

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	11
<i>Введение в Souls-серию</i>	19
<i>Об авторах</i>	42
1. Творческий процесс	44
2. Игровые системы	99
3. Вселенная	139
4. Темы	367
5. Музыка	392
6. Анализ	406
7. Наследие	469
<i>Заключение. Видеоигры и развлечение</i>	477
<i>Источники</i>	480
<i>Благодарности авторов</i>	488
<i>Благодарности издателей</i>	490

*Посвящается Хьюго,
родившемуся во время создания этой книги*

ПРЕДИСЛОВИЕ

Ганди говорил, что всего один наугад взятый из «Бхагавадгиты» стих может даже в самые темные времена осветить ему путь. Для современных гейм-дизайнеров игры серии *Souls*, в частности *Dark Souls*, имеют схожее значение — каждый из их аспектов, в том числе и до смехотворного мелких, является важным уроком, источником вдохновения. И этому вдохновению, как и многим подземельям этой потрясающей игры, кажется, нет конца.

Как и в случае многих великих произведений, магия *Souls*-игр является не итогом четко выверенных действий, а результатом череды счастливых случайностей. В артбук «*Dark Souls: Иллюстрации*»* (*Dark Souls: Design Works*) Миядзаки признается, что концепция мира, вращающегося вокруг света и тьмы, возникла довольно поздно, уже в процессе работы. Изначально в основе проекта лежала идея важности воды как стихии, и отголоски этого можно увидеть в затопленных руинах рядом с Храмом Огня.

* Артбук издавался на русском. XL Media, 2021. — Прим. ред.

Некоторых гейм-дизайнеров сама мысль изменения основ игры в процессе ее производства удручает, вызывает у них беспокойство, но ни одна из команд, участвовавших в разработке серии, не страдала от этого. Они фокусировались на том, что может сделать игру поистине стоящей: дизайне уровней, геймплее и атмосфере. Разработчики действительно хотели создать что-то новое, и именно так у всех нас и появились игры, которые можно назвать настоящим путеводным маяком. Только вместо света этот маяк излучает тьму и меланхолию.

Отсылки к *Dark Souls* встречаются в *Borderlands* и *Halo*, но наряду с ними существует также множество инди-игр, которые частично или полностью используют механики и другие элементы знаменитой серии. Будто их авторы однажды были прокляты и через свои творения пытаются найти покой, слабым эхом повторяя за источником собственной одержимости.

Как-то Грега Зещука, создателя *Baldur's Gate*, *Knights of the Old Republic* и *Mass Effect*, спросили во время его парижского мастер-класса, играет ли он все еще в игры. Разработчик ответил, что такие развлечения его больше не интересуют... за исключением *Dark Souls*, «последней игры, которая его действительно поразила». Большинство гейм-дизайнеров в этом сходятся, ведь серия *Souls* выделяется на фоне других не без причины. Не существует каких-то специальных способов одолеть эти игры, вы просто должны знать их как свои пять пальцев. После прохождения *Dark Souls* вы будете ориентироваться в крепости Сена лучше, чем в доме своих родителей.

В наше время большинство игр воспринимаются как бульварные романы: мы бегло проглядываем их по

диагонали, не стараясь вникнуть, а потом быстро забываем. Серия *Souls* меняет способ потребления или, скорее, возвращает нас во времена, когда видеоигры были редкостью, а выход новой — праздником. Будь игры Миядзаки романами, просто «пробежаться глазами» по ним было бы нельзя, ведь каждое слово в них — ловушка или откровение. Да и закрыть такую книгу, не дочитав до конца, просто невозможно.

В то время как современный маркетинговый аппарат сосредотачивается на «играх для всех», *Souls*-серия фокусируется на жестокости, заставляя игроков обмениваться опытом и помогать друг другу.

Многие сложные жанры игр, такие как *shoot 'em up* или *bullet hell*, требуют особого мастерства и обычно вознаграждают игрока увеличением сложности. В каком-то смысле это касается и *Souls*-серии: чем труднее добратся до какой-либо локации, тем более «мифически» она выглядит. Игра будто неохотно признает ваш прогресс, давая понять, что она и ваш враг, и ваша победа, и ваше величие.

Самым лучшим качеством *Dark Souls*, на мой взгляд, является ее отношение к обучению. Игра представляет собой серию мучительных уроков, а боссы выступают в качестве экзаменаторов. Как ученик господина Мияги*, вы преодолеваете себя и удивляетесь, насколько сильнее становитесь в процессе обучения: в *Souls*-серии уровень повышает игрок, а не его персонаж. Отличная иллюстрация такого подхода — путешествие в крепость Сена.

* Наставник главного героя в фильме «Парень-каратист» (*The Karate Kid*, 1984). — *Прим. лит. ред.*

До отправления туда вы пользуетесь щитом и применяете проверенные боевые техники, но встречающиеся в локации змеи-солдаты мгновенно заставляют вас прибегнуть к лучшему приему на все времена: обойти врага, чтобы ударить его в спину. В конце путешествия по коридорам крепости вас ждет сорокаметровый Железный Голем. Чтобы победить его, вам придется наносить удары именно сзади, какой бы ужасающей ни казалась перспектива снова между его огромными ногами.

Наконец, когда все «уроки» выучены, а «экзамены» успешно сданы, приходит время битвы с финальным боссом, сражение с которым потребует применения ваших лучших стратегий. И тут у вас возникает вопрос: «Если мне было так сложно дойти до этого момента, то готов ли я к последней проверке?» Будто, наконец добравшись до вершины горы, вы боитесь поставить там флаг. Но в этом и суть игр Миядзаки, ведь девиз их фаната: «Настоящее испытание начинается сейчас!»

Еще одна инновация серии *Souls* — мультиплеер. Во многих играх и сейчас разделяют режимы одиночной и многопользовательской игры, в *Souls*-серии же они сосуществуют как технически, так и с точки зрения повествования: история будто передается из уст в уста, как в настоящем фольклоре. Другие игроки могут проскользнуть в вашу игру в виде фантомов. Они могут как усложнить вам жизнь, так и, наоборот, спасти вас. Языковой барьер для них не преграда, ведь все сообщения с подсказками оставляются с помощью специальной системы знаков. Часто именно другие игроки становятся вашими молчаливыми наставниками, которые рассказывают об опасностях игрового мира, а позже

и вы станете для кого-то таким наставником — звеном в длинной цепи.

У меня есть знакомый иллюстратор, одержимый открытыми мирами, — Квентин Вижу. Мы с ним вместе работали над несколькими проектами. Квентин рассказал мне о своем «критерии Вижу», которым он пользуется для оценки качества игр. Суть этого критерия такова: если внутри игрового пространства вы видите некий объект (например, гору, башню или ров с лавой), а добравшись до него, можете наблюдать место, откуда смотрели изначально — перед вами хорошая игра. Звучит немного сложно, но именно это может помочь нам оценить целостность, насыщенность и даже осмысленность игровой вселенной. Серия *Dark Souls* по этому критерию — безоговорочный победитель. Могли ли вы подумать, что бездна, которую вы увидели в самом начале, в будущем станет местом ваших мучений? Возможно ли представить себе, что свет от раскаленной лавы, которая чуть не стала причиной вашей гибели у корней мирового древа, вы однажды увидите через отверстие где-нибудь в катакомбах? Во всем есть смысл, все визуально связано между собой и именно поэтому кажется таким реальным. Это дарит уникальное чувство погружения, даже учитывая естественную сложность подобных игр.

Забутые боги, поиски Грааля, призраки... Благодаря всему этому *Souls*-серия — не столько фэнтезийное или даже героическое приключение, сколь мифическое. Героям суждено одержать победу, но мир *Dark Souls* скорее трагичен, чем триумфален. Преданные забвению или низвергнутые боги господствуют в заброшенном мире, населенном их слугами, а бессмертие, которое люди

вечно хотят заполучить, предстает не как дар, а как проклятие, поскольку все стремятся к смерти. Пламя, которое движет нами, должно погаснуть, цикл должен быть разорван. На игрока возложена уникальная миссия: дестабилизировать космические силы и ознаменовать начало новой эпохи.

За исключением вступительного ролика, который можно проигнорировать без ущерба для общего понимания сюжета, повествование в *Souls*-серии не обременено долгими обязательными диалогами. Однако даже если мы обратим внимание на каждую из мельчайших деталей игры, некоторые части истории останутся неясными и все равно вызовут споры между игроками. *Dark Souls* демонстрирует, что сюжет — лишь вспомогательная часть повествования. Возможно, в идеале он даже вторичен и не является обязательным условием для получения удовольствия от игры (и это говорю вам я, писатель, чья работа — создавать истории). В серии *Souls* мы исследуем нить не просто истории, но мифа: никто точно не знает, когда Одиссей ушел и когда он вернулся, или каким именно было его путешествие, но мы знаем, что он встречал русалок и циклопов, ведьм и страшных чудовищ. В *Dark Souls* вам предстоит отправиться по пути света или тьмы, столкнуться с гигантскими рыцарями, зловещими гарпиями и принцессой с драконьим хвостом.

Так *Souls*-серия играет на том, что Кубрик называл «темной стороной воображения», — мистическом симбиозе сюжета и того, что в него вкладывает игрок, что позволяет прожить историю как собственную. В играх с линейным повествованием, которые сделаны по всем

законам жанра, обычно есть только одна сюжетная арка, которой игрок должен следовать, а также дополнительные миссии. В *Dark Souls* же сколько игроков — столько и историй, ведь каждый из них раскрашивает мрачные подземелья яркими красками своей фантазии.

Это обращение к «темной стороне воображения» намерено: авторы специально обезличивают врагов, например, давая им «общие» имена, чтобы наделить их как можно меньшим лором* (во всяком случае, согласно материалам по этой теме).

Игры серии ни на секунду не отпускают вас, будто они — ребенок, а вы — их любимая погрешка. Они играют с вами, а не наоборот. Когда я прошел первую часть *Dark Souls*, она еще неделю мне снилась, и если бы я или любой другой фанат серии сейчас посетили замок Шамбор**, мы бы почувствовали себя как дома. Как и любое хорошее произведение, *Dark Souls* заставляет игроков думать над решением игровых задач даже после того, как они выключат консоль или компьютер. Зачастую решения приходят именно вне игры, когда в спокойной обстановке перебирая в голове варианты можно наконец найти тот, что сработает.

Используя мифическую составляющую, *Dark Souls* возвращает малопопулярный в современной культуре жанр: трагедию. Ваша смерть неизбежна, но интуиция подсказывает, что даже если после многих смертей вы доберетесь до конца, счастливым он не будет. Кроме

* История мира игры и происходящие в нем события. — Прим. фр. ред.

** Замок Шамбор во Франции стал одним из референсов для Анор Лондо, центральной локации *Dark Souls*. — Прим. пер.

того, в трилогии *Dark Souls* финальный босс — не просто последнее испытание. Это прощание, лебединая песня, пляска смерти, которую сопровождает не грозное пение хора, а мягкая меланхоличная музыка.

На сегодняшний день трудно оценить влияние серии *Souls*, и в особенности первой *Dark Souls*, поскольку она, словно метеорит, рухнула на нашу планету не так уж давно. В *Out There*, моей собственной игре, благодаря которой я имею честь писать предисловие к этой книге, воплотились некоторые элементы творений FromSoftware*. Например, не прощающие ошибок механики, возвращение в начальную точку в случае неудачи и едва уловимое повествование. Вполне вероятно, что многие другие игры еще очень долгое время будут в различной мере отражать революционные аспекты трилогии *Souls*.

FibreTigre,
один из создателей игры Out There,
автор интерактивной литературы

* Здесь и далее будет использоваться название компании в слитном написании, как это и указано на ресурсах разработчика. В оригинальном тексте книги используется раздельное написание — From Software. — *Прим. лит. ред.*

ВВЕДЕНИЕ В SOULS-СЕРИЮ

АТМОСФЕРА СЕРИИ

Войти во вселенную *Souls** — само по себе испытание, ведь репутация этих игр бежит впереди них: все знают о неумолимой сложности и требовательности серии к игроку. Однако именно хардкорный геймплей лежал в основе успеха *Demon's Souls*, поскольку благодаря ему проект спровоцировал массу обсуждений. Впоследствии сложность игрового процесса и вызовы, от которых геймеры давно отвыкли, стали отличительными чертами серии. Как бы то ни было, эти особенности — палка о двух концах: с одной стороны, они привлекали опытных игроков, жаждущих давно забытых ощущений, с другой — отпугивали тех, кто боялся, что не сможет преодолеть препятствия.

Чувство страха охватывает вас, как только вы принимаетесь за одну из частей *Souls*, и сохраняется на

* На момент издания книги вышли *Demon's Souls*, *Dark Souls* и *Dark Souls II*. — Прим. пер.