План  
Введение   
**1 Биография**  
**2 Интересные факты**  
**3 Игрография   
3.1 До Bullfrog  
3.2 Bullfrog Productions  
3.3 Lionhead Studios  
3.4 В разработке**  
**Список литературы**

Введение

Питер Дуглас Молиньё (фр. *Peter Douglas Molyneux*, родился 5 мая 1959, Гилфорд, Суррей, Великобритания) — разработчик компьютерных игр. Основал компанию Bullfrog Productions, а после того, как её приобрела Electronic Arts — Lionhead Studios, которая, в свою очередь, была куплена Microsoft. Выступил разработчиком таких известных игр и игровых серий, как Populous, Syndicate, Dungeon Keeper, Theme Park, Theme Hospital, Black & White, The Movies, Fable. Игры Молиньё очень необычны, многим из них присущи черты симулятора бога — жанра, которому Питер положил начало.

1. Биография

Отец Питера Молиньё был владельцем фабрики игрушек, поэтому будущий разработчик решил заняться созданием игрушек. Но устраиваться на работу к отцу он не желал, и начал свою карьеру в 1982 году, основав совместно с Лесом Эдгаром небольшую фирму Taurus Impex Ltd по продаже флоппи-дисков с бухгалтерским ПО и видеоиграми для Atari и Commodore 64. Первой его собственной игрой был текстовый бизнес-симулятор Entrepreneur. Он был настолько необычен и сложен, что аудитория, привыкшая к аркадным боевикам, проигнорировала его. В 1984 году Молиньё решил сосредоточиться исключительно на разработке игр, а в 1987 он, вместе все с тем же Эдгаром, основывает на собственные сбережения свою первую игровую студию Bullfrog Productions. Третий проект этой компании — Populous, принес Питеру мировую славу. В 1991 году она получила награду «Лучшая военная или стратегическая компьютерная игра» и стала игрой года по версии журнала Video Games & Computer Entertainment. Populous изначально разрабатывалась для Amiga, но в итоге была перенесена и на PC, и на Atari ST, и даже на консоли. Bullfrog и Молиньё обрели благодаря ей известность и получили материальную базу для новых разработок. В январе 1995 году студию выкупила Electronic Arts. Питер Молиньё проработал в ней еще два года, и в августе 1997 уволился, чтобы вновь создать свою студию. В 2004 году, Electronic Arts объединили Bullfrog с EA UK, ей фактически пришел конец. В августе 1997 Питер уходит из EA и, забрав с собой многих сотрудников, основывает Lionhead Studios.

2. Интересные факты

* Entrepreneur настолько опередил своё время, что в почтовом ящике Питера оказалось только два письма с заказом, причём одно от его матери. После этого Молиньё решил больше не связываться с играми и вернуться к продаже дисков.
* Идею игры Populous Питеру Молиньё подсказали муравьи. В детстве он часто играл с муравейником во дворе. То разрушал его и наблюдал, как муравьи отстраиваются заново, то, наоборот, помогал им, подбрасывая пищу.
* Однажды в Taurus позвонили из Commodore, чтобы убедиться, что ПО будет должным образом работать на новом компьютере Amiga. Удивленный Молиньё согласился на встречу с представителем Commodore, а также на то, чтобы взять на пробу несколько компьютеров. Во время встречи Питер понял, что произошла ошибка — его фирму перепутали с Torus, занимавшейся разработкой сетевого оборудования. По словам Молиньё, именно тогда у него родилась концепция добра и зла. Ангел на одном плече предлагал рассказать о путанице, а черт на другом — оставить компьютеры у себя. Чёртик победил, и через несколько дней в Taurus привезли новые Amiga.
* Название Bullfrog появилось в результате сочетания названия предыдущей компании «Taurus» (с греч. «бык», по-англ. «bull») и «frog» (с англ. «лягушка», так как дочь Эдгара любила лягушек).
* Populous стала первой в мире игрой в жанре симулятора бога. Она разошлась миллионным тиражом, хотя долгое время Молиньё не мог найти для нее издателя.

3. Игрография

До BullfrogEntrepreneur (1984) (дизайнер/программист) Bullfrog Productions

* Fusion (1987) (дизайнер/программист)
* Populous (1989) (автор/продюсер)
* Powermonger (1990) (глава проекта/автор)
* Populous II: Trials of the Olympian Gods / Two Tribes (UK) (1991) (программист)
* Syndicate (1993) (глава проекта)
* Magic Carpet (1994) (исполнительный продюсер)
* Theme Park (1994) (ведущий программист/глава проекта)
* Hi-Octane (1995) (исполнительный продюсер)
* Gene Wars (1996)
* Theme Hospital (1997) (автор идеи/продюсер)
* Dungeon Keeper (1997) (игровой дизайнер/дизайнер уровней/глава проекта)

3.3. Lionhead Studios

* Black & White (2001) (глава проекта/автор/продюсер/программист)
* Fable (2004) (глава проекта/дизайнер)
* The Movies (2005) (глава проекта/дизайнер)
* Fable: The Lost Chapters (2005) (дизайнер)
* Black & White 2 (2005) (главный дизайнер)
* The Movies: Stunts & Effects (2006) (дизайнер)
* Black and White: Battle of the Gods (2006) (главный дизайнер)
* Fable 2 (2008) (главный дизайнер)
* Fable 3 (2010)

3.4. В разработке

* Black and White 3

fable 3 на PC

Примечания

Источник: http://ru.wikipedia.org/wiki/Молиньё,\_Питер