




ОТГОЛОСКИ КРОВИ

Под редакцией Саймона Паркина
Иллюстрации от Shimhaq

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
Б68

Blood Echoes: A Bloodborne Anthology
Edited by Simon Parkin
Illustrations by Shimhaq
Tune & Fairweather, 2023
Illustrations © Ali Shimhaq
Art direction by Andrew P Hind
All rights reserved.

This book is not an official Bloodborne product and has not been authorized
by FromSoftware or Sony Computer Entertainment

Под редакцией Саймона Паркина
Иллюстрации от Shimhaq

Б68 **Bloodborne.** Антология. Отголоски крови / под ред. Саймона Паркина ;
[перевод с английского В. Ю. Лымарева]. — Москва : Эксмо, 2025. — 232 с. :
ил. — (Легендарные компьютерные игры. Подарочные энциклопедии).

Bloodborne — это игра в жанре action RPG, разработанная компанией FromSoftware. Она быстро завоевала репутацию одной из лучших игр и любовь миллионов игроков. Действие Bloodborne происходит в городе Ярнам, жители которого страдают от загадочного заболевания, превращающего людей в чудовищ. Игрок примеряет на себя роль охотника, который должен пройти через город и раскрыть его тайны, сражаясь с ордами монстров. Перед вами уникальный сборник, где вы найдете множество красочных иллюстраций и эссе, которые с самых разных сторон исследуют мир, темы и идеи Bloodborne, а также ее культурное наследие. Книга включает интервью с создателем Bloodborne Хидэтакой Миядзаки, которое ранее было опубликовано только один раз, а также эссе от композитора игры, переводчика игры с японского на английский, известного спидранера и многих других людей, которых вдохновила игра.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Популярное издание

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ. ПОДАРОЧНЫЕ ЭНЦИКЛОПЕДИИ

BLOODBORNE АНТОЛОГИЯ. ОТГОЛОСКИ КРОВИ

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель направления *В. Обручев*
Ответственный редактор *А. Захарова*
Продюсер *М. Бочаров*
Научный редактор *Иероним К.*
Литературный редактор *Р. Rekest Запрос*
Младший редактор *П. Смирнов*
Художественный редактор *Е. Пуговкина*
Компьютерная верстка *Э. Брегис*
Корректоры *Ю. Никитенко, А. Клементьева*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, г. Москва, ул. Зорге, д. 1, стр. 1, эт. 20, каб. 2013. Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндіруші: «Издательство «Эксмо» ЖШҚ
123308, Ресей, Мәскеу қаласы, Зорге көшесі, 1-үй, 1-құрылыс, 20 қабат, 2013-каб.
Тел.: 8 (495) 411-68-86. Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тауар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин : www.book24.ru
Интернет-магазин : www.book24.kz
Интернет-дүкен : www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасына импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Дистрибутор және Қазақстан Республикасында өнімге шағымдар
қабылдау жөніндегі өкіл: «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92. E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»:
www.eksmo.ru/certification

Техникалық реттеу туралы РФ заңнамасына сай басылманың сайкестігін растау
туралы мәліметтерді мына адрес бойынша алуға болады: <http://eksmo.ru/certification/>
Произведено в Российской Федерации
Ресей Федерациясында өндірілген
Сертификаттауға жатпайды

Дата изготовления / Подписано в печать 17.02.2025.
Формат 60x84¹/₈. Печать офсетная. Усл. печ. л. 27,07.
Доп. тираж 2000 экз. Заказ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг.
Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать
мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

 bombora.ru  bomborabooks  bomбора

16+

ISBN 978-5-04-191288-8



9 785041 912888 >

ISBN 978-5-04-191288-8

© Лымарев В.Ю., перевод на русский язык, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

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 спрыгнуть 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»¹. 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.

¹ 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 роботов². 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 шаг³, 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 идиосинкразический⁴ способ подачи сюжета, где подсказки к пониманию

² *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.*

³ 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.*

⁴ 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 цену⁵).

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 живущих⁶.

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

⁵ 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.*

⁶ 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

перепуганных беглецов⁷. 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.

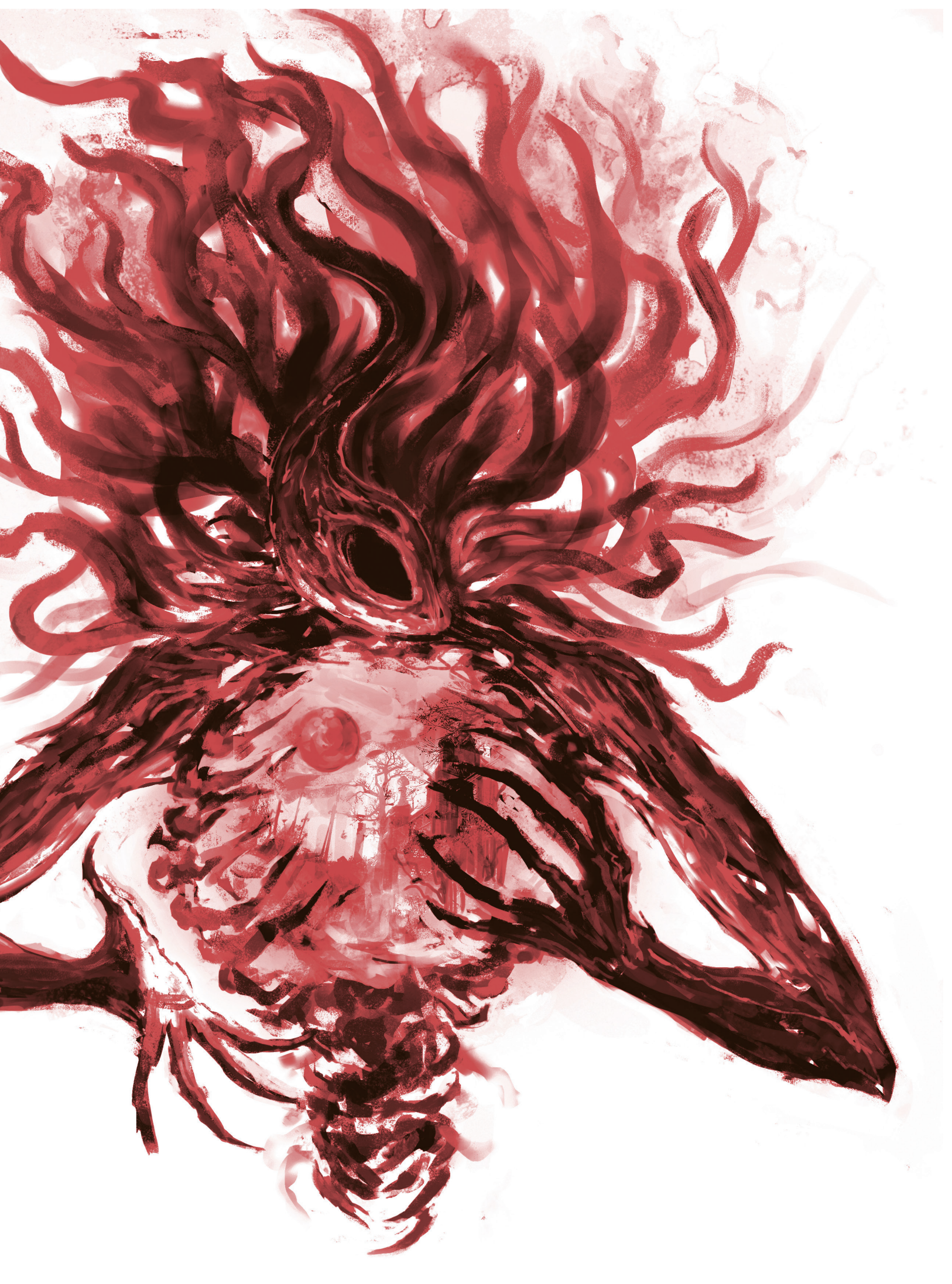
Bloodborne выдержала испытание временем так, как удастся лишь немногим видеоиграм. Она ощущается настолько же напряженной и злободневной, как и в момент выхода; силу ее воздействия почти не умяет неотвратимый технологический прогресс, который определяет — к лучшему или к худшему — видеоигры как медиа. 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.

⁷ 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».