

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
Л94

Raphaël Lucas
L'oeuvre de Peter Molyneux. Les trois (vis)âges d'un créateur

Copyright 2020, Third Éditions
Tous droits réservés

Люка, Рафаэль.
Л94 Питер Молинье. История разработчика, создавшего жанр «симулятор бога» / Рафаэль Люка ; [перевод с французского Р. С. Попова]. — Москва : Эксмо, 2023. — 272 с. : ил. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-173410-7

Питер Молинье — один из самых известных разработчиков игр. Он создал жанр «симулятор бога» и значительно повлиял на развитие RPG, а многие игры, к которым он приложил руку, навсегда вошли в историю — в том числе Populous, Syndicate, Magic Carpet и Fable. На страницах этой книги Молинье без утайки рассказывает о семье, источниках вдохновения, опыте ведения бизнеса и смене компаний, ошибках и воображаемых мирах — и, конечно, о разработке своих легендарных игр!

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-173410-7

© Попов Р.С., перевод на русский язык, 2023
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	9
<i>Вступление. Три эпохи, три Молиньё</i>	12
<i>Об авторе</i>	15
I Питер и я	17
II Альбион, дорогой Альбион	25
III Эпоха богов	30
IV Эпоха героев	128
V Эпоха людей	206
<i>Заключение</i>	256
<i>Послесловие. Кто такой Питер Молиньё?</i>	261
<i>Благодарности</i>	267

Посвящается Эзре и Селин

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, Rorurous, 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 случалось много ошибок и событий, о которых я глубоко сожалею, но это все равно было замечательное, чудесное 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 Молинё

*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***

* Перевод Н. Болдырева. — *Прим. пер.*

ВСТУПЛЕНИЕ. ТРИ ЭПОХИ, ТРИ МОЛИНЬЁ

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 автора: ночь блужданий, в которую писатель обнаружил зал аркадных автоматов, где игроки склонились

над экранами, почти поглощенные ими; реклама компьютера Apple II; показ среднетражного 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, ошибок 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 сочтется 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*, 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.

* Американская хоккейная лига (от англ. American Hockey League) — хоккейная лига, которая позиционируется как вторая после НХЛ профессиональная хоккейная лига Северной Америки. — *Прим. лит. ред.*

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 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 тарабарщинам авторов вроде Джеймса Джойса, Рафаэля Алоизиуса Лафферти и Томаса Пинчона?

* Вышла на русском в издательстве «Бомбора». — *Прим. ред.*

** Вышла на русском в издательстве «Бомбора». — *Прим. ред.*



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 выплевывают 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** 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.

* Передача выходила на французском канале France 3 с 1991 по 1997 год и содержала «живой» геймплей. — Прим. пер.