

УДК 004.94
ББК 77.056с.я92
Д25

Nicolas Deneschau
D crypter les jeux: The Last of Us: Que reste-t-il de l'humanit  ?

The Last of Us est une marque d pos e de Naughty Dog.
 dition fran aise, copyright 2021, Third  ditions.
Tous droits r serv s.



Автор иллюстрации на обложку Алина
(SOAN Valentine) Галиуллина

Денешо, Никола.
Д25 The Last of Us. Как серия исследует человеческую природу и дарит неповторимый игровой опыт/ Никола Денешо ; [перевод с французского К. В. Яковлевой]. — Москва : Эксмо, 2024. — 528 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-184787-6

Книга исследует легендарную серию The Last of Us от компании Naughty Dog, которая оставила неизгладимый след в сердцах миллионов игроков. Автор анализирует эмоциональную глубину игр, их ключевые моменты, темы и идеи, а также рассказывает о создании обеих частей серии. Читатели узнают, как игры исследуют сложные аспекты человеческой природы через персонажей, сюжетные повороты и игровой процесс, о том, какие изменения вносились в сценарий и геймплей, с какими моральными дилеммами сталкиваются герои, а также почему The Last of Us Part II вызвала у фанатов столь противоречивую реакцию.

УДК 004.94
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-184787-6

  Яковлева К.В., перевод на русский язык, 2024
  Галиуллина А.Р., иллюстрация на обложку, 2024
  Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	8
<i>Об авторе</i>	19

Акт 1. The Last of Us

1 Ювелирная мастерская	23
2 Корни зла	39
3 The Last of Us — пролог	82
4 The Last of Us — лето	99
5 История контрастов	133
6 The Last of Us — осень	158
7 Руководство по выживанию	169
8 The Last of Us — зима	179
9 The Last of Us — весна	189
10 Американские мечты	211
11 Left Behind	220
12 One Night Live	230

<i>Антракт</i>	239
----------------------	-----

Акт 2. The Last of Us Part II

1 Цикл насилия	251
2 Открытый мир	269
3 Роковые женщины	288
4 Полемика	302

5	Джексон	311
6	Сиэтл, день 1	331
7	Сиэтл, день 2	353
8	Совершенство — не деталь	366
9	Сиэтл, день 3	383
10	Чудовищная Элли	392
11	Сиэтл, день 1	399
12	Сиэтл, день 2	421
13	Резонанс и дуализм	436
14	Сиэтл, день 3	450
15	Вайоминг	467
16	Калифорния	474
17	Преступления и наказания	493
	<i>Заключение</i>	510
	<i>Приложение 1. Список процитированных песен</i>	514
	<i>Приложение 2. Библиография</i>	516
	<i>Благодарности</i>	523

Never woulda run through the
blinding rain
Without one dollar to my name
If it hadn't been
If it hadn't been for love
Never woulda seen the trouble that
I'm in
If it hadn't been for love
Woulda been gone like a wayward
wind
If it hadn't been for love
Nobody knows it better than me
I wouldn't be wishing I was free
If it hadn't been
If it hadn't been for love
Four cold walls against my will
At least I know she's lying still
Four cold walls without parole
Lord have mercy on my soul
Never woulda gone to that side of town
If it hadn't been for love
Never woulda took a mind to track her
down
If it hadn't been for love
Never woulda loaded up a 44
Put myself behind a jailhouse door
If it hadn't been
If it hadn't been for love
Four cold walls against my will
At least I know she's lying still
Four cold walls without parole
Lord have mercy on my soul

Никогда б не бежал я сквозь дождь
проливной
Без гроша в кармане,
Если бы
Если бы не любовь.
Никогда б не оказался в беде я такой,
Если бы не любовь.
Прочь бы сбежал, словно ветер шальной,
Если бы не любовь.
Уж я-то знаю лучшие других:
Мечтал бы свободным быть,
Если бы
Если бы не любовь.
Четыре холодных стены, я этого
не просил.
Одно знаю точно: она неподвижно
лежит.
Четыре холодных стены без права
выйти до срока,
Остается лишь молить о милости
Бога.
Никогда б в ту часть города не ступил,
Если бы не любовь,
Никогда бы за нею не проследил,
Если бы не любовь.
Никогда не зарядил бы свой пистолет,
Никогда б не сидеть мне в тюрьме,
Если бы
Если бы не любовь,
Четыре холодных стены, я этого
не просил,
Одно знаю точно: она неподвижно
лежит,
Четыре холодных стены без права
выйти до срока,
Остается лишь молить о милости
Бога.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Все то, что вы страстно любите, в конце концов всегда вас убивает.

Мопассан

НА ЧТО МЫ ГОТОВЫ РАДИ ЛЮБВИ?

Любовь — основа человеческой жизни и жизни каждого из нас. Это главная тема литературы, кино, сериалов и самых нелепых реалити-шоу. Так почему бы ей не стать и темой видеоигр, ведь это такое же средство художественной выразительности? Это молодое искусство мало-помалу захватывает все больше власти в индустрии развлечений. Видеоигры все чаще поднимают тему межличностных отношений и проникают в частную жизнь — важную сферу современного общества. Они подчеркивают важность признания, личного развития, уважения к другим и гендерных вопросов через призму любви.

В мире видеоигр любовь показана разной. Архетипическая и упрощенная до спасения девицы в беде, как в *Super Mario Bros.* или *The Legend of Zelda*. Механическая и систематическая, будто таблица Excel, как в *The Sims* или *Mass Effect*. Но порой она показана с большой

чуткостью и уважением. Например, как в *Catherine*: по сюжету игры молодого человека влечет к двум девушкам, но выбрать он должен одну. Иногда история принимает трагический оборот и герой теряет возлюбленную, как в *Shadow of the Colossus*, *Deadly Premonition* или *Final Fantasy VII*.

Любовь становится новой парадигмой видеоигр. Изучать их особенно интересно, ведь они дают возможность наблюдать за социальными процессами без отрыва от контекста и эпохи. Умереть за любовь к правому делу в *Assassin's Creed*, к отечеству в *Call of Duty* или государю в *Mount and Blade* — любовь способна научить многому о том, что было свято в разные времена.

За что мы готовы умереть, если не за любовь? Кто в наше время в западном мире готов умереть за Бога, Отечество или Революцию? Мы готовы умереть или рискнуть жизнью только ради тех, кого любим. Ребенок, близкий человек, родитель — те, без кого мы не мыслим себя. Цель нашей жизни в современном обществе индивидуализма и гедонизма неразрывно связана с близкими.

Вряд ли тут можно говорить об утрате иллюзий. Скорее стоит радоваться такой эволюции общества и созданию нового образа того, что свято. Теперь у этого образа человеческое лицо. Мудрость, которую дарует любовь к ближнему, делает смехотворными все важнейшие драматические, патриотические и политические конфликты в *Assassin's Creed* или *Call of Duty*. Глядя на несчастье одного человека, мы больше склонны понять несчастье остальных.

Чтобы лучше изучить любовь, ненависть и смерть, в идеале нужно исключить из уравнения все, что утяжеляет контекст. Нужно отринуть Отечество, Государя

и Бога. Нужно, чтобы отношения обострились до предела и были первозданны, словно под увеличительным стеклом. Так проще наблюдать за персонажами. Нужно сделать смерть и риск потерять дорогого человека столь близкими и ощутимыми, чтобы осталась лишь чистейшая любовь. Нужно, чтобы мир опустошил апокалипсис и не осталось никого, кроме горстки людей, готовых на все ради выживания близких.

Шрамы обладают удивительным свойством. Они напоминают, что наше прошлое реально.

Кормак Маккарти

ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА КАК ТЕАТР МАРИОНЕТОК

Никогда еще термин «апокалипсис» не употреблялся так часто, как в современных СМИ, художественных произведениях и культуре. Этот древний миф словно обнажает нашу загадочную одержимость идеей конца света и одновременно делает обыденной нашу обреченность перед лицом неизбежной социальной и экологической катастрофы.

Неслучаен неожиданный бум произведений — кино, книг, телесериалов и видеоигр, — где фигурирует апокалипсис, а следом за ним и постапокалипсис — то, что будет после. Саму идею сложно назвать новой, поскольку термин произошел от греческого слова *apokalypsis* (буквально — «божественное откровение») и формировался между II и I веками до нашей эры. Он обозначал поджанр

литературы, который в символической форме говорил о судьбе мира и избранного богом народа.

В индустриальную эпоху, которая достигла точки невозврата 6 августа 1945 года во время ядерной бомбардировки Хиросимы, значение слова «апокалипсис» резко изменилось. В тот день человечество перешло в новую эпоху антропоцена¹. Мир навсегда перестал быть прежним. Если когда-то в религии апокалипсис считался оружием Бога, который с помощью него властвовал над своим народом, то теперь он стал реальностью.

В XX веке человечество превратилось в главную угрозу для себя и жизни на Земле. Доказательств, что мы живем в эпоху антропоцена, все больше и больше. Многочисленные экологические угрозы, все более смертоносные войны, растущее количество сект. И пандемии — их масштабы в эпоху глобализации огромны. Апокалипсис больше не имеет никакого отношения к Богу, теперь он — дело рук человека.

После Второй мировой войны вокруг каждой из возможных угроз — ядерной, токсической, экологической и химической — возникло апокалиптическое культурное течение. Постапокалипсис стал не просто поджанром научной фантастики, но современной формой трагедии. Что останется после конца света? Безнадега? Надежда?

Постапокалиптика — это своеобразная суеверная попытка оградить себя от зла. Времени предотвратить конец света больше не осталось, но, возможно, получится избежать его повторения? Увлекательнейший контекст

¹ Антропоцен — эпоха с высоким уровнем человеческой активности, которая ощутимо влияет на экосистему Земли. — *Прим. лит. ред.*

для истории! Если в будущем надежды нет, можем ли мы вообразить новое настоящее? Постапокалиптика позволяет вырваться из оков нашей эпохи и переместить действие истории к последним дням человечества. Разве не удивительный способ получить возможность предотвратить конец света?

Игра *The Last of Us* студии Naughty Dog — бесспорный представитель постапокалиптики, поджанра научной фантастики. По сюжету таинственная пандемия за несколько дней уничтожает наше общество и современный мир. Катастрофа вызвана мутацией гриба под названием кордицепс, который паразитирует на людях и убивает их точно так же, как в нашей реальности — насекомых. Однако эпидемия — лишь сюжетный прием. Он позволяет перейти от антиутопии, мира после апокалипсиса, к изучению человеческого характера. Ведь главная проблема человечества — не бог, а человек.

Студия Naughty Dog уделяет своей полной условности вселенной гораздо меньше внимания, чем персонажам. Если конец света — это результат действий человека, то именно его авторы хотят рассмотреть. В результате сюжет *The Last of Us* оказывается вневременным. А контекст, в котором он разыгрывается, не более чем предлог, чтобы заострить внимание на личностях и подтолкнуть их к действиям.

Naughty Dog развлекается, истязая своих марионеток, а затем по одной обрезает им ниточки. *The Last of Us* создана по всем правилам современной трагедии, однако упорно отрицает разделение на черное и белое. Игра в равной степени сочетает черты греческой и гуманистической трагедии. Ее персонажи, пылкие и сильные люди, порождены катастрофой и страдают от ее последствий.

Временная петля повторяется: потеря близкого человека, неутоленная жажда мести...

Возможно, это уточнение покажется вам излишним, но в типографии на него потратят совсем немного чернил, так что я все же скажу. Эта книга предлагает освежить в памяти обе части эпопеи, лучше понять процесс ее создания и вникнуть в увлекательные темы, которые она затрагивает. Она заинтересует лишь тех, кто играл в *The Last of Us* и *The Last of Us Part II*. С первых страниц все подробности сюжета и концовки раскрыты и изучены во всех деталях. Я вас предупредил!

ВЫЗВАТЬ ЭМОЦИИ

Некоторые переживания бывают настолько сильными, что способны преследовать годами. Они настолько значимы, что отделаться от них никак не выходит. Вы пытаетесь отвлечься и заняться чем-то другим, но не получается. Незабываемое переживание преследует вас в мыслях. Возможно, это нынешняя или ушедшая любовь, что-то из детства, травма прошлого или даже произведение искусства. Этот опыт закрепляется в подсознании и отказывается его покидать. Вы пытаетесь бороться с ним, но он не исчезает. Читая эти строки, вы наверняка о чем-то вспомнили. О чем-то, что преследует вас на протяжении многих лет. Может, о некой мысли, о которой вы никому не говорили или говорили лишь изредка. Вы держите ее глубоко внутри, в строжайшем секрете, погребенную под множеством эмоций.

Переживания, которые так сильно влияют на нас, увлекательны во многих отношениях. Ведь они определяют

нас как личностей, формируют индивидуальность и поведение. Порой нам хочется вновь пережить эти моменты. С помощью песни — она напомнит нам о летней ночи — или книги, связанной с моментом жизни. А может, с помощью видеоигры. От нее человек зачастую ожидает только удовольствия. Если конкретнее, то игра сводится к последовательности повторяющихся действий, которые в лучшем случае убедят мозг высвободить дофамин. А он даст чувство выполненного долга и удовлетворения — возможно, этого и хотел игрок, сам того не осознавая.

Куда реже и с относительно недавних пор в игре можно пережить совершенно новый эмоциональный опыт.

В конце 2000-х годов об эмоциях в мире видеоигр говорили с большой настороженностью. К термину «эмоция» относились с недоверием и даже вызовом, но вместе с тем с любопытством. С одной стороны, это слово ополчили разработчики, которые высокомерно относились к играм. С другой — геймеры превратились в ретроградов, готовых устраивать священные войны против любого, кто осмеливается как-то развивать индустрию. Игроки разочаровывались в произведениях в духе *Heavy Rain* от Quantic Dream или игр студии Telltale, которые создавались с оглядкой на кино. Их создателей упрекали в том, что они, мол, покорились безраздельной власти киноповествования.

В 2009 году режиссер Гильермо Дель Торо довел эту позицию до конца, заявив, что кино превратится в разновидность видеоигр. Напрашивался вывод: видеоигры должны не слепо подражать кино, а искать свой способ рассказывать истории и вызывать новые эмоции. Ведь лучшие шедевры игр получаются тогда, когда они освобождаются от громоздкости прародителя.

Фумито Уэда в *Ico* и *Shadow of the Colossus*, Дженова Чэнь в *Flower* и *Journey* и Ёко Таро в *NieR* выходят за рамки присущих кинематографу приемов, изобретая собственные инструменты повествования. Ведь игрок — не невидимый свидетель действия, а действующее лицо. Его взаимодействие с игрой больше не ограничивается лихорадочным повторением одного и того же действия, пока он не начнет получать удовольствие. Вместо этого контакт с игрой полностью посвящен пробуждению у игрока эмоций. Если этого взаимодействия не случится, эмоциональная вовлеченность игрока невозможна. Страх, радость, грусть, удовлетворение или стресс — чем сильнее развивается этот вид искусства, тем более разнообразные эмоции он вызывает и более тонченко их передает.

Желание развивать художественные средства видеоигр не раз встречало сопротивление консерваторов. Однако нелепо считать, что этот вид искусства должен был перестать развиваться после выхода *Space Invaders*. Равно как и полагать, что кино годится лишь для развлечения зрителей сценами, в которых комики макают друг друга лицом в торт.

Несмотря на все трудности на пути к развитию, игры — невероятно сильный и неожиданный инструмент для передачи эмоций. Своего рода троянский конь. Когда человек погружается в игру и подчиняется ее диегезису² — своду правил, — его механизмы психологической защиты и скептицизм почти отключаются.

² Диегезис — реальность внутри произведения со своими особыми правилами. Например, если в игре героя ранят из пистолета, он не умрет, но его здоровье снизится. — *Прим. пер.*

В результате он куда сильнее подвержен эмоциям, которые желают внушить ему авторы.

Еще в начале становления игр разработчики пошли по пути воздействия на простейшие эмоции: страх в случае с жанром *survival horror*, смех в *point'n'click*-квестах. Год за годом они оттачивали тонкий баланс между повествованием и геймплеем в поисках святого Грааля: возможности обосновать геймплей повествованием и наоборот. Некоторые разработчики, вставшие на этот рискованный путь, сделали этот подход своей мантрой: Quantic Dream, Telltale, Dontnod³, CD Projekt, Rockstar и... Naughty Dog.

Калифорнийская студия давно занимается созданием игр, но она не всегда ориентировалась на повествовательные возможности этого вида искусства. Сага *Uncharted*, которая началась в ноябре 2007 года с тайтла *Uncharted: Drake's Fortune*, делала акцент на персонажах и качестве диалогов. Но ее справедливо критиковали за тяжелую кинематографическую составляющую и большой диссонанс между историей и поведением персонажей, от лица которых действует игрок. Игра оказалась «нереалистичной».

Понятие «реалистичность» здесь употребляется не в научном смысле, а в плане логической связи между происходящим и условиями мира, которые принял игрок. В английском языке есть термин *grounded*, который можно перевести как «связный», «реалистичный» или «достоверный». Совершенно нормально, когда у персонажа есть суперсилы, если это увязывается с историей игры. Но если поступки персонажа идут вразрез с его характеристикой, их может быть сложно принять.

³ В мае 2022 года переименована в *Don't Nod*. — Прим. лит. ред.

Для студии Naughty Dog, которая очень быстро и очень всерьез восприняла эту критику, поворотным моментом стала одна-единственная игра. Ей было суждено переопределить весь огромный пласт нарративного гейм-дизайна. Она пришла из ниоткуда и не принадлежала ни к одной из уже сложившихся франшиз. Игра, которая появилась на прилавках 14 июня 2013 года, в самом конце эпохи PlayStation 3, когда рынок решительно повернулся в сторону консолей нового поколения.

Создатели не ставили цель сделать из *The Last of Us* революционную игру. Более того, ни одна из работ компании, расположенной в Санта-Монике, не создавалась с подобной целью. Студия Naughty Dog — ювелир, ремесленник, который берет сырье и делает из него драгоценность. Некоторые из команд студии даже предрекали *The Last of Us* провал, пока игра находилась в разработке. Но сейчас, когда мы оглядываемся на впечатляющее наследие этого произведения годы спустя, такой прогноз кажется нелепым. Хоть и понятным в тогдашнем контексте. То была эпоха многопользовательских сетевых игр, а пресса и соцсети пророчили одиночным играм скорый конец. Более того, вселенная за авторством Нила Дракманна была нигилистична, печальна, безнадежна и бесконечно далека от экзотических и красочных мест предыдущих успешных продуктов компании. Если *Uncharted* — ода юмору, экшену и отдыху, то *The Last of Us* — трагичная, медлительная и подчеркнута человеческая история.

Naughty Dog рискнула, сделав ставку на сдвиг парадигмы, и риск оправдался. Сегодня *The Last of Us* — одна из самых важных вех в истории повествования в видеоиграх или даже в истории видеоигр вообще. Такой успех

заставляет задаться вопросом: как же калифорнийской студии это удалось? Раз уж вы держите в руках эту книгу, велик шанс, что вы тоже задаетесь этим вопросом.

Сводится ли успех к простому факту, что *The Last of Us* обещала увлекательный и реалистичный сюжет и выполнила это обещание? Может, дело в убедительных персонажах, обладающих столь неожиданными и реалистичными реакциями? Или в эпилоге, который глубоко поразил почти каждого игрока? В конечном счете успех *The Last of Us* обусловлен лишь одним: эмоциями, которые дает эта игра. Две части за авторством Naughty Dog стали для игроков незабываемыми переживаниями, о которых мы говорили в начале раздела. Они стали для них опытом, способным влиять на мировоззрение. Поэтому появление эмоций, о которых мы так долго говорим, отнюдь не случайно. Это результат кропотливой работы Нила Дракманна, Брюса Стрейли, Хэлли Гросс и целой студии специалистов. Работы ювелирной и неотвратимо точной.