таким же успехом можно говорить и о «британском стиле», поскольку английская игровая индустрия 1980-х наводнила Францию своей продукцией и заметно отличалась от американской.

---

<sup>8</sup> Журнал-антология психоделических французских комиксов, созданный Жюном Жиро (Мёбиусом) и Филиппом Дрюе. – *Прим. пер.*

Более того, для многих (французских) геймеров восьмидесятых – включая автора этих строк – именно Великобритания стала страной мечты по части видеоигр, а вовсе не далекие США. На это повлияли Ocean, U.S. Gold, Psygnosis, The Bitmap Brothers, Palace Software, Level 9, Magnetic Scrolls, The Assembly Line, Argonaut Games и другие студии и издательства, прославившиеся своим подходом к созданию игр и бескомпромиссными проектами, не вмещающимися в рамки типичных игровых жанров. Часто это были адаптации культовых фильмов (Ocean и их игры по «Робокопу» и «Взводу») или же проекты с безупречной эстетикой (знаменитый и нестареющий *Speedball* от The Bitmap Brothers). И почти всегда эти творения можно было считать инновационными. Даже коммерческая игровая адаптация «Взвода» порой удивляла своими авангардными эпизодами: например, там был FPS-подобный уровень в коридорном лабиринте, который предвосхитил *Wolfenstein 3D*.

Вернемся к началу 1980-х. Несомненно, представители новой английской сцены уже были травмированы галлюциногенным монтажом Терри Гиллиама из «Летающего цирка Монти Пайтона», охвачены видеопсиходелией, сформированы панковским принципом Do It Yourself («Сделай сам») и выкриками No future! («Нет будущего») из песни Sex Pistols – *God Save the Queen*. В этой обстановке, напоминающей об эпизоде «Брандашмыг» из сериала «Черное зеркало», где рассказывалась история Стефана Батлера, и находил-

ся Мэтью Смит, подросток, одиноко сидящий перед экраном и разрабатывающий *Manic Miner* (1983), а затем *Jet Set Willy* (1984) – самые показательные и знаковые игры этого периода. Они представляли собой сложные платформеры с простыми целями (сбор предметов, разбросанных по уровням), где противники принимали форму ножниц, кофейников, танцующих зайцев, бритвенных лезвий, ступней в стиле Монти Пайтона, биде... Главный герой *Jet Set Willy* даже превращался в крылатую мышь, чтобы спастись от каких-то матрон, вышедших напрямиком из «Комнаты страха». Мистично. В игре было несколько концовок: в первой Вилли засовывал голову в унитаз, во второй сбегал из особняка, но затем умирал от удара загадочной всемогущей силы, после чего на экране появлялась кровавая финальная надпись «Die Mortal». Всюду прослеживалась критика религии: в церковном приходе, украшенном гигантским распятием, и в странных монахах с крокодильими лицами, которые угрожающе бродили по коридорам. Люди с рыбьими головами из забытой инди-серии *La La Land*<sup>9</sup> (2006) наверняка во многом обязаны этим образам, равно как и эксцентричным коллажам Терри Гиллиама. Дальше отметились такие разработчики, как Джон Джордж Джонс (дьявольски злобные *Go to Hell* и *Soft & Cuddly*), Стивен Каргилл (*Sir Lancelot*) и С. Брокхёрст (*Roller Coaster*). Зачастую эти подростки или юноши

---

<sup>9</sup> Набор из пяти коротких экспериментальных игр, разработанных Мэттом Олдриджем. – *Прим. пер.*

создавали игры, схожие с *Manic Miner*, но еще более безумные и бредовые, чем оригинал, в ответ на что Смит и выпустил *Jet Set Willy* — очередное культовое произведение из Англии середины 1980-х годов.

*Jet Set Willy* – это как «Золотой век» Бунюэля<sup>10</sup>, только без политической сознательности: странное, беспорядочное произведение, брошенное без каких-либо церемоний прямо в лицо игроку. Даже обложка игры передавала яростную панковскую стилистику – на ней перепивший Вилли, засунув голову в унитаз, исторгал из себя шампанское. Во всем явно прослеживалось влияние Ральфа Стедмана и его иллюстраций к книге «Страх и отвращение в Лас-Вегасе» Хантера С. Томпсона. Панк и ЛСД оказали влияние на многие английские начинания первой половины 1980-х и в том числе на разработчиков, находившихся в этой среде. Так, игры в жанре shoot 'em up вечного хиппи Джеффа Минтера, вдохновленные культовыми аркадами, создавались как произведения мгновенного действия, свободные от любых предлогов, абстрактные по форме и цели – двигайтесь вперед, очищая экран от «космических захватчиков». Простейший мотив. Майк Синглтон предпочитал великолепное смешение жанров: его игры *Dark Sceptre*, *Midwinter* или *Lords of Midnight*

---

<sup>10</sup> Один из первых звуковых французских фильмов. Представляет собой сюрреалистичный набор абсурдных сцен, объединенных между собой лишь общим замыслом режиссера. – *Прим. лит. ред.*

совмещают в себе элементы адвенчуры<sup>11</sup>, RPG и стратегии, а их мастерское техническое исполнение – гигантские спрайты или полная обработка трехмерных поверхностей в реальном времени – только усиливало производимый эффект. Синглтон стремился не делать игры определенного жанра, а давать игроку инструменты, чтобы он мог рассказать свою историю, пережить личные победы, неудачи и смерти. Мел Краучер в своих игровых проектах исследовал неожиданные способы выражения: например, в *Deus Ex Machina* мы с помощью нескольких мини-игр следуем за человеком от его рождения до смерти, а сам этот путь сопровождается записанным на кассете саундтреком, где чередуются песни, диалоги и монологи... Настоящая синтетическая рок-опера. В игре *Elite* и ее продолжениях Дэвид Брэбен открывает перед юными исследователями космоса бесконечное пространство из пикселей и трехмерных сеток. Наконец, в застенках Ultimate Play the Game, предшественницы будущей компании Rare, братья Стэмперы как могут дробят само понятие аркадной игры, ее механики и формы, чтобы впихнуть все это в рамки слишком ограниченного ZX Spectrum.

И тут появляется Питер Молиньё. Из ниоткуда, почти запоздало, там, где никто его не ждал. И выпускает *Populous*.

---

<sup>11</sup> В России этот жанр принято называть квестом. – Прим. лит. ред.

### III. Эпоха богов

*Когда беспокойная ночь осталась позади и кошмарная буря утихла, ребенок встал и осмотрел сад на заднем дворе. Он увидел кладбище из веток, выкорчеванные растения и опрокинутые горшки с редкими цветами, оставшийся с позабытого лета шалаши с покосившейся крышей, мастерскую, полную потайных ящичков, перевернутых вверх дном, конструкторы с разбросанными деталями, расчлененные игрушки, марионетки и куклы. Ему пришла в голову идея: перестроить мир, переделать его. Да, создать его своими руками – крошечный, по сути своей идеальный. Новый мир, другой и юный, даже смеющийся. Полный маленьких человечков.*

*Мир для него, только для него одного.*

*И чтобы наполнить его содержимым, ребенок начал с наброска контура карты.*

*«Рассказы о творце», том I: «Дитя и буря» Лия К. Полсер*

В мире Альбиона, как и в любом другом сеттинге чересчур условного фэнтези, появление героя ознаменовалось бы проходящей мимо ведьмой, считавающей темные предзнаменования по протянутым к ней рукам; феей, исполняющей желание предполагаемого седьмого сына седьмого сына; бурей, предвещающей жуткие неудачи, как только новорожденный достигнет зрелости; катаклизмом, опустошающим

королевство, которое наследнику придется восстанавливать; или, что более прозаично, бессмысленной в своей глупости резней в безобидной деревне – прекрасный повод для будущей мести единственного и пока слишком юного выжившего в этом побоище.

В Гилфорде 5 мая 1959 года прогноз обещал ветреную и облачную погоду, температура воздуха – 12 °С.

Это был очень тихий день в небольшом городке в Суррее, хотя и немного прохладный для наступающего лета. Дело в том, что, как и в графстве одного оксфордского профессора<sup>12</sup>, дни здесь проходят, медленно изнураясь у берегов Вей и его пульсирующих течений. Но мир вокруг грохочет, бушует, кипит, и гордый, настоящий Альбион буквально разрывается между мифическими сказаниями прошлого и пугающими, зарождающимися технологиями, которые вот-вот перевернут все с ног на голову. 28 мая 1959 года Mermaid Theatre в Лондоне открыл свои двери с регулярной постановкой «Остров сокровищ». С апреля 1967 года в этих же стенах организаторы клуба Molecule стали закладывать рассказы о жизни и открытиях изобретателей и гениев в юные, еще совсем пустые, светловолосые английские головы. Также в 1959 году, а точнее 4 августа, Barclays стал первым банком, который оснастили компьютером. В том же году роман «Титус Один», последняя часть серии «Горменгаст» за авторством уже впавшего в депрессию Мервина Пика, был опубли-

---

<sup>12</sup> Скорее всего, имеется в виду Льюис Кэрролл. – *Прим. лит. ред.*

ликован в порезанной издателем версии. В ней Титуса, беглого наследника королевского рода Гроан, поразили иллюзорные технологии, воспроизводящие драматические события прошлого в пантагрюэлевском<sup>13</sup> замке Горменгаст.

Итак, в тот вторник, 5 мая 1959 года, когда прогноз обещал прохладную, ветреную и пасмурную погоду с температурой воздуха 12 °С, Питер Дуглас Молиньё издал свой первый крик.

Пока что будем звать его Питером.

По крайней мере, на протяжении этой главы.

Вот он сидит в офисе 22Sans перед своим компьютером и слушает первый из многих вопросов, которыми будут полниться наши видеоинтервью.

Его губы приходят в движение. Первые слова.

---

<sup>13</sup> В данном случае слово «пантагрюэлевский» используется в значении «необъятный, огромный». – *Прим. лит. ред.*

# Илистое начало

Как и все мы, из раннего детства будущий создатель *Populous*, *Syndicate*, *Black & White* и *Fable* сохранил только образы, разрозненные фрагменты, которые невозможно собрать воедино иначе как путем измышления, воссоздания или реконструкции логических связей между событиями: набор LEGO из воспоминаний, детали которого нужно правильно соединить, или катушка с пленкой, которую придется восстанавливать с помощью кусочков скотча...

Вот они, звуки.

Прислушайтесь.

Прислушайтесь к тем прошедшим дням, которые вам не принадлежат. Послушайте: голоса из мечтательного детства, они всегда одни и те же, голоса *«моего отца и матери»*.

*«Мой отец... Он работал руководителем среднего звена в одной компании. Совсем неинтересное занятие. В свободное время он постоянно что-то изобретал и мастерил. У него был удивительный сарай, полный безумных штук, которые он создавал сам. Отец был весьма творческим человеком, хоть его работа и навевала только скуку. Он изобрел хитрую систему хранения для фургонов, которая используется до сих пор: механики в компаниях по ремонту и оказанию помощи на дорогах всегда таскают с собой множество инструментов, а он придумал способ их удобно и упорядоченно»*

но хранить, но, к сожалению, ему за это так и не заплатили. Некоторые из его изобретений ушли в производство и в дальнейшем продавались, но я не думаю, что он заработал на них хоть какие-то деньги. Еще отец делал игрушки для меня и моей сестры. Одной из самых запоминающихся была приборная панель космического корабля. Мне было примерно восемь-девять лет, а в моем распоряжении были всевозможные кнопки, на которые нужно было нажимать, и провода, которые можно было соединять. Помню, как я играл с этой панелью много-много лет. Он чинил вещи, которые я постоянно ломал, а еще построил домики, в которых мы могли играть в саду. Первый был из асбеста, очень опасного материала, второй – из досок, и, наконец, третий он соорудил на деревьях – для праздника, который я организовал в детстве... Забавно, но я до сих пор прекрасно помню его мастерскую. Там был верстак, полный маленьких ящичков с кучей крошечных деталей, и меня это очаровывало».

О, он набит пружинами, винтами, гвоздями и инструментами.

«В моей следующей игре, *Legacy*, есть своего рода воссоздание этого верстака».

Отец Питера – не просто производитель оборудования и искусный ремесленник. Его изобретательский дар использовался и во многих других направлениях.

«Отец рассказывал нам с сестрой истории, которые сам выдумывал. Тогда я был еще совсем мал, но эти истории

*остались со мной до сих пор. Например, у нас была сказка о гигантском роботе и двух маленьких детях, которые учили его морали. Мой отец был великолепным рассказчиком. Думаю, что те фантастические миры, которые я воображал в детстве, рассказы моего отца, его разочарование от неинтересной работы и творчество вне ее – все это сошлось во мне».*

Если отец Питера создавал, изобретал, улучшал и обновлял, то мать бессознательно подталкивала сына на самостоятельный путь творца, демиурга и (вос)создателя собственных миров.

*«Моя мать держала небольшой магазин игрушек в деревне. Со стороны родители, которые владеют магазином игрушек, могут показаться необычными и волшебными. Но она приносила домой только те игрушки, которые не купили, сломали или в которых не хватало деталей, и с этими играми и игрушками все равно нужно было что-то делать. Представьте себе “Риск” без инструкции или “Монополию” без карт и денег. Из-за этого мы с сестрой или друзьями придумывали собственные правила для этих игр. Далеко не всегда можно с уверенностью сказать, что сделало нас такими, какие мы есть, но те неполноценные игры и игрушки, безусловно, повлияли на мое мышление и подход к дизайну. Ведь не всегда нужно четко следовать правилам, иногда гораздо интереснее адаптировать имеющиеся элементы для того, чтобы сделать игру более захватывающей».*

Несмотря на веселье, порой дети чувствовали и разочарование от того, что им приходилось довольствоваться тем, от чего отказались другие: мусором или забракованными товарами, «особенно когда это касалось игр без деталей или правил». На этом этапе стоит упомянуть младшего члена семьи Молиньё – Джейн.

*«Наши отношения в то время были похожи на отношения многих братьев и сестер – она мне не нравилась. Джейн была просто... Она училась в школе намного лучше, чем я. Она младше меня на четыре года, и раньше мы часто ссорились. Но с тех пор мы выросли и стали лучшими друзьями. Она тоже руководит компанией по разработке видеоигр – это у нас в крови».*

Трудолюбивый отец, изобретатель, творческий человек и мастер на все руки в свободное время, мать, которая приносит домой игры и игрушки, даже если они сломаны, младшая сестра, которая намного умнее старшего брата, – семья Молиньё, готовая противостоять любым препятствиям и неудачам, которые жизнь неизбежно подкинет ей на пути, выглядит как киношное клише. Так бывает только в самых неинтересных телевизионных фильмах, а реальная жизнь редко похожа на такую виньетку.

*«К сожалению, родители развелись, когда мне было пятнадцать или около того. Я не против поговорить об этом. Их отношения поставили нас в очень сложную ситуацию, потому что семейная жизнь вдруг развалилась. Они жили в*

одном доме еще довольно долго, но больше не разговаривали друг с другом».

Завтрак, пронизанный звуком звенящих мисок и чашек, который прошел бы без единого слова, если бы не дети. Ужин в тишине. Шепот на лестнице. Одинокая ночь. Питер и Джейн передают сообщения одного родителя другому.

*«После появившегося желания развестись моя мать хотела, чтобы отец ушел из дома. Переехал он, когда мне было шестнадцать. Я не видел его почти двадцать лет – в основном потому, что винил его во всем произошедшем, в самой неудаче их брака. Но это было нечестно с моей стороны. Оглядываясь назад с высоты прожитых лет, когда ты сам уже стал родителем, ты понимаешь, с какими трудностями иногда приходится сталкиваться в браке и семейной жизни. Моим родителям было просто не суждено быть вместе. Когда мне было двадцать с небольшим, у моей матери начались отношения с другим человеком, но они тоже не сложились. Я не получал финансовой поддержки от родителей, потому что у моей матери было совсем немного денег, а у отца и того меньше. Мы тратили все свое время на решение семейных проблем...»*

Но все же это было самое обычное английское детство. Без гроша в кармане, не совсем счастливое, но вполне нормальное.

*«У нас было не так много денег. Хотя мой отец очень старался, чтобы у детей было все необходимое, мы мало*

*что делали во время каникул и праздников. Это было обычное детство во многих отношениях».*

Однако, как любое наивное сознание, как любой необузданный творческий ум, лишенный пристанища в реальности, Питер быстро понял, что есть другие места, другие рубежи, которые ему нужно открыть и исследовать. Нидерландия, которая ждет своего Питера (Пэна?). Места внутри себя, где можно отдохнуть от «настоящего». Или снаружи, за горизонтом, за домом.

Например, болото, рядом с которым он с утра до ночи фантазирует и творит в одиночестве. Это болото, где «все дозволено, все возможно», прослужит юному Питеру до появления того самого нового мира, который только он узнает, сможет исследовать и назвать.

*«С семи лет я жил в деревне под названием Коув, которая с тех пор вошла в состав гораздо более крупного поселения. Но когда мы там жили, это была обычная деревушка».*

Типично английский пейзаж: камни, потрескавшиеся от воспоминаний, сказок и легенд, реки, полные русалок и шумных водопадов. Те самые скалы с грубыми голосами и воды со струящимися песнями, которые вдохновили Элси и Френсис обмануть взрослых, сделав серию снимков простых бумажных фей в июле 1917 года на берегу рукава реки Эйр в [Коттингли](#). Даже сэр Артур Конан Дойл долгое время верил в это «пришествие фей».

*«Мы жили на краю деревни, рядом с болотом. Я не знаю,*

как было в то время во Франции, но в Англии дети постоянно проводили время на улице. Наши родители не хотели, чтобы мы сидели дома и пугались у них под ногами. Если не было дождя, мы выходили на улицу и исследовали окрестности, плутали по лесу».

Или вертелись у болота за домом.

«Для меня это был гигантский, неиссякаемый источник вдохновения. Я часто гулял там. В детстве это болото воспринималось как настоящая дикая местность. Я ходил по нему, лазил по деревьям и... сильно пачкался. Но мир, который мне начал представляться, возник именно там, в месте, которое мне казалось необъятным болотистым пространством. Конечно, сейчас я понимаю, что это было довольно опасно, ведь то вязкое болото могло затянуть очень-очень глубоко. Мне даже казалось, что там зыбучие пески, но такого все же не было».

Вы тоже чувствуете этот страх, этот сладостный трепет, как когда посреди зимы тонкий лед, покрывающий болото, трескается при каждом шаге? Легенда гласит, что Питер обнаружил там муравейники – миниатюрные вселенные в постоянном движении, которые он с большим удовольствием разрушал веткой или же безжалостным и решительным пинком.

«Я и правда помню, как меня завораживали муравьиные гнезда и особенно муравейники, покрытые сосновыми иголками, которые можно было смахивать вниз. Мне было

очень интересно наблюдать за тем, как муравьи собирают все это обратно».

Любопытный и грешный божественный чужестранец, властвующий над жизнью и смертью этого крошечного и беспокойного народца – явный задел на будущее творчество. Далее будет Гилфорд, разрушенный замок и, возможно, Алиса – та самая Алиса. Новое вдохновение, новые мечты, «но много-много позже».

Если детство Питера можно назвать не иначе как «самым обычным», то про Гилфорд так сказать не выйдет. Во всяком случае не в полной мере. В 1868 году неподалеку от своего ныне разрушенного замка преподобный Чарльз Лютвидж Доджсон купил «Каштаны» – семейный дом для проживания своих шести незамужних сестер. В 1871 году тридцатилетний писатель, более известный под своим псевдонимом, задержался в резиденции дольше обычного – это было необходимое ему время, пауза перед началом новых хаотичных приключений его героини: *Алисы в Зазеркалье*. Статуя дерзкой девочки, проходящей сквозь зеркало, до сих пор напоминает посетителям прилегающих садов о пребывании на этих землях Льюиса Кэрролла. Сегодня Гилфорд, по выражению газеты *The Guardian*, можно назвать «бьющимся сердцем» британской игровой индустрии. Media Molecule (*LittleBigPlanet, Dreams*), Hello Games (*No Man's Sky*), 22Cans и многие другие... Самые креативные студии гордого Альбиона, зачастую основанные бывшими сотрудниками Пите-

ра, обрели дом именно в этом городе, булыжники которого звенели от сухих, быстрых и звонких шагов Льюиса Кэрролла. Но не рассказы и романы этого автора, фотографа-любителя и учителя математики заставили Питера в детстве придумать свой мир, населить его, а затем регулярно посещать. Свой взгляд он направил в сторону другого оксфордского профессора.

## **Истоки (деятеля) искусства**

После походов на болото, из которых он возвращался столь же счастливым и полным историй, сколь и запачканным, Питер объединял уже существующие концепции с собственной вселенной. Мир, готовый к использованию, мир мест и имен, сотканный из легенд, сражений и истории, уже охватывающей несколько тысячелетий и эпох. Но нам еще только предстоит расшифровать его смысл и присущие ему идеи, потому что:

# 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.