

Дамьен Мешери
Сильвен Ромье

DARK SOULS

ЗА ГРАНЬЮ СМЕРТИ

История создания
Bloodborne ☠ Dark Souls III

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва 2024

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
М55

Dark Souls. Par-delà la mort
Vol. 2 : Bloodborne & Dark Souls III
Damien Mecheri and Sylvain Romieu
Édition française, copyright 2017, Third Éditions.
Tous droits réservés.

Мешери, Дамьен.

М55 Dark Souls: за гранью смерти. Книга 2. История создания Bloodborne, Dark Souls III / Дамьен Мешери, Сильвен Ромье ; [перевод с французского А. Е. Мешалкиной]. — Москва : Эксмо, 2026. — 576 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-123268-9

В первом томе дилогии авторы Дамьен Мешери и Сильвен Ромье исследовали первые три игры серии Souls. А эта книга рассказывает уже о двух других популярных играх компании FromSoftware — Bloodborne и Dark Souls III. Они тоже отличаются высокой сложностью и уникальными мирами, которые заморозили миллионы геймеров. Авторы изучат каждый аспект этих завораживающих игр, включая их лор, историю, персонажей, музыку и геймплей, а также проанализируют их влияние на игровую индустрию. Кроме того, они порассуждают о том, как Bloodborne связана с серией Souls и можно ли считать ее частью этой вселенной.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-123268-9

© Мешалкина А.Е., перевод на русский язык, 2024
© Войд К.Р., иллюстрация на обложку, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026

ВЫ ПОГИБЛИ

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Вступление</i>	9
<i>Предисловие</i>	15
<i>Об авторах</i>	18
Часть I. Bloodborne	21
1 Создание	23
2 Вселенная	41
3 Тематика	148
4 Музыка	193
Часть II. Dark Souls III	209
1 Создание	211
2 Вселенная	225
3 Тематика	422
4 Музыка	442

Часть III. Анализ457

Заключение. Запечатлеть во времени 556

Послесловие 559

Благодарности 565

Источники 567

ВСТУПЛЕНИЕ

Игры *Souls* оказали значительное влияние на геймеров и деятелей индустрии — сегодня это громогласное высказывание кажется само собой разумеющимся, но стоит помнить, что так было не всегда, поскольку многие из нас ощутили весь масштаб серии лишь спустя годы. И здесь речь идет не о том, что *Demon's Souls*, а затем и *Dark Souls* были плохо приняты публикой. На самом деле они получили довольно высокие оценки от игроков и критиков... Вот только их воспринимали как очень хорошие нишевые проекты для тех, кому хочется получить трепку и побыть в отчаянии. Но серия *Souls* всегда была чем-то более значимым. Если бы это были «всего лишь» очень хорошие игры, то сегодня о них не писали бы столько книг.

Но как мы можем обвинять кого-то за то, что эти проекты не были сразу же оценены по достоинству, когда одно из величайших достижений серии в том, что она позволила себе оставаться загадочной, тогда как другие игры стремились быть понятными и доступными? Ни в 2009 году, когда вышла *Demon's Souls*, ни позднее в 2011-м, когда была выпущена первая *Dark*

Souls, мы просто не смогли сразу понять все аспекты серии и раскрыть все ее секреты. Сперва нужно было стать свидетелями грандиозного (благодаря интернету) объединения игровых теорий и исследований, которыми занимались люди по всему миру, чтобы хотя бы начали вырисовываться контуры истории *Dark Souls*. Позже мы все же признали ее успех и внимательно наблюдали за тем, как многие студии, в том числе и гиганты игровой индустрии, начинают петь *Dark Souls* дифирамбы и черпают из нее вдохновение для своих проектов. Иногда удачно, а иногда — нет, иногда открыто говоря об этом, а иногда и скрываясь, но постоянно подтверждая огромное, а теперь уже и вовсе неоспоримое влияние серии на всю индустрию. В конце концов, когда *Dark Souls* одобрили стримеры и спидранеры, мы были вынуждены признать игру потенциально бессмертной и поставить ее в один ряд с более традиционными проектами — *Zelda* и *Castlevania*, которые полюбились игрокам на GDQ* и других подобных мероприятиях.

В общем, на сегодняшний день очень странно рассуждать о том, что *Souls* ознаменовали расцвет видеоигр. Это и так очевидно: все воспринимают значимость серии как нечто само собой разумеющееся, так что нет смысла еще раз упоминать об этом. Всего за несколько

* GDQ (AGDQ или SGDQ, то есть Awesome/Summer Games Done Quick) — благотворительный американский марафон, в ходе которого множество игроков одновременно проходят разные игры на скорость. Деньги, собранные во время марафона, направляются в благотворительные организации, например «Врачи без границ» или «Фонд профилактики рака». — Прим. авт.

лет игры серии превратились из странного, непонятного и садистского проекта в объект безумного хайпа. Сегодня считается модным говорить о важности серии, даже если вы не играли в нее, и о том, как она повлияла на разнообразные медиапродукты. Разумеется, безумно приятно заявлять, что вы являетесь поклонником *Souls* с самого старта, но такие утверждения в некоторой степени несправедливы. Потому что люди постоянно многое упускают. Сегодня в различных культурных сферах наверняка существуют десятки обделенных вниманием эквивалентов *Dark Souls*. Наши первые впечатления иногда бывают настолько сильны, что часто мешают правильно оценить объекты, которые могут предложить нечто иное, чем то, что можно увидеть на поверхности. Эта пугающая мысль нашла живое воплощение в серии *Souls*, быстро получившей признание по всему миру.

Поэтому теперь мы стараемся не упустить ни единого аспекта, подтверждающего величие *Dark Souls* в мире игр. Возможно, из-за чувства вины, возможно, из-за гордости, но, скорее всего, из-за смеси этих двух эмоций. Иногда, естественно, случается сбиться с пути. Но мы ищем и при большом желании всегда находим пасхалки, отсылки к другим проектам или скрытые источники вдохновения. Находим там, где искать и в голову бы не пришло. Иногда подобные поиски даже становятся основой для мемов*. *Dark Souls* вспоминают при первой

* Например, аккаунт в Twitter пользователя с ником @xmeetsdarksouls, который продолжает собирать разные оскорбительные сравнения серии *Souls*. Хотя этот искатель уже далеко отошел от первоначальной задумки. — Прим. авт.

удобной возможности, в том числе говоря о других проектах: о *Thumper** или даже *Zelda: Breath of the Wild*, забывая об огромном наследии первых представителей серии *Zelda*, которые послужили основой для самой *Dark Souls*. Такие сравнения не отдают должного ни играм FromSoftware, ни другим проектам, которые пытаются выставить как последователей серии *Souls*. Мы чересчур упрощаем порой очень сложные процессы влияния и вдохновения, и таким образом — вот уж правда ужас! — мы рискуем упустить новые яркие проекты, которые могут предложить нам нечто большее, чем простое сходство с *Souls*.

Хидэтака Миядзаки, отец серии, рассказал японскому журналу *Famitsu*, что не стремится создавать новые игры, похожие на *Dark Souls*** . В каком-то смысле мы действительно желаем ему успеха на этом пути к освобождению от собственных титулов. Наверняка все выиграют при таком исходе. Он мог бы просто делать проекты, которые ему нравятся, а мы, в свою очередь, — надеяться на появление новых гейм-дизайнерских формул и неизведанных вселенных. Мы больше не будем забывать о том, что видеоигры (от FromSoftware и других разработчиков) могут таить в себе много секретов, так что стоит внимательно следить за всеми проектами, которые выходят на рынок.

* Музыкальная игра, разработанная компанией Drool и вышедшая в октябре 2016 года. Ее часто называют «*Dark Souls* от мира ритм-игр» из-за высокого уровня сложности и угнетающей атмосферы. — *Прим. авт.*

** Переведено с японского: <http://gematsu.com/2017/03/dark-souls-iii-director-not-concerned-whether-not-next-game-resembles-dark-souls>. — *Прим. авт.*

Это лучший урок, который мы можем извлечь из изначальной невнимательности по отношению к серии *Souls*.

Но, пока мы ждем, нам хочется любой ценой проследить, как *Dark Souls* оказала влияние на другие проекты, поскольку всегда интересно искать отсылки и задавать вопросы, и потому нам следует сосредоточиться не на одном эпизоде, а на всей серии в целом. Может быть, пора перестать задаваться вопросом, что *Dark Souls* передала другим играм, и задуматься, а что *Dark Souls* оставила сама себе. Другими словами, попытаться проанализировать все более или менее явные изменения внутри самой серии.

Как ослепительный успех первой игры, которую сами разработчики из FromSoftware считали неудачной, мог повлиять на все последующие проекты? Как *Dark Souls III* подвела всю серию к повествовательному и игровому завершению? Как при создании *Bloodborne* смогли использовать уже хорошо знакомую нам формулу, но адаптировать ее к совершенно другой вселенной? Последние две игры особенно интересны для изучения, ведь они ознаменовали собой после «зародыша» серии, *Demon's Souls*, первенца *Dark Souls* и особенно сироты *Dark Souls II*, возвращение к идеям Хидэтаки Миядзаки, назначенного тем временем на пост генерального директора FromSoftware.

Что ж, время для этого самое подходящее, и Дамьен и Сильвен предлагают нам детально разобрать эти две памятных главы серии, которую часто среди игроков называют *Soulsborne*.

Кевин Сикурель

КЕВИН «МОГУРИ» СИКУРЕЛЬ

Кевин много лет работал журналистом в изданиях, посвященных видеоиграм: в журналах *Gameplay RPG*, *Role Playing Game* и *Consoles+*, а также на телеканале Nolife. Теперь он задается вопросом: это его страсть к играм переросла в работу, или же все было с точностью до наоборот?

ПРЕДИСЛОВИЕ

Рассказ о *Bloodborne* в книге с названием «Dark Souls: за гранью смерти» может показаться неуместным. Однако каждый, кто играл в этот готический шедевр от FromSoftware, наверняка заметил очевидное сходство с серией *Souls*. Их родство несомненно: игры не просто похожи внешне, у них общая ДНК. Их создатель, Хидэ-така Миядзаки, — придирчивый и, несомненно, одержимый работой человек, который заставляет всю команду выкладываться на максимум и, по его собственным словам, никогда не останавливаться на достигнутом.

Дизайн в *Bloodborne* сохраняет общую концепцию *Souls*, но в то же время отличается системой ведения боя и атмосферой, которая одновременно похожа и не похожа на всю серию. В *Dark Souls III* все вышло наоборот — создатели решили поставить некую точку, достичь апофеоза и кульминации всей мрачной фэнтезийной серии, хоть новых идей им не всегда хватало.

В первой книге мы аналогичным образом рассказали про *Demon's Souls*, рассмотрев ее как лекала* для всей

* Лекало — чертежный инструмент (образец) для построения или проверки кривых. В переносном значении — образец, шаблон, наметки. — *Прим. лит. ред.*

последующей серии. Включить *Bloodborne* во вторую книгу нам кажется крайне важным. Этот проект вобрал в себя основные элементы *Souls*, преобразил их и сейчас является уникальным доказательством эволюции всей серии. Он позволяет нам рассмотреть все игры *Souls* в перспективе и разобраться, как им удалось достичь такого успеха, какое влияние они оказали на публику, ищущую новых ощущений и требующую новых эмоций, как на игровом, так и на художественном уровне.

Bloodborne и *Dark Souls III* знаменуют переход на следующее поколение консолей. Новые технологии смогли еще лучше раскрыть таланты художников, а количество ресурсов, выделенных FromSoftware, подняло всю серию до класса высокобюджетных AAA-тайтлов. К тому же такие логистические и материальные изменения были дополнены за счет широкого использования студий-субподрядчиков, которые значительно повлияли на техническую составляющую игр, не причиняя ущерба их художественному наполнению.

Вторая книга посвящена двум увлекательным проектам: *Bloodborne* и *Dark Souls III*. Мы предлагаем вам продолжить знакомство с загадочным сюжетом, глубже погрузиться в их эстетику и игровую философию. Давайте проясним: сначала мы рассмотрим *Bloodborne* и *Dark Souls III* в двух отдельных частях книги. В них мы поговорим о том, что осталось за кулисами разработки, проанализируем сюжет, тематическую и музыкальную составляющую каждой из игр. А в третьей, финальной, части мы рассмотрим оба проекта вместе как с точки зрения всей серии, так и с других ракурсов, не охваченных в первой книге, — от маркетинга проектов до их

эстетического влияния и перспективы развития игровой индустрии.

Bloodborne и *Dark Souls III* — две разные игры, которые в то же время дополняют друг друга. Интересно узнать, что эти два проекта смогут показать нам, как создаются произведения FromSoftware, как творит Миядзаки, что происходит на рынке видеоигр и каков общий характер этой среды. Казалось, обо всем этом уже было рассказано в первой книге, но *Bloodborne* и *Dark Souls III* подкинули новую пищу для размышлений. Мы надеемся, что книга, которую вы держите в руках, пробудит ваше любопытство и жажду новых знаний. А еще убедит вас, что *Bloodborne* и *Souls*, содержательные, ужасающие и меланхоличные экшен-RPG, — это невероятно богатые произведения видеоигрового дизайна, которые могут быть суровы по отношению к игроку, но одновременно верят в его силы.