

В. Н. Конникова

АЛЛЮЗИИ К ТВОРЧЕСТВУ Г. Ф. ЛАВКРАФТА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Говард Филип Лавкрафт – неоспоримо значимая фигура для жанра horror. В своих произведениях он совмещал черты фантастики, мистики, horror с собственным оригинальным стилем. Наиболее известные его произведения относятся к условно выделяемому циклу «Мифы Ктулху», сердцем которого можно с уверенностью назвать рассказ «Зов Ктулху». Творчество Г. Ф. Лавкрафта и порожденные его фантазией образы вдохновили многих его современников и последователей на продолжение и расширение библиотеки «лавкрафтовских ужасов» собственными произведениями.

Произведения Г. Ф. Лавкрафта неоднократно интерпретировались и в иных медиа: многие рассказы и романы получили собственную киноверсию или несколько, по мотивам произведений были написаны тексты песен и музыкальных альбомов, были созданы настольные и компьютерные игры, действие которых разворачивается в лавкрафтовской реальности. В частности, в качестве игровых интерпретаций можно упомянуть настольные (первая редакция – 1981; выпускается по настоящее время) и компьютерную игру (2018), разделяющие название «Call of Cthulhu» («Зов Ктулху»). Однако помимо создания игр непосредственно по мотивам произведений Г. Ф. Лавкрафта, некоторые заимствуют персонажи или их черты, вдохновляются основными событиями или даже небольшими, но значимыми объектами.

Все аллюзии и отсылки к тому или иному произведению, несомненно, могут быть более или менее явными, но с наибольшей ясностью можно определить отсылку в случае, когда и название, и ряд значимых событий вызывают ассоциацию с определенным произведением. Первым примером более очевидной аллюзии можно назвать квест «Тень над Хакдиртом» в «The Elder Scrolls IV: Oblivion». Само название является отсылкой к «Тени над Иннсмутом» [3, р. 807–858], повести Г. Ф. Лавкрафта, которую чаще всего относят к циклу «Мифы Ктулху». В «Тени над Иннсмутом» главный герой рассказывает об истинных причинах полицейского рейда на Иннсмут и о темных сторонах города, о которых он узнал за время своего краткого нахождения здесь. Городок так же удален от основных путей, как и Хакдирт, оба города некогда были знамениты, но пришли в упадок и пережили эпидемию. Оба города выглядят опустелыми и заброшенными, при этом многие

дома в Хакдирте были сожжены. В обоих городах есть место священнослужения, но в нем вместо основной религии, присущей окружающей территории, практикуется нечто иное, имеющее несколько зловещие подоплеки. Жители Иннсмута с возрастом видоизменяются, принимая все большее сходство со странными рыбообразными существами, изображенными на их украшениях, – Глубоководными. Стариков Иннсмута не было видно на улицах вовсе, что заставило главного героя поверить, что болезнь, вызывающая видоизменения, укорачивает срок жизни. Однако, как выяснилось, они удаляются с глаз чужаков, чтобы завершить преобразование. В Хакдирте (возможно, в связи с ограничениями игровой графики) жители мало отличаются от обитателей иных городов, но игрок узнает, что с возрастом они также деградируют и уходят жить под землю, становясь там Глубинными Жителями. Здесь очевиден параллелизм даже в названиях этих двух метаморфоз. Как рассказчик в «Тени над Иннсмутом», так и игрок узнают об истинной природе городка и его жителей от одного из местных обитателей, который боится реакции жителей, являющихся членами культа. И рассказчик, и персонаж игрока подвергаются нападению культистов после того, как они останавливаются в гостинице городка на ночь. И Иннсмут, и Хакдирт были зачищены представителями закона, но Иннсмут – после визита главного героя и его сообщения полиции, а Хакдирт – в прошлом, задолго до событий игры.

Аллюзии к лавкрафтовским ужасам в играх серии «Fallout» наиболее заметны в 3 и 4 играх серии. Здесь присутствуют и отсылки через имя, и перенесение странных и паранормальных происшествий и объектов в игру.

Когда игрок обследует Данвич-билдинг в «Fallout 3», он может найти многочисленные записи, оставленные несколькими людьми, бывшими в здании до него. Уже в записях можно найти упоминания Аг-Квалтота и «Глубинного храма», в части их и найденных аудиозаписях можно найти свидетельства того, что алтарь каким-то образом воздействует на сознание и привлекает к себе людей, также в них упоминается «проклятая книга». «Point Lookout», одно из дополнений к игре, расширяет то, что было известно игроку о культуре Аг-Квалтота и «книге». Здесь игрок встретит Обадаю Блэкхолла, который поручит ему найти семейную ценность – старинную книгу Кривбекни, украденную местными жителями. По пути игрок встретит Марселлу, которая объяснит, что Кривбекни опасна и обладает темными силами, а также предложит способ ее уничтожения: вернуть ее к алтарю Аг-Квалтота в Данвич-билдинг. Когда игрок находит Кривбекни, она находится на пьедестале, и кажется, будто деформированные обитатели болот поклоняются ей как святыне.

В «Fallout 4» игрок находит шахту, принадлежавшую компании «Буры Данвича», и выясняет, что руководство компании стремилось откопать некий древний храм на средства семьи, связанной с оккультизмом, а по нахождении храма – совершить обряд, убив рабочих, которые бы стали свидетелями. При движении в шахте персонаж игрока испытывает галлюцинации, в течение одной из которых он видит обряд, напоминающий человеческое жертвоприношение.

Данные события и находки в сумме не относятся к одному конкретному произведению, но являются отсылками на весь цикл «Мифы Ктулху». В Аг-Квалтоте можно увидеть отсылку к Йог-Сототу из «Ужаса Данвича» [3, р. 633–667], книга Кривбекни – также очевидная параллель «запретному Некрономикону безумного араба Абдула Альхазреда», регулярно упоминаемому в творчестве Г. Ф. Лавкрафта. Помимо этого, заметны параллели с «Зовом Ктулху» [3, р. 355–379]: обелиск-алтарь Аг-Квалтота и Кривбекни воздействуют на сознание тех, кто наиболее уязвим к воздействию, помимо этого, они почитаются видоизмененными обитателями Пойнт-Лукаута. Также можно заметить аллюзию на повторяющийся мотив связи физических деформаций и сильной связи с лавкрафтовскими Древними: жители уже упомянутого Иннсмута претерпевали метаморфозы, сын Йог-Сотота из «Ужаса Данвича» представлял собой жуткое существо, представители культа из удаленной местности в «Зове Ктулху» описываются как «деградировавшие». Во вселенной Fallout алтарь Аг-Квалтота контролирует диких гулей (людей, подвергшихся физической и умственной деградации под воздействием радиации), а населяющие Пойнт-Лукаут мутанты поклоняются Кривбекни и, по-видимому, Аг-Квалтоту. Таким образом, хотя здесь и нет прямых параллелей событий, многие фрагменты являются аллюзиями к различным произведениям цикла «Мифы Ктулху».

Помимо этих двух примеров, в «Fallout 4» игрок может обнаружить историю Лоренцо Кэбота и его семьи. В 1894 году, во время раскопок в поисках затерянного города Убара на Среднем Востоке, Кэбот вместо человеческой цивилизации обнаружил следы присутствия цивилизации неземной. События, связанные с раскопками, несколько напоминают «За гранью времен» [3, р. 948–998]: были обнаружены следы древней инопланетной цивилизации, но из-за происшествия во время спуска в руины главный герой спешно возвращается в США. Г. Ф. Лавкрафт был одним из первых авторов, кто писал о древних инопланетных цивилизациях, основавших поселения на Земле еще до возникновения человеческих цивилизаций, а представители

его инопланетных рас владеют способностями, недоступными для человеческого понимания. Таким образом, логично предположить, что околوماгические свойства артефактов обнаруженной в «Fallout 4» цивилизации и само ее присутствие могут быть данью Г. Ф. Лавкрафту. Иной мотив, свойственный произведениям Г. Ф. Лавкрафта, который отражается в данной игре – то, что соприкосновение с чем-то чуждым человечеству может привести к мрачным последствиям как для того, кто это совершил, так и для всех причастных.

На примере данных игр можно сделать вывод, что творчество Г. Ф. Лавкрафта пользуется значительным спросом у создателей компьютерных игр и используется в качестве источника вдохновения создателями на первый взгляд совершенно разных миров. Также можно предположить, что будут появляться и иные игры, прямо или косвенно ссылающиеся на мифологию и мироустройство в произведениях Г. Ф. Лавкрафта.

Литература

1. Fallout 3 / E. Pagliarulo. – Rockville, MD: Bethesda Softworks, 2008
2. Fallout 4 / E. Pagliarulo. – Rockville, MD: Bethesda Softworks, 2015.
3. *Lovecraft, H. P. The complete fiction* / H. P. Lovecraft. – New York: Barnes & Noble., 2011. – 1112 p.
4. *The Elder Scrolls IV: Oblivion* / T. Howard. – Rockville: Bethesda Softworks/2K Games, 2006.