

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 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 Молинью, 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.

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

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 Pro, 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

* *In vivo* (от лат. «в живом») — в науке обозначает проведение экспериментов на (или внутри) живой ткани при живом организме. — *Прим. лит. ред.*