



# Оглавление

Бойся древней крови .....	6
Зачем ты пробудил меня? .....	17
Ценой тому кровь .....	29
Красота среди руин .....	37
Космический хор .....	51
Реквием по мечте .....	59
В бою с безысходностью .....	73
Кровь кипит .....	81
Раскрывая сокровенное .....	93
Ни кровинки .....	103
Фунт плоти .....	123
В ожидании конца .....	135
Назад к самому началу .....	143
Снова в Ярнаме .....	153
О повторении пройденного и любви к неудачам .....	159
От этого недуга нет лекарства .....	171
Найти правильные слова .....	177
Кровавая луна .....	185
Внутренний зверь .....	193
Повесть о двух городах .....	205
Прощай, добрый охотник .....	217
Об авторах .....	228
Предыдущие публикации .....	231
Благодарности .....	232

Бойся древней крови



Предисловие



Саймон Наркин





**В** Центральном Ярнаме, у старого канала, в стороне от ползучего воронья и от рыкающих горожан, что вопреки всем запретам выходят на улицу в неурочный час, есть окно, за которым мерцает огонек свечи. Попасть внутрь нельзя: железные решетки и крепкие цепи охраняют дом от всех уличных напастей. Но если подойти к окну без злого умысла, можно поговорить с девочкой, которая сидит, не показывая себя, по ту сторону окна. Она не скажет, как ее зовут (потом вы поймете, что так даже гуманнее), но поделится с вами своими проблемами.

Некоторое время назад отец девочки наточил топор и, как и вы сами, присоединился к охоте, чтобы избавить улицы Ярнама от пропащих душ, из-за которых родителям приходится держать дочерей взаперти. Как рассказывает вам дитя, отец не вернулся, и мать отправилась на его поиски. До сих пор никто из родителей не возвратился. И вот девочка тревожно ждет их дома одна, боясь остаться, боясь уйти, обреченная на нестерпимое чистилище покинутого ребенка. Может быть, вы, — умоляет девочка, — выследите ее пропавших родителей?

Вы узнаете Виолу, мать девочки, по красной брошке. Вы узнаете ее отца — узнаете, и точка. Под конец разговора девочка через окно передает изящную музыкальную шкатулку: покрутите ручку — зазвучит грустная мелодия. По этому устройству, объясняет она, родители поймут, кто вас прислал.

Через час или около того, встретив Отца Гаскойна, вы решите, что он такой же охотник, как и вы сами. На нем схожая шляпа с широкими полями и такой же тяжелый кожаный плащ. Он и вооружен так же, как и вы: в правой руке механическая секира, складывающаяся благодаря хитроумию какого-то ярнамского механика, в левой — мушкетон.

Но стоит вам попытаться приветствовать его как равного, как тот, сторбленный и напряженный, готовый к бою, бросается на вас — как вы теперь полагаете, его довела до безумия та же зараза, что растерзала весь окружающий безнадежный город. Этот человек больше не в состоянии отличить друзей от врагов — участь, которая, как вы узнаете позже, постигает большинство охотников: преследуя зараженных, они заражаются сами. Какой же выбор у вас остается, кроме как предать дитя?

От человека остались воспоминания. Достаньте музыкальную шкатулку его дочери, и ее мелодия ненадолго пробьет туман безумия, окутавший Гаскойна. На мгновение он перестанет гоняться за вами и скрючится среди покосившихся надгробий, прижав руки к голове, словно пытаясь отогнать от себя память о том, кем он когда-то был, и о людях, которых когда-то любил. Это лишь временная передышка в сражении. Музыка замедляется и стихает, ярость возвращается. Биться нужно насмерть.

## Бойся древней крови

Когда Гаскойн останется лежать поверженным в луже собственной коварной крови, можно будет зажечь синюю лампу у фонтана и, если вы человек любознательный, пройти по узкой лестнице на верхний уровень, откуда можно прыгнуть на крышу склепа. Там лежит растерзанное тело женщины — в руках она сжимает брошку с красным камнем. Похоже, последней жертвой Гаскойна стала его первая любовь. Девочка из дома у канала теперь сирота. Что вы ей скажете?



Хотя через этот жестокий бой приходится пройти абсолютно всем игрокам, желающим продвинуться по сюжету *Bloodborne*, упустить всю глубину семейной трагедии очень легко — по невнимательности или же от недостатка интереса. Именно так предпочитают рассказывать истории руководитель разработки Хидэтака Миядзаки и его блистательная команда художников и дизайнеров из FromSoftware — подбрасывая разрозненные малозаметные подсказки, которые должны быть собраны воедино внимательными игроками, которые оттачивают свои теории в онлайн-чатах на протяжении месяцев и лет, следующих после выхода игры.

Однако мимо некоторых мест никак нельзя пройти. В начале игры вы прибываете в этот загадочный город из дальних краев — вы больны, и вас привлекла в Ярнам репутация места исцеления. Вы соглашаетесь на предложенное лечение — переливание крови, которое уже много лет делают городские врачи-священники в убеждении, что эта процедура исцеляет любые болезни.

Потом врач выставляет вам счет за лечение: «Отправляйся и убей несколько чудовищ»<sup>1</sup>. И в этом, по сути, и заключается вся сколько-нибудь значимая часть сюжета: теперь вы — охотник, который должен помочь очистить охваченный заразой и закрытый на карантин город от бродящих по улицам монстров. Но, как всегда бывает в играх Миядзаки, за этим кровавым «что» скрывается сложный клубок «почему», поджидающий каждого, кто захочет заглянуть чуть глубже в туманную пелену, скрывающую сюжет почти так же, как двери кафедрального собора — очередной жестокий бой.

---

<sup>1</sup> На самом деле это говорит не врач-кровослужитель во вступлении к игре, а Первый охотник Герман во Сне охотника. Кровослужитель просто просит протагониста подписать контракт. Автор перепутал реплики персонажей либо принял кровослужителя за Германа, поскольку они достаточно похожи: оба в инвалидных колясках и шляпах. — *Прим. пер.*



В марте 2015 года, когда *Bloodborne* вышла в свет, ее мало кто ждал. В девяностых годах FromSoftware была странноватой японской студией, которую знали в основном по играм про сражения гигантских роботов<sup>2</sup>. Потом компания наняла добродушного вида компьютерного инженера, раньше работавшего в американской корпорации Oracle. Хидэтаке Миядзаки на момент трудоустройства было почти тридцать: по японским меркам такой переход в игровую студию — необычный и даже несколько постыдный карьерный шаг<sup>3</sup>, особенно если учесть, что, по слухам, переходил Миядзаки на значительно меньшую зарплату.

В детстве Миядзаки любил видеоигры, но с годами отдалился от них. *Ico*, прорывной проект Фумито Уэды, снова пробудил в нем страстное влечение. Его режиссерский дебют состоялся в 2009 году — *Demon's Souls*, образец сумрачного и запутанного темного фэнтези, выстроенный на всеми позабытом фундаменте еще одной гораздо более старой игры FromSoftware — *King's Field* 1994 года.

На первый взгляд *Demon's Souls* казалась сплошной банальностью: рыцари и драконы, сундуки с сокровищами и огненные шары. Поначалу игра продавалась плохо, но потом благодаря сарафанному радио завоевала среди геймеров добрую славу: за заезженной эстетикой скрывалось нечто необычайно изобретательное. Последовавшая *Dark Souls* довела до совершенства сложность боев и ощущение важности каждого из них, прибавив к этому идиосинкразический<sup>4</sup> способ подачи сюжета, где подсказки к пониманию

---

<sup>2</sup> *Armored Core* — первая игра о боевых роботах от FromSoftware — вышла в США в октябре 1997 года, а до европейского рынка добралась уже в 1998-м. До *Armored Core* компания была известна в Японии коммерчески успешной фэнтезийной *King's Field* 1994 года. На Западе о компании узнали с выходом в 1996-м *King's Field 2*, получившей высокие оценки прессы. — *Прим. науч. ред.*

<sup>3</sup> Постыдным решение сменить работодателя было в контексте распространенной политики «пожизненного найма» (*shūshin koyō*) в Японии, о чем Миядзаки рассказывал Саймону Паркину в интервью для *The Guardian*. В рамках этой политики компании нанимали выпускников, а они трудились без смены места работы до выхода на пенсию. Такие отношения делали рынок труда более безопасным для соискателей и защищали интересы нанимателей. После затяжной рецессии кризиса 2007–2010 годов от этой политики стали отказываться. — *Прим. науч. ред.*

<sup>4</sup> Идиосинкразия — индивидуальный, присущий конкретному человеку физиологический или психический способ реагирования на раздражитель. Также в англоязычной литературе используется в значении «своеобразный», «уникальный». — *Прим. лит. ред.*

## Бойся древней крови

происходящего можно было найти как в описаниях предметов в меню инвентаря, так и в высокопарных речах персонажей.

*Dark Souls* закрепила за Миядзаки репутацию неординарного разработчика фэнтезийных игр, действие в которых разворачивается на фоне средневековых башен прямиком из кошмаров короля Артура. Нам казалось, что мы понимаем этого человека и его работы.

Но случилась *Bloodborne*. Эта игра была выстроена уже не из обрезков толкиновского фэнтези, а из кирпичиков совершенно иных традиций: чумы и эпидемий, зазубренных инструментов средневековых хирургов, капризных мушкетеров, которые носят разбойники в черных широкополых шляпах; из хлюпающего Ктулху и дебелых гигантских свиней, из мокрых от дождя — или крови? — булыжников на тесных ночных улочках, из воронов и крыс, из мохнатых мускулистых спин, выгнутых дугой на фоне полной луны.

Как и в *Dark Souls*, мир *Bloodborne* представляет собой клубок переулков и хитро проложенных коротких путей, которые становятся тем очевиднее, чем дальше продвигаешься; здесь вы точно так же собираете местную валюту с убитых врагов и постепенно улучшаете с ее помощью характеристики персонажа. И да, здесь вы тоже учитесь ритмам боя во враждебном мире: когда нужно сделать выпад, а когда обойтись финтом; когда тихая улочка явно ведет на поле боя с каким-нибудь ужасным исполином.



При этом *Bloodborne* уникальна: это игра, у которой нет равных, нет даже подобных ей — лиминальный, похожий на сновидение портал в далекое квазиисторическое место, где жизнями обычных людей распоряжаются вроде бы исполненные благих намерений церковники, где свободы попораны болезнями, находящимися за гранью научного понимания. Действие игры происходит в некоем варианте реального прошлого — эпохе, когда не было различий между священнослужителем и врачом, когда одни люди с честью выполняли на этом древнем посту возложенный на них долг, а другие пользовались своим положением ради личной выгоды, власти или удовольствий.

Все события разворачиваются в течение одной-единственной ночи, мир меняется по мере того, как на небеса восходит кровавая луна и приближается финальный выбор: пробудиться от кошмара или покончить с ним (в этом смысле *Bloodborne* — пожалуй,

единственная видеоигра, позволяющая пропустить финальных боссов, правда, за определенную цену<sup>5</sup>).

Эта гнетущая и не терпящая отлагательства атмосфера ощущается и на уровне гейм-дизайна. Здесь нет исцеляющей фляги, которая сама собой пополняется каждый раз, когда вы отдыхаете у фонаря, напротив, каждый пузырек с кровью нужно отвоевывать в сражениях с врагами или покупать, что оказывает непрерывное психологическое и финансовое давление. В отличие от других проектов Миядзаки, где персонажа можно развивать так или иначе в зависимости от стиля прохождения, *Bloodborne* предлагает более скромный набор возможностей — щитов, за которыми может отсиживаться осторожный игрок, крайне мало; здесь придется учиться молниеносно отскакивать и перекатываться в сторону или же осваивать точные тайминги атак, чтобы вовремя парировать вражеский удар.



На момент выхода *Bloodborne* последней всемирной пандемией в истории был «испанский грипп» — в этом прозвище чувствуется та же самая ксенофобия, с которой жители Ярнама относятся к чужакам. Эта пандемия, грянувшая в последние годы Первой мировой войны, унесла жизни не менее пятидесяти миллионов человек, но то было сто с лишним лет назад — где-то во мгле, начинающейся там, где заканчивается память ныне живущих<sup>6</sup>.

Однако в наши дни всем без исключения знакомы эти страхи — перед воздухом, которым мы дышим, перед одиночеством в карантине, перед зрелищем выложенных

---

<sup>5</sup> К подобному приему прибегает не только *Bloodborne*. Например, закончить игру до сражения с «настоящим» финальным боссом можно в *Castlevania: Symphony of the Night* и *Portrait of Ruin*, *Persona 4*, *Dead Rising*. Для FromSoftware случай *Bloodborne* также не уникален: пройдя все миссии в *Armored Core: The Last Raven*, игрок получает секретную миссию и седьмую концовку; в *Dark Souls II: Scholar of the First Sin* можно отказаться от боя с последним боссом. — *Прим. науч. ред.*

<sup>6</sup> По разным оценкам от испанского гриппа умерло от 17 до 100 миллионов человек, наиболее вероятными считаются потери в 25–50 миллионов. Но между «испанкой» и выходом *Bloodborne* еще были смертоносные пандемии азиатского гриппа 1957–1958 годов, гонконгского гриппа 1968–1969 годов, русского гриппа 1977 года и свиного гриппа 2009–2010 годов. Вспышки болезней называются так или иначе не столько из-за ксенофобии, сколько для фиксирования источников (хотя после задокументированных случаев русского гриппа в Сибири выяснилось, что до этого таким же штаммом успели переболеть в Китае). — *Прим. науч. ред.*

## Бойся древней крови

рядами на улице трупов, которые убирают санитары в защитных костюмах. Сегодня, можно сказать, *Bloodborne* задевает совсем другие струны.

Посетить Ярнам — значит побывать в месте, разоренном болезнью. На улицах громоздятся гробы, опутанные цепями — даже покойники, как в случае с «черной смертью» или COVID-19, по-прежнему представляют угрозу для живых. Вдоль тропинок в окрестностях города выстроились надгробия — продуманный дизайн окружения: так обозначены и границы, за которые нельзя выйти, и то, что город принадлежит не столько живым, сколько мертвым. Светящиеся окна домов сообщают, что внутри прячется человек — с таким затворником можно поговорить с улицы и почувствовать его тревогу, разочарование или одиночество. Все это до боли знакомо.

Спустя несколько лет после *Bloodborne* студия FromSoftware выбралась из клаустрофобных коридоров *Dark Souls* на свежий воздух в *Elden Ring*, действие которой разворачивается на бескрайних просторах огромного открытого мира, полного зелени. В картографическом плане *Elden Ring* выглядит как логическое расширение прежнего шаблона, которое наконец-то стало возможным благодаря развитию технологий.

Однако расширять мир *Bloodborne* подобным образом было бы неправильно: сам дух этой игры неотделим от узких переулков, переполненных кладбищ, тенистых закоулков за мусорными баками. Это хитросплетенная вертикальная структура. *Bloodborne* — это не эволюционная ступенька к некоему полному и будущему воплощению; это самодостаточный проект, цельный в такой степени, до которой доходят мало какие другие игры, полностью самостоятельный.

Точно так же на ощупь она полноценна и безупречна. В сражениях чувствуется настоящая жизненная сила. Викарий Амелия — босс Соборного округа, с которым вы сражаетесь при свете тысячи свечей под сводчатыми потолками, кричит, как загнанная в угол собака (как, впрочем, и Лоуренс, Первый викарий, с которым вы сражаетесь в частично разрушенной версии того же собора в единственном и чрезвычайно важном для игры дополнении *The Old Hunters*). Она двигается в бою какими-то собачьими бросками, ее шерсть стелется по ветру белыми лентами. Есть что-то древнее и первобытное в этой схватке.

Каждый встреченный монстр воплощает в себе какой-то глубинный страх. Ром, Праздный паук. Ведьма Хемвика, обросшая морскими желудями. Устрашающая Кормилица Мерго. Эти враги играют на древних страхах: исполинское насекомое, злобная бабка, взрослый, который должен заботиться о ребенке, но вместо этого предал дитя.

Друзей в этом мире мало; изредка можно встретить какую-нибудь трепещущую в подвале монашку, которую можно отослать в одну из клиник — убежищ для

## Отголоски крови

перепуганных беглецов<sup>7</sup>. Однако большинство этих историй заканчивается трагедиями. Ни для кого нет проблеска надежды в суровом мире Ярнама (города, названного в честь королевы, которая олицетворяет собой древнейшую трагедию на свете — горе матери, потерявшей нерожденного ребенка), где даже квазикомический Лоскутик — персонаж, появляющийся в большинстве игр Миядзаки — гротескно изображен в виде двуличного паука.

*Bloodborne* выдержала испытание временем так, как удастся лишь немногим видеоиграм. Она ощущается настолько же напряженной и злободневной, как и в момент выхода; силу ее воздействия почти не умяет неотвратимый технологический прогресс, который определяет — к лучшему или к худшему — видеоигры как медиа. Этот проект в равной степени притягивает и отталкивает. И по мере того как менялась мировая обстановка, *Bloodborne* приобретала новое значение, новую актуальность. Сейчас, когда время пандемийных карантинов осталось в прошлом и мы снова вернулись на улицы навстречу дневному свету, ковидные месяцы кажутся до странности нереальными, словно сон. Сюрреализм *Bloodborne* — это то, что каждый человек, где бы он ни находился, прочувствовал до мозга костей, до последней капли крови.

Поэтому самое время вернуться к этому шедевру — услышать от тех, кто когда-то создавал *Bloodborne*, что они думают о своем детище сейчас, а также ознакомиться с прочтениями игры, которые предлагает целая плеяда блестящих писателей и мыслителей.

Чу! Вот прибывает старый знакомый дилижанс, покрытый мхом и пятнами. Дверь распахивается сама собой, открывая пустое сиденье с красной обивкой. Кони нетерпеливо бьют копытами. Каждая жилка в вашем теле вопиет: беги. Но нет. Напротив, полезай внутрь.

---

<sup>7</sup> Дружественным персонажам можно предложить пойти либо в клинику Йозефки, либо в часовню Идона. — *Прим. науч. ред.*









Вачем  
— \* мы \*  
пробудил меня?

— \* —  
Кристиан Донлан  
— \* —

В *Bloodborne* люди превращаются  
в зверей в ночной тиши — это лишь  
один из нескольких мотивов,  
связывающих игру с повестью  
Роберта Льюиса Стивенсона  
«Странная история доктора Джекила  
и мистера Хайда».

**М**не не раз доводилось слышать, что на все игры Хидэтаки Миядзаки — и особенно *Bloodborne* — повлиял один писатель: Г. Ф. Лавкрафт, славящийся любовью к циклопической архитектуре<sup>8</sup> и ужасным древним чудищам. В какой-то момент, как мне рассказывали, мир, который мы исследовали до сих пор, отклеивается от реальности, словно старые обои, и мы видим за этим скомканным фасадом древних богов, движимых неясными и непознаваемыми мотивами.

Уверен, что это правда, но я никогда и не заходил так далеко. Когда я включаю *Bloodborne*, меня неудержимо тянет в начальные локации, и когда я играю, повторяя свое путешествие по смертельно опасным улицам Ярнама — города на грани гибели в неверном свете погребальных костров охоты и заката, который окрашивает весь мир в цвет засохшей крови, — я думаю вовсе не о Лавкрафте. Я думаю о том, кто был до него. Я думаю о Роберте Льюисе Стивенсоне.

Это, стоит отметить, мое личное прочтение игры от FromSoftware, и заведомо пристрастное. Стивенсон — один из моих любимых писателей, запросто меняющий личности оборотень, от которого в один момент исходят детские стишки, а в другой — насмешливые путевые заметки. Оглядываясь назад, я понимаю, что какой-то свой Стивенсон был на каждом этапе моей жизни — в детстве я читал и перечитывал «Остров сокровищ», после двадцати впервые познакомился с его антропологическими работами о Южных морях — произведениями, которые в XIX веке, должно быть, казались до странности не соответствующими духу времени<sup>9</sup>.

Если Стивенсон прошел со мной через всю жизнь, наверное, нет ничего удивительного, что и в странных играх он не отступает от меня ни на шаг. Но я считаю, что эта тема все-таки стоит внимания, потому что произведения Стивенсона — в частности, его повесть «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда» — как бы

---

<sup>8</sup> Постройки циклопической архитектуры обычно составлялись из массивных каменных валунов, удерживающих строение собственной силой тяжести без каких-либо соединяющих и скрепляющих растворов. Плиний в «Естественной истории» пишет, что Аристотель считал циклопов создателями подобных каменных башен. Самый известный образец такой архитектуры — Львиные ворота в Микенах. — *Прим. науч. ред.*

<sup>9</sup> К концу второй половины столетия в Европе обрели популярность «этнографические экспозиции», также известные как «человеческие зоопарки», где в качестве экспонатов выставлялись жители Африки и Азии. Тексты Стивенсона, выучившего язык полинезийцев, были нетипичными для того времени, так как противоречили продвигаемым образам «дикарей», находящихся на эволюционной лестнице между приматами и белыми людьми. В «Береге Фалеза» местная девушка Юма представлена положительным героем — в Лондоне многие поклонники Стивенсона, включая Оскара Уайльда, были разочарованы этой работой. — *Прим. науч. ред.*

## Зачем ты пробудил меня?

показывают *Bloodborne* в интересном свете. На передний план вдруг выходят странные детали. Возникают новые гармонии. В конечном счете у меня такое ощущение, словно я узнал нечто, чего не узнал бы в другом случае.

Гармонии — это правильное слово, и, как я думаю, здесь их предостаточно. Интересно, например, что отправной точкой и для *Bloodborne*, и для «Хайда» становится судьбоносный сон. *Bloodborne* начинается со сна — медикаментозного транса (мы еще вернемся к этой теме), что с самого начала побуждает игрока задаться вопросом о природе происходящего. «Что бы ни случилось, — говорят нам в первые минуты игры, — все это покажется вам дурным сном...» Все? Действительно?

Если *Bloodborne* стремительно превращается в сон, то «Хайд», как известно, из сна явился. Это одна из величайших легенд литературы XIX века: однажды ночью Стивенсон спал и во сне закричал от ужаса. Когда жена Фанни разбудила его, писатель спросил: «Зачем ты меня разбудила? Мне снилась славная страшная сказка». Эта сказка — о уважаемом докторе Джекиле, который с помощью зелья превращается в мистера Хайда, нечто вроде фрейдовского «Оно»<sup>10</sup>, и отдается своим самым темным позывам, — станет одним из самых известных произведений Стивенсона.



Здесь сны — это двери: в них исчезают игроки и через них сбегают монстры. Входят и выходят. Думаю, дизайнеры FromSoftware с их богатым архитектурным воображением оценили бы этот образ, независимо от того, что из него выросло.

«Хайд» — это повесть, похожая на сон, и наиболее отчетливо это видно, пожалуй, в сеттинге, который притворяется Лондоном, но не показывает какого-либо рвения это притворство поддерживать. Как мистер Хайд не совсем мистер Хайд, так и Лондон не совсем Лондон. Стивенсон вырос в Эдинбурге, и город оставил на писателе свой отпечаток. Это по Эдинбургу гуляло воображение Стивенсона, сюда оно возвращалось, независимо от того, где он сам находился: на Самоа, где он умер, в США, где он женился, или даже в Борнмуте на южном побережье Великобритании, где увидел тот самый сон, после которого написал «Хайда». В то время писатель жил в доме под названием «Скерривор», который ненавидел (этот дом был разрушен во время Второй

---

<sup>10</sup> Оно, иногда Ид (лат. *id*, англ. *it*, нем. *Es* — «это») — одна из структур личности в психоанализе. Являет собой бессознательную часть психики, совокупность инстинктивных влечений. — *Прим. лит. ред.*