

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Дамьен Мешери
Сильвен Ромье

DARK SOULS

ЗА ГРАНЬЮ СМЕРТИ



История создания

Demon's Souls ☠ Dark Souls ☠ Dark Souls II

**Сильвен Ромье
Дамьен Мешери**

**Dark Souls: за гранью
смерти. Книга 1. История
создания Demon's Souls,
Dark Souls, Dark Souls II**

Серия «Dark Souls: за
гранью смерти», книга 1
Серия «Легендарные
компьютерные игры»

*Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69411205
Dark Souls: за гранью смерти. Книга 1. История создания Demon's
Souls, Dark Souls, Dark Souls II: Эксмо; Москва; 2023
ISBN 978-5-04-189135-0*

Аннотация

Эта книга позволит вам заглянуть за кулисы создания культовой франшизы Dark Souls, игры которой широко известны сложностью прохождения и богатой, загадочной вселенной.

Дамьен Мешери и Сильвен Ромье описывают боевые механики и необычный лор, рассуждают о персонажах и сюжетах первых трех игр: Demon's Souls, Dark Souls и Dark Souls II. Игровой процесс, вселенная, музыка, тематика, наследие – все изучено вплоть до мельчайших деталей. Узнайте, как разрабатывалась серия Souls, как ее воспринимало игровое сообщество и как она стала классикой и добилась такого фантастического успеха!

Содержание

Предисловие	8
Введение в souls-серию	17
Атмосфера серии	17
Темное фэнтези: Из литературы в видеоигры	22
Наследие FromSoftware	30
Первые шаги в мире Souls	37
Об авторах	45
Дамьен мешери	45
Сильвен ромье	46
1	47
Отец серии: Хидэтака Миядзаки	47
Demon's Souls	51
Что-то старое, что-то новое...	53
Игры «Старой школы»	55
Свобода как философия игры	58
Создание игры	61
Особенности сетевой игры	64
Эстетика игры	67
Оживленная разработка	70
Конец ознакомительного фрагмента.	72

**Дамьен Мешери,
Сильвен Ромье**

**Dark Souls: за гранью
смерти. Книга 1. История
создания Demon's Souls,
Dark Souls, Dark Souls II**

Dark Souls. Par-delà la mort Vol 1: Demon's Souls – Dark
Souls – Dark Souls II

Damien Mecheri and Sylvain Romieu Édition française,
copyright 2017, Third Éditions.

Tous droits réservés.

© Шашко А.С., перевод на русский язык, 2023

© Войд К.Р., иллюстрация на обложку, 2023

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

* * *

ВЫ ПОГИБЛИ

*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 артбуке «*Dark Souls: Иллюстрации*»¹ (*Dark Souls: Design Works*) Миядзакэ 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.

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

¹ Артбук издавался на русском. XL Media, 2021. – Прим. ред.

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 Грегa 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 буль-

варные 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 добраться 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 Мияги², вы преодолеваете себя и удивляетесь, насколько сильнее становитесь

² Наставник главного героя в фильме «Парень-каратист» (*The Karate Kid*, 1984). – Прим. лит. ред.

в процессе обучения: в *Souls*-серии уровень повышает игрок, а не его персонаж. Отличная иллюстрация такого подхода – путешествие в крепость Сена. 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 сновать 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 Миядзакки, 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 ви-

де 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.

Забытые боги, поиски Грааля, призраки... Благодаря все-му 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 се-

рии *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» намеренно: авторы специально обезличивают врагов, например, давая им «общие» имена, чтобы наделить их как можно меньшим лором³ (во всяком случае, согласно материалам по этой теме).

Игры серии ни на секунду не отпускают вас, будто они – ребенок, а вы – их любимая погремушка. Они играют с вами, а не наоборот. Когда я прошел первую часть *Dark Souls*,

³ История мира игры и происходящие в нем события. – Прим. фр. ред.

она еще неделю мне снилась, и если бы я или любой другой фанат серии сейчас посетили замок Шамбор⁴, 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 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 меланхолическая 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 FromSoftware⁵. Напри-

⁴ Замок Шамбор во Франции стал одним из референсов для Анор Лондо, центральной локации *Dark Souls*. – Прим. пер.

⁵ Здесь и далее будет использоваться название компании в слитном написании,

мер, 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

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*⁶ – 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 протяжении всего прохождения – это их основа. Игры серии⁷ не делают

⁶ На момент издания книги вышли *Demon's Souls*, *Dark Souls* и *Dark Souls II*. – Прим. пер.

⁷ Хотя в названии книги вы видите *Dark Souls*, она также повествует о *Demon's Souls*, поскольку, будучи творением того же создателя и «прародителем» *Souls*-серии, она во многом может считаться первым ее эпизодом. – Прим. авт.

одолжений торопливым и невнимательным игрокам, также они наказывают тех, кто не ищет приключений. Само обучение, которое нельзя назвать достаточным, в играх серии существует только для того, чтобы дать необходимую базу для продвижения и победы над первыми врагами. Остальное игроку приходится изучать самостоятельно. Можно сказать, что его оставляют один на один с дикой природой, враждебной средой, которую нужно исследовать вдоль и поперек, чтобы выжить.

Именно этот примитивный и даже грубый аспект поначалу может отпугнуть игрока, не до конца уверенного в своих силах. Сложность и глубина игрового процесса серии не только в определенном смысле создали ее атмосферу, но также стали источником заблуждений. Из-за маркетинговой шумихи и предвзятых обсуждений суровые испытания затмили все остальные качества *Souls*-серии. Что еще хуже, сложность этих игр стала рассматриваться как самоцель, а не как одна из составляющих многогранного опыта, вызывающего разнообразные эмоции. Создатель серии Хидэтака Миядзаки не раз говорил об этом. Для него хардкорный геймплей с самого начала был естественным способом подарить игрокам хорошее настроение и поднять «боевой дух»: нет ничего лучше, чем преодолеть, казалось бы, непреодолимое препятствие. Прежде всего, он всегда гордился тем, что пройти его игры может почти любой, ведь ключ к обретению успеха не в ловкости игрока или его умении управлять-

ся с контроллером, а скорее в его наблюдательности, стратегическом мышлении и упорстве.

Любой игрок способен одолеть игры серии при условии, что будет прикладывать все усилия и полностью погрузится в игру. Не нужно воспринимать сложность как нечто отталкивающее, это всего лишь компонент игрового опыта, который только добавляет ему пикантности. Конечно, смерть в игре неизбежна, но она совсем не означает конец. Напротив, это неотъемлемая часть развития. Благодаря ей мы становимся сильнее, снова и снова изучая механики, особенности окружения, расположение врагов и поведение боссов. Смерть принесла *Souls*-серии столько же вреда, сколько и пользы. Она не должна пугать или расстраивать, ведь слишком сильно сосредотачиваясь на одном потенциально удручающем моменте, можно упустить множество других важных для получения полноценного игрового опыта элементов.

Стоит отметить, что существует великое множество способов путешествия по мирам серии. Подход, который игрок выбирает для прохождения игр *Souls*, многое может рассказать и о нем самом. Но самое интересное, что даже те, кто уже их прошел, скорее всего, пропустили множество деталей. Несметные богатства *Souls*-серии доступны только самым любопытным и наблюдательным, и именно в этом состоит ее истинная сложность, а не в огромных боссах и враждебном окружении.

ИГРЫ СЕРИИ НЕ ДЕЛАЮТ ОДОЛЖЕНИЙ
ТОРОПЛИВЫМ И НЕВНИМАТЕЛЬНЫМ
ИГРОКАМ, ТАКЖЕ ОНИ НАКАЗЫВАЮТ ТЕХ, КТО
НЕ ИЩЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ.

Можно сказать, что *Souls*-игр столько, сколько игроков, ведь кто-то сосредоточится исключительно на освоении игровых механик, поиске редких предметов и снаряжения, повышении сложности с каждым циклом прохождения или же сетевом режиме; другие проникнутся завораживающей и ужасающей атмосферой различных локаций; третьи со рвением детективов будут исследовать игровую вселенную, чтобы понять ее суть. И, конечно, найдутся настоящие ценители – полностью погружаясь в игру, они будут стремиться испытать весь спектр эмоций, который в нее заложен, постараются не упустить ни одной детали и в высшей степени познают понятие «ролевой игры». И хотя истинную гениальность *Demon's Souls* и *Dark Souls* можно осознать, лишь увидев общую картину, не существует «правильного» или «неправильного» способа прохождения. Этим и примечательно сообщество поклонников серии: все его участники подходят к игре по-разному. Именно сообщество позволило многим игрокам открыть бесчисленные секреты, которые таят части серии. Это стало возможным благодаря сетевой игре, дающей возможность оставлять сообщения для других исследователей. С такой взаимопомощью одиночные приключения открылись с другой стороны, и в этом аспекте

FromSoftware стала новатором.

Цель этой книги – познакомить читателей с элементами, из которых строится *Souls*-серия. На наш взгляд, несправедливо было бы сосредотачиваться на чем-то одном, поэтому мы выбрали общий подход. Ведь истинная сила игр заключается во взаимодействии их компонентов, в слиянии которых рождается богатое целостное произведение. Именно поэтому мы попытаемся шаг за шагом рассмотреть разные аспекты серии и понять ее сущность. И чтобы начать наше путешествие, вернемся к истокам.

Темное фэнтези: Из литературы в видеоигры

Играм *Souls* удастся создать мрачную и завораживающую атмосферу, тонко раскрывая понятие «темное фэнтези». Трудно дать этому поджанру литературы единое определение, поскольку романы, написанные в стилистике темного фэнтези, порой повествуют о совершенно разных вещах. Тем не менее выделить общие тенденции в произведениях этого жанра можно: больше мрачности, чем в классических историях, за счет внесения элементов ужасов, и меньше манихейства⁸, благодаря стиранию границ между добром и злом. Атмосферу таких историй можно назвать тревожной и меланхоличной, а иногда даже депрессивной или вообще ужасающей. Вселенные, созданные по канонам подобных произведений, обычно населены злыми демоническими существами – упырями, зомби или даже вампирами. Персонажей в этом направлении фэнтези нельзя назвать героями: ими не движут высокие ценности, они не жаждут эпических приключений. Напротив, нам зачастую предлагают мрачно-

⁸ Манихейство – синкретическое религиозное учение, возникшее в III веке в государстве Сасанидов (на территории современного Ирана). Манихейству свойственно рассматривать вселенную с позиции дуализма. В фигуральном смысле – упрощенный взгляд на мир, сведение всего к борьбе между добром и злом. – *Прим. лит. ред.*

го и жестокого, а иногда даже усталого и пессимистичного персонажа. В целом произведения в жанре темного фэнтези, как правило, посвящены фантастическим историям, источником которых становятся как низменные и неоднозначные стороны человеческой природы, так и философские темы, вроде связи с высшими силами или страха перед неизвестностью.

Однако стиль повествования и сеттинг могут сильно изменяться от произведения к произведению. Истории мира *Souls*, похожего на европейское Средневековье, будут заметно отличаться от сюжетов, действие которых происходит в современности, например «Вампирских хроник» Энн Райс или «Эвервилля» Клайва Баркера. Впрочем, эти различия не отменяют очевидных связей между представителями жанра. В качестве доказательства можно привести тот факт, что Нил Гейман, которого мы знаем, например, по «Коралине в Стране кошмаров» и «Песочному человеку», также работал над сценарием фильма «Беовульф» Роберта Земекиса. Одноименный германский эпос действительно является одним из первоисточников интересующего нас жанра. Отдельно стоит отметить то, как мастерски в этой поэме образы ужаса, воплощенные в чудовище по имени Грендель и его матери, сочетаются со сказочной атмосферой произведения.

Можно считать, что исторически жанр темного фэнтези зародился в начале XX века. «Первопроходцем» в этом направлении стала Гертруда Бэрроуз Беннетт, издававшая

ся с 1917 года и известная по произведениям «Кошмар» (The Nightmare), «Эльфийская ловушка» (The Elf-Trap), «За занавесом» (Behind the Curtain). Вслед за ней появился Говард Филлипс Лавкрафт, который считается прародителем современной литературы ужаса. Этот писатель, прежде всего известный созданием мифа о Ктулху, представил собственную космогонию с чудовищными внеземными богами, одним из которых и был сам Ктулху – огромное существо, являющее собой сочетание осьминога и дракона. Лавкрафт мог представить, казалось бы, невообразимые вещи, а его произведения и по сей день способны внушить нам пробирающий до мурашек хтонический ужас перед лицом того, что находится за пределами человеческого понимания. Эти особенности помогли ему по-новому раскрыть темы судьбы, запретного знания и господства злых высших сил. Так, Лавкрафт вдохновил многие поколения писателей книг ужасов и темного фэнтези.

Некоторые из его близких друзей также работали в подобном смешанном жанре. Например, Кларк Эштон Смит, написавший такие сборники рассказов, как «Зотика», «Ксикарп» и «Гиперборейя». Определенный вклад в развитие жанра внес Август Дерлет – первый редактор Лавкрафта и автор названия «мифы Ктулху» для обозначения космогонии⁹ «мастера ужаса». Он также дополнил творчество Лавкрафта

⁹ Сам Лавкрафт называл ее «Йог-Сототери», ссылаясь на другое свое божество – Йога-Сотота. – *Прим. авт.*

своими рассказами, действие которых происходит в той же вселенной. Элементы темного фэнтези присутствуют и в ряде более «классических» представителей этого направления литературы, например в повестях Роберта Ирвина Говарда о киммерийском воине Конане-варваре¹⁰. Цикл Майкла Муркока «Сага об Элрике», публикация которого началась в 1961 году, также считается одним из первых значимых произведений жанра.

Однако сам термин «темное фэнтези» вошел в обиход только в 1970-х годах, когда на принадлежность к жанру претендовали, в частности, два автора. С одной стороны – Чарльз Льюис Грант, которому была более близка стилистика ужасов и действие в современности. Он получил несколько литературных наград («Небьюла», «Всемирная премия фэнтези» и др.) за некоторые из сборников рассказов, такие как «Толпа теней» или «Сезоны кошмаров». С другой стороны – Карл Эдвард Вагнер, редактор и писатель, продолживший работы Роберта И. Говарда и получивший известность благодаря своей серии, повествующей о путешествиях антигероя Кейна в классическом для героического фэнтези мире колдовства. С тех пор были опубликованы еще многие произведения в жанре темного фэнтези. Например, «Черный отряд» Глена Кука, «Цикл снов» Брайана Ламли, «Власте-

¹⁰ Лавкрафт, Кларк Эштон Смит и Роберт И. Говард публиковались в американском журнале *Weird Tales* («Странные сказки») в 1920-х и 1930-х годах. – *Прим. авт.*

лин рун» Дэвида Фарланда (он же Дэйв Вулвертон) и «Темная башня» Стивена Kinga. Именно King, известный такими произведениями как «Кэрри» и «Сияние», всегда называл Лавкрафта «мастером ужаса».

Также совсем недавно жанр мрачного фэнтези популяризировала серия книг Джорджа Р. Р. Мартина «Песнь льда и пламени», наполненная реалистичной геополитикой и повествующая о неоднозначных отношениях между людьми в средневековом сеттинге, где магия отошла на второй план.

Вскоре произведения в стилистике темного фэнтези стали появляться не только в литературе, но и в других областях искусства. Среди комиксов можно привести в пример «Песочного человека» Нила Геймана или творение французского сценариста комиксов Франсуа Фруадеваля «Хроники Черной Луны», художником первых томов которого стал Оливье Ледруа, а затем Сирил Понте и Фабрис Англери. Американский мультсериал «Гаргульи», выходивший в 1990-х годах, также можно отнести к этому жанру. Его мрачный характер и переосмысление мифологических элементов были довольно смелым решением для сериала, который транслируется на широкую аудиторию. Но не будем забывать и о том, что начало 1990-х также было отмечено выходом превосходного анимационного сериала «Бэтмен» от Брюса Тимма с образцовой мрачной атмосферой и превосходной сценарной составляющей.

Влияние темного фэнтези было заметно и в области на-

стольных ролевых игр. Здесь в пример можно привести некоторые вселенные, созданные на основе ролевой системы *Dungeons and Dragons*, такие как Ravenloft или Dark Sun, а также серию «Мир тьмы» и настольную ролевую игру *Stormbringer*, действие которой происходит во вселенной «Саги об Элрике» Муркока.

Темное фэнтези не обошло стороной и так называемые книги-игры, сюжет которых во многом зависел от читателя. В качестве представителей жанра можно назвать *Fighting Fantasy* и *Sorcery!*, наделенные мрачной и порой пугающей атмосферой. Они заставляли игрока отправиться в жуткие лабиринты, чтобы противостоять там злобным существам.

В видеоиграх атмосфера темного фэнтези также была распространена: особенной популярностью пользовался средневековый сеттинг с магией. До появления игр *Souls* самым известным представителем жанра была серия *Diablo* от Blizzard. Благодаря доступным игровым механикам, процедурно генерируемым подземельям, насыщенности геймплея и уникальному стилю первая часть игры, вышедшая в 1997 году, заново открыла жанр *hack and slash*, выдающимися прародителями которого являются *Rogue* (1980) и *Gauntlet* (1985). *Diablo* также отличалась хорошо проработанной атмосферой, подкрепленной спуском в Ад через мрачные подземелья, населенные демоническими монстрами.

Достойных представителей жанра мрачного фэнтези можно отыскать и среди других серий. Например, *Legacy of Kain* или *The Witcher*, выпущенная польским издателем CD Projekt и являющаяся последовательницей цикла рассказов и романов Анджея Сапковского о Геральте из Ривии. Хотя мир *The Witcher*, наделенный магией и населенный гулями и вампирами, и представляет собой типичное для темного фэнтези средневековье, он гораздо более груб и реалистичен, чем поэтичная, но мрачная вселенная серии *Souls*.

Именно поэтому точное определение жанра темного фэнтези дать нельзя: его проявления слишком разнообразны. Тем не менее очевидно, что этот жанр в целом представляет сумеречную сторону воображения, имея привычку показывать обратную сторону зеркала, отказываясь поддаваться манихейству. Зло, какую бы форму оно ни принимало, обычно играет важную роль в этих произведениях, а счастливый конец – вовсе не обязательная составляющая его сюжетов. В темном фэнтези акцент делается скорее на амбивалентности¹¹, характерной для нашего мира. Двойственность морали, инстинктивный страх и тьма пронизывают этот жанр, которому чужды классические законы. В общем, темное фэнтези призвано тронуть то, что находится глубоко в закоулках нашей души, а потому является идеальной почвой для размышлений.

¹¹ Амбивалентность – двойственность отношения к чему-либо, одновременные противоположные чувства, идеи, суждения. – *Прим. лит. ред.*

Этот жанр зародился на Западе, но вызвал интерес и у некоторых японцев. Будучи мастерами в смешении культур, они без колебаний подхватили стилистику мрачного фэнтези и наделили ее собственным видением: среди манги можно упомянуть такие произведения, как *Bastard!!* Кадзуси Хагивары, «Берсерк» Кэнтаро Миуры или более современную серию «Клеймор», созданную Норихиро Яги. В видеоиграх знаковыми стали *Vagrant Story* и *Tactics Ogre* от Ясуми Мацуно. Однако история, которая особенно нас интересует, берет свое начало в 1994 году, когда небольшая японская компания-разработчик решила создать ролевую игру в западном стиле, события которой будут развиваться во вселенной темного фэнтези.

Наследие FromSoftware

Студия FromSoftware, основанная в 1986 году, начинала с создания программного обеспечения и приложений для бизнеса, и только в начале 1990-х компания решила попробовать силы в разработке видеоигр. Президент и продюсер Наотоси Дзин собрал команду из десяти человек, в которую вошли сценаристы Синитиро Нисида и Тосия Кимура, иллюстратор Сакуми Ватанабэ и ведущий программист Эйити Хасэгава. Этих талантливых людей объединяла страсть к вселенным темного фэнтези, настольным и видеоиграм, в частности к пользовавшейся большим успехом в Японии 1980-х годов серии RPG *Wizardry* от компании Sir-tech. Сотрудники FromSoftware хотели отдать дань уважения произведениям, которые их вдохновляли, создав ролевою игру, отличную от других японских проектов (*Final Fantasy*, *Dragon Quest* и т. д.), в которой чувствовалось бы западное влияние.

Первая часть их детища *King's Field* вышла в декабре 1994 года на PlayStation эксклюзивно для Японии. И хотя ее продажи не были рекордными, игра все же смогла привлечь к себе внимание благодаря тому, что была выпущена всего через несколько дней после презентации нового устройства Sony. Вид от первого лица в настоящем трехмерном окружении был поистине чем-то уникальным для консольных ролевых игр тех лет. Действительно, жанр RPG был более попу-

лярен на компьютерах, где были доступны любимые многими *Ultima Underworld*, *Might and Magic* и *Lands of Lore*, поэтому выход *King's Field*, созданной под сильным влиянием этих игр, открыл новую главу в истории индустрии. Однако новинка была принята неоднозначно: некоторые игроки оценили вызов, бросаемый им игрой, ее мрачную и удушающую атмосферу, строгий стиль и свободу исследования мира; других же оттолкнула аскетичность графики, чрезвычайная сложность, отсутствие четких указаний, запутанность карты, медлительность анимаций во время сражения. Таким образом, одни и те же качества игры могли восприниматься разными игроками и как достоинства, и как недостатки. В любом случае FromSoftware сделала все возможное, чтобы соблюсти философию ролевых игр, основанных на исследовании запутанных подземелий, стратегически проработанных боях и мрачной атмосфере.

King's Field во многом определила основу *Souls*-серии. Вселенная в стилистике темного фэнтези, сдержанное повествование, удрученные и неразговорчивые персонажи, уровни, полные ловушек, основанная на выжидании и наблюдении боевая система, в которой используется шкала выносливости, не позволяющая бесконечно атаковать, — все эти элементы уже были представлены в первом творении FromSoftware.

Однако *King's Field* во многом отличалась от игр *Souls*-серии: например, видом от первого лица и непрерывным му-

зыкальным сопровождением (исследовать карту в *Souls*-играх приходится в основном в тишине, которая прерывается музыкой лишь в некоторых специфических областях и сражениях с боссами). Впрочем, несмотря на эти различия, серии близки по духу.

Вопреки неоспоримо западным игровым механикам и вселенной *King's Field*, первая игра серии не выходила на территории Северной Америки по той простой причине, что консоль PlayStation стала доступна в Соединенных Штатах лишь в сентябре 1995-го, тогда как в июле того же года в Японии была выпущена вторая ее часть. Команде FromSoftware, все еще состоявшей из десяти человек, понадобилось всего несколько месяцев, чтобы создать продолжение, которое зачастую называют лучшей частью серии. Основные аспекты игры остались прежними, графика и звук претерпели небольшие изменения в лучшую сторону, дизайн уровней стал более запутанным, а мир – бесшовным. Все это способствовало тому, что среди поклонников серии вторая часть *King's Field* получила большую популярность. Вышедшая в июне 1996 года *King's Field III* понравилась игрокам меньше, несмотря на попытки создать разнообразный открытый мир, что, к сожалению, пошло лишь в ущерб ощущению клаустрофобии, составлявшему изюминку первых двух частей. Вторая и третья игры серии были выпущены в США под названиями *King's Field* и *King's Field II* соответственно, чтобы избежать возмущения американских гейме-

ров, не имевших возможности пройти оригинальную первую часть. Вышедшие в Америке игры были приняты неоднозначно: в Соединенных Штатах серия оставалась практически неизвестной и получила одобрение лишь у небольшой аудитории.

Выпустив подряд первые три части *King's Field*, команда FromSoftware отложила дальнейшую работу над этой вселенной, а затем запустила *Armored Core* – новую флагманскую серию, которая и на данный момент остается крайне важной и насчитывает уже более десяти игр. Однако несмотря на то, что новая футуристическая франшиза с мехами (японскими роботами) никак не была связана с *King's Field*, идею продолжить выпуск ролевых игр в стилистике темного фэнтези разработчики не оставили. *Shadow Tower*, вышедшая на территории Японии в июне 1998 года, а затем в октябре 1999-го – в США, во многом напоминала *King's Field*: тот же вид от первого лица, такая же мрачная и зловещая вселенная (в которую, однако, были добавлены более современные элементы, вроде огнестрельного оружия), идентичная система боя и игровой процесс в целом. Несмотря на сходства с *King's Field*, в *Shadow Tower* появились и новые особенности, отличавшие ее от предшественников. Так исчезли очки опыта, а прокачка характеристик персонажа стала автоматической и базировалась на поглощении душ убитых врагов – это роднило игру с будущей серией *Souls*. В копилку к этим сходствам можно добавить отсутствие музыки во время исследо-

вания мира, ограничение инвентаря по весу и постепенный износ оружия, вынуждающий игрока регулярно его ремонтировать.

Четвертая часть *King's Field* в Японии была выпущена в октябре 2001 года на консоли PlayStation 2. В марте 2002-го игра вышла в США (где, во избежание путаницы, называлась *King's Field: The Ancient City*), а в марте 2003 года была выпущена даже для европейского рынка. В новой игре был сохранен дух серии, а команда FromSoftware, на тот момент насчитывавшая уже около шестидесяти человек, смогла воспользоваться расширенными возможностями PlayStation 2, чтобы создать еще более захватывающее приключение с тщательно продуманным арт-дирекшном. Именно в этой части игры один из будущих главных художников *Souls*-серии Дайсукэ Сатакэ впервые ярко проявил себя. Он также работал над продолжением *Shadow Tower – Shadow Tower Abyss*, которое вышло в октябре 2003 года, но, к сожалению, только в Японии. Несмотря на то что продолжение оказалось более успешным, чем первая часть, отсутствие интереса широкой публики к подобному жанру подтолкнуло FromSoftware отказаться от ролевых игр типа *King's Field*. Разработчики сосредоточились на своем флагмане, *Armored Core*, а также на других играх с участием мехов, таких как *Metal Wolf Chaos* или серии *Another Century's Episode*. Студия также работала над средневековым survival horror под названием *Kuon*, hack and slash 2009 года *Ninja Blade* и более традици-

онными JRPG, такими как *Enchanted Arms*.

Проекты студии не всегда были успешными, а иногда и во-все посредственными, что в итоге и принесло FromSoftware репутацию разработчика второго эшелона с ограниченным потенциалом. Отрицать это было трудно, поскольку несмотря на относительный успех серии *Armored Core*, позволивший студии значительно вырасти, продукция FromSoftware никогда не отличалась новизной технологий и не блистала образцовым исполнением. Тем не менее история уже не раз доказывала, что небольшим разработчикам иногда удается преодолеть собственную техническую ограниченность, чтобы доставить аудитории незабываемые впечатления от игры. Примеры тому – компании Grasshopper Manufacture (игры *Killer7* и *No More Heroes*), Access Games (*Deadly Premonition*) и Cavia (*Drakengard*).

Студия FromSoftware с удивительной бережностью и страстью смогла принести дань уважения всем предшественникам в американской субкультуре темного фэнтези, выпустив такие серии, как *King's Field* и *Shadow Tower*. Эти игры, несмотря на их скромный вид, таили в себе приключения, которые требовали от игрока больших усилий, но захватывали и вознаграждали тех, кто эти усилия прикладывал. С годами студия постепенно совершенствовалась и оттачивала свою рецептуру. Через шесть лет после *Shadow Tower Abyss* вышла *Demon's Souls*, успех которой позволил многим игрокам открыть для себя и такую интерпретацию западного

жанра. Во многом оригинальное творение Хидэтаки Миядзаки на самом деле стало прямым продолжением предыдущих работ FromSoftware. Именно поэтому данный небольшой исторический экскурс был необходим: изучение истоков всегда помогает лучше проникнуть в суть произведения и почувствовать его душу. Игры серии *Souls* – настоящее сокровище, в которое стоит зарыться с головой.

Первые шаги в мире Souls

Болетария, Лордран и Дранглик – три королевства, предстающие перед игроком в *Demon's Souls*, *Dark Souls* и *Dark Souls II* соответственно. Три игры, три контекста, одна и та же философия и очень схожий геймплей. Подобно *King's Field* и *Shadow Tower*, серия *Souls* – это ролевые игры, предлагающие трудное путешествие в самое сердце опасного и угасающего мира. Смелость, терпение и упорство – вот что требуется для такого странствия. Тем не менее ощущения от этого приключения стоят всех опасностей, с которыми вы столкнетесь.

Прежде чем приступить к прохождению любой из этих игр, путник должен знать, что чем глубже он погрузится в игру, тем больше будет награда. Ни одну из игр *Souls*-серии нельзя воспринимать как простое развлечение на вечерок. Чтобы получить наиболее полноценный игровой опыт, необходимо понимать, что *Souls* – это тщательная работа над собой, требующая постоянного усердия и полной самоотдачи. Пожалуй, это все, что нужно знать перед тем, как окунуться в серию. Вам не нужно быть опытным геймером, чтобы испытать себя в этих приключениях, но вы должны быть готовы к участию в игре. В ролевой игре. Ваше путешествие будет долгим и трудным, но почти наверняка поразит вас до глубины души.

Souls-серия – это, в первую очередь, густая атмосфера, которая захватывает дух с первых мгновений. Она создается посредством множества деталей: от леденящих душу многозвучий музыкального сопровождения до гнетущих, но живописных игровых пейзажей. В сеттинге средневековья жанр темного фэнтези раскрывается лучше всего – упадок и проклятие лежат в основе этих историй. Забытые боги, демоны, тьма, проклятые твари: в лексике этих вселенных искусно переплетаются ужасающие измерения с удивительным воображением. Кажется, что чудовища, преграждающие путь игроку, вышли прямоком из кошмаров. На пути встречаются совершенно разные создания – от упырей и гигантских пауков до призрачных рыцарей и драконов. Как и во многих известных произведениях жанра, мир *Souls*-серии мрачен и суров, время в нем словно остановилось. Обитатели этого мира устали от жизни, а те немногие, в ком еще теплится надежда избавиться от проклятия, в конце концов погружаются в безумие.

Попадая на эти враждебные земли, игрок почти не получает объяснений или инструкций. В отличие от *King's Field*, вид в *Souls* – от третьего лица. Вооружившись щитом и выбрав оружие (меч, кинжал, топор, лук, магический посох и т. д.), герой должен найти подход к исследованию проклятых земель Болетарии, Лордрана или Дранглика, который будет удобен именно ему. Кто-то предпочтет рукопашный бой, кому-то больше понравится атаковать на расстоянии. Одни

сделают упор на защиту, другие – на ловкость и уклонение. Однако выбор стратегии вовсе не обязывает геймера пользоваться ей до конца игры, в любой момент ее можно сменить.

За каждого побежденного врага персонаж получает определенное количество душ, которые можно использовать для повышения уровня и, соответственно, улучшения характеристик по своему выбору (живучесть, выносливость, сила, ловкость, интеллект и т. д.). Погибнув, игрок вновь возрождается на последней точке сохранения: в *Demon's Souls* они представлены обелисками, в *Dark Souls* – кострами. Затем можно вновь отправиться на место гибели персонажа, чтобы забрать потерянные души. Однако вернуть их можно только при условии, что персонаж не умрет по дороге снова. На пути следует быть осторожным, ведь все враги появятся вновь.

Таким образом, в *Souls*-серии концом игры смерть не является, но последствия за собой влечет. Персонаж под управлением игрока может принимать две формы: человеческую (в *Demon's Souls* – материальную), которая, помимо всего прочего, дает доступ ко всем сетевым взаимодействиям, и иную: полуую¹² в *Dark Souls* и духовную – в *Demon's Souls*. Нечеловеческое обличье несет за собой некоторые трудности, специфические для каждой игры. Подробнее о них мы расскажем во второй главе этой книги.

¹² Термин «полый» часто используется игроками для обозначения нечеловеческого внешнего вида главного героя. На самом же деле он описывает терминальную стадию проклятия нежити, когда человек окончательно теряет рассудок. – Прим. авт.

SOULS-СЕРИЯ – ЭТО, В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ, ГУСТАЯ АТМОСФЕРА, КОТОРАЯ ЗАХВАТЫВАЕТ ДУХ С ПЕРВЫХ МГНОВЕНИЙ. ОНА СОЗДАЕТСЯ ПОСРЕДСТВОМ МНОЖЕСТВА ДЕТАЛЕЙ: ОТ ЛЕДЕНЯЩИХ ДУШУ МНОГОЗВУЧИЙ МУЗЫКАЛЬНОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ДО ГНЕТУЩИХ, НО ЖИВОПИСНЫХ ИГРОВЫХ ПЕЙЗАЖЕЙ.

Смерть как результат постоянных попыток и неудач является неотъемлемой частью механики игр, о которых мы говорим, но к ней не стоит относиться легкомысленно. Она служит напоминанием о том, что опасность подстерегает повсюду, что важно постоянно быть начеку, действовать медленно и осторожно.

Шаг за шагом игрок двигается вперед, сопровождаемый шумом ветра, лязгом доспехов и хрипом нежити. Он собирает предметы, оружие и снаряжение с усеивающих землю трупов, которые напоминают нам об участии тех, кому не хватит силы духа завершить путь. Чувства игрока на грани, а возможность передохнуть предоставляется редко, поэтому игру сложно приостановить. Прогресс персонажа постоянно фиксируется, и любое предпринятое действие необратимо. Каждая встреча с врагом требует от игрока максимальной концентрации, а своего пика напряжение достигает, когда на пути встает босс. Встреча с ним всегда сопровождается особенной музыкальной темой, которая усиливает накал противо-

стояния, а облегчение и удовлетворение от победы над противником с каждым уровнем только растут. Путь игрока извилист и полон как ловушек, которые нужно миновать, так и секретных мест, жаждущих быть открытыми. Игрок постепенно усваивает логику мира, наизусть заучивает расположение врагов и устройство локаций, параметры снаряжения и преимущества разных предметов.

Таким образом, игрок учится в течение всего путешествия. Обучается различным маневрам, узнает, как работает игра, и как построены уровни, изучает поведение врагов, понимает, на что способен, и тренирует выдержку. Простого повышения игрового уровня в *Souls*-серии недостаточно, нужно, чтобы сильнее становился не только персонаж, но и игрок, ведь впоследствии его опыт смогут использовать и другие храбрецы, решившие совершить путешествие по играм *Souls*. По мере прохождения игр на земле можно найти сообщения, оставленные другими игроками. Ненадолго отвлекая путешественника от исследования мира, они могут как дать ему ценную подсказку, так и запутать его. А если коснуться следов крови на земле, можно увидеть последние минуты жизни умершего игрока, который и оставил кровавый след. Эти элементы могут не только помочь игроку в преодолении препятствий, но и скрасить его одиночество в долгом путешествии по негостеприимным краям.

Однако несмотря на туманные и эфемерные сетевые взаимодействия, путешественник по мирам *Souls*-серии, все же,

несомненно, одинок. Встречающиеся на пути персонажи не всегда внушают доверие, и редко кто из них протянет руку помощи. Более того, некоторые из них, обезумев, в конечном итоге обратятся против игрока. Общая атмосфера серии тоже довольно тяжелая, хотя и завораживает. Путешественник встречает на своем пути самые различные места: от разрушенных замков до ядовитых болот, от темных пещер до зловещих лесов – но все они вызывают чувства дискомфорта, беспокойства и безысходности. Миры *Souls*-серии постоянно напоминают игроку, что они ему неподконтрольны, задействуя его первородные страхи один за другим. Узкие мрачные локации, заставляющие ужаснуться темноте и испытать клаустрофобию, чередуются с величественными строениями, на фоне которых чувствуешь себя ничтожно малым. Эпос одиночества в сердце тьмы – так можно назвать путешествие по серии *Souls*.

Причины скитания игрока по этим мирам неясны. Однако объединенные единой целью, истории игр *Souls*-серии имеют общий фон, который необходимо восстановить по крупным деталям, чтобы понять истинные проблемы этих опустошенных миров. Для восстановления нити истории нужно внимательно слушать рассказы персонажей, читать описания предметов и экипировки, наблюдать за местностью и изучать внешний вид врагов. Сюжет в *Souls*-серии почти не заметен, он словно окутывает игрока бледной прозрачной вуалью, что только усиливает его жажду исследования. Мысли игрока

ничем не ограничены, он свободен идти, куда пожелает и делать, что пожелает. Но стоит отметить, что некоторые его действия несут необратимые последствия. Сюжет, таким образом, едва уловимо и даже коварно преследует игрока в его путешествии. Выбора в диалогах серии нет, персонаж нем. В играх *Souls* повествование строится скорее на недосказанном и невыразимом, даже если такой способ скрывает множество деталей от игрока, привыкшего к четкому и прямому повествованию. В третьей главе нашей книги мы постараемся максимально подробно описать и интерпретировать сюжетный фон, который гораздо насыщеннее, чем можно себе представить.

В этом введении в серию *Souls* мы, обратившись к ее истокам, прежде всего стремились дать общее представление о ее сути и философии. Также мы постарались вдохновить игроков, которые только начинают прохождение той или иной части серии. Все игры *Souls* представляют собой отдельные приключения, подкрепленные более или менее значительными вариациями механик. Однако все они подчинены одной логике и несут схожий опыт. Незабываемые путешествия в сердце миров темного фэнтези трудны и полны ловушек, а множество тщательно проработанных деталей обеспечивают их интенсивность и насыщенность. Серия *Souls* – результат упорной и страстной творческой работы талантливых людей. То, с каким вниманием она сделана, многое говорит о намерениях разработчиков. Именно поэтому *Souls*-иг-

ры являются уникальными произведениями в своем жанре.

Об авторах

Дамьен мешери

Глубоко увлеченный кино и видеоиграми, Дамьен в 2004 году присоединился к редакции журнала *Gameplay RPG*, где написал несколько статей для второго спецвыпуска, посвященного *Final Fantasy*. Вместе с командой журнала в 2006 году он продолжил работу уже в другом издании – *Background*, а в 2008-м публиковался в интернет-изданиях и на сайте Gameweb.fr. С 2011 года Дамьен работает радиожурналистом, а также пишет статьи о музыке для множества книг издательства Pix'n Love, таких как *Zelda: Chronicles of a Legendary Series*, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, *The Legend of Final Fantasy VII and IX*, *Castlevania: The Cursed Manuscript* и «Создание трилогии BioShock. От Восторга до Колумбии»¹³. Он также является автором книги *The Legend of Final Fantasy X* и труда о музыке в видеоиграх.

¹³ Книга издавалась на русском языке. М.: Бомбора, 2022. – Прим. ред.

Сильвен ромье

От природы любопытный, мечтательный и ворчливый Сильвен – увлеченный путешественник. В поисках открытий он бороздит просторы не только реального, но и виртуальных миров, исследуя разные культуры. Будучи разработчиком, несколько лет назад он все же взял в руки перо, чтобы и дальше исследовать удивительные богатства игровой индустрии. Он также публикует статьи на французском сайте *Chroniques ludiques* («Игровые хроники»), в том числе и о ролевых играх – этот жанр он любит больше других.

1

Творческий процесс

Отец серии: Хидэтака Миядзаки

После приобретения FromSoftware компанией Kadokawa в мае 2014 года Хидэтака Миядзаки стал президентом студии, заменив Наотоси Дзина. Пост первостепенной важности для руководителя самого успешного проекта компании, *Dark Souls*. Однако с повышением статуса новый президент не забыл, что в игровую индустрию его привела неутолимая жажда творчества. Одним из выдвинутых им условий вступления в должность было остаться креативным директором своего очередного проекта, *Bloodborne*. Таким образом, он смог завершить разработку «преемника» *Souls*-серии уже приступив к исполнению новых обязанностей. Учитывая неумное желание Миядзаки творить и работать, неудивительно, что он так быстро поднялся по карьерной лестнице.

Детство он провел в городе Сидзуока. Будучи любознательным ребенком, Миядзаки увлекался чтением и брал много книг в библиотеке: скромные доходы его родителей не позволяли их покупать. Время шло, и вскоре маленький Хидэтака стал читать книги, которые были еще слишком

сложны для ребенка его возраста. Мальчик развлекался, воображая и по-своему интерпретируя то, что было ему непонятно. Открыв для себя книги-игры, такие как *Sorcery!*, он полюбил миры темного фэнтези и мрачные истории об отчаянных рыцарях, оказавшихся во власти тьмы.

В университете Миядзаки получил степень в области социальных наук, и его приняли на работу в американскую компьютерную компанию Oracle в качестве менеджера по работе с клиентами. Именно в этот период своей жизни будущий разработчик заинтересовался видеоиграми. Однажды друг познакомил его с игрой *Ico*, созданной гейм-дизайнером Фумито Уэдой. Его работы стали для Хидэтаки открытием, и именно благодаря им он осознал потенциал развития игр. Так, в возрасте двадцати девяти лет он начал искать работу в игровой индустрии.

Вакансии в этой сфере тогда были редкостью, но Миядзаки все же смог найти подходящую. Его неслучайно привлекла студия FromSoftware, зарекомендовавшая себя в тематике темного фэнтези и уже известная по таким играм, как *King's Field* и *Shadow Tower*. В 2004 году Хидэтаку Миядзаки приняли на работу. Первый вклад в развитие компании он внес, работая над *Armored Core: Last Raven*, вышедшей в 2005 году на PlayStation 2. В этом проекте Миядзаки исполнял роли координатора и программиста. Начальство отметило его многочисленные идеи и вовлеченность в проект и поручило курировать создание *Armored Core 4*, а затем и *Armored Core:*

For Answer. Таким образом, ему понадобился всего год, чтобы занять самую важную должность в творческом процессе разработки игр. Затем при поддержке продюсера компании Sony Такэси Кадзи Миядзаки наконец смог исполнить свою мечту и реализовать собственный проект в лучших традициях темного фэнтези – *Demon's Souls*. Именно об истории создания этой и последующих игр серии мы поговорим в первой главе нашей книги.

В процессе создания игры, как правило, участвуют десятки и даже сотни людей. Каждый член команды важен и способствует достижению хорошего результата в целом. Процесс разработки непрост, и любой из его участников может вносить предложения и делиться идеями. Сложно отрицать, что производство игры – коллективный труд. Однако мы все же решили сосредоточить наше исследование создания *Demon's Souls* и *Dark Souls* вокруг личности Хидэтаки Миядзаки.

В киноиндустрии, которая также функционирует по принципу объединения художественно и технически талантливых людей, обычно есть главный автор. Он не единственный, кто ответственен за успех проекта, но будучи связующим звеном между всеми специалистами, стремится воплотить свои идеи. Общая концепция, режиссура, сценарий и другие основополагающие элементы произведения зависят именно от его пожеланий и указаний. Игровые проекты часто работают похожим образом, поэтому имена некоторых гейм-ди-

зайнеров у нас на слуху. Например, Хидео Кодзима (*Metal Gear Solid*) или Гоити Суда, известный под прозвищем Suda 51 (*Killer7, No More Heroes*). То же можно сказать и о Миядзаки, чьи методы работы явственно отражают его рвение к творчеству и склонность к проработке каждой детали своих проектов.

Без программистов, дизайнеров и других членов команды FromSoftware игры *Demon's Souls* и *Dark Souls* никогда не были бы созданы, но и без Хидэтаки Миядзаки члены команды разработки не смогли бы работать сообща. Чтобы лучше понять взаимодействие внутри команды, заглянем за кулисы процесса производства замечательных игр, которые уже успели оставить след в истории индустрии.

Demon's Souls

В 2006 году продюсер Sony Computer Entertainment Такэси Кадзи посетил студию FromSoftware. Будучи поклонником *King's Field*, он не смог не поинтересоваться о разработке новой части серии. Простой вопрос Кадзи вызвал больше обсуждений, чем ожидалось. На тот момент студия действительно уже несколько лет не выпускала игр в стилистике темного фэнтези. Последней была *Shadow Tower Abyss*, вышедшая в 2003 году только для японского рынка. Затем FromSoftware сосредоточилась на другом своем флагмане, *Armored Core*, и прочих играх с мехами, таких как *Metal Wolf Chaos* и *Chromehounds*.

Обсуждение, начавшееся простым вопросом, закончилось решением студии создать игру, которую впоследствии выпустит Sony. Так на заре 2007 года началась история проекта *Demon's Souls*, предназначенного для японского рынка игр PlayStation 3. Однако уже на стадии предпроизводства разработчики столкнулись с проблемами: Хидэтака Миядзаки, занимавший тогда должность программиста проекта, рвал и метал в надежде взять управление в собственные руки и привнести в будущую игру свои многочисленные идеи. Получив поддержку опытного продюсера Масанори Такэути (*Evergrace*, *Enchanted Arms*, *Ninja Blade*), он был назначен на пост креативного директора. Опыт руководителя у Ми-

Миядзаки уже был, ведь до работы над *Demon's Souls* он управлял созданием *Armored Core 4*, которая благодаря инновационным идеям разработчика была высоко оценена игроками. Придя в компанию в 2004 году, Миядзаки быстро показал, что способен претворить в жизнь любой крупный проект, попутно влив в него свежую кровь. Одновременно работая над *Armored Core: For Answer*, выпущенной в марте 2008 года в Японии, Миядзаки полностью посвятил себя созданию *Demon's Souls*, с неиссякаемым рвением контролируя все аспекты ее разработки.

На завершение проекта ушло два года. Всего в процессе было задействовано почти восемьдесят сотрудников FromSoftware. Это число говорит об относительно скромном характере производства, далеком от западных игр, команды разработки которых насчитывают сотни человек. Многие японские студии, занимавшие консольный рынок до выхода PlayStation 2, с трудом адаптировались к эпохе, пришедшей с выходом PlayStation 3 и Xbox 360, – как в техническом, так и в организационном плане. Поскольку FromSoftware никогда не была крупной студией, *Demon's Souls* задумывалась как среднего размера проект, который мог бы выиграть от поддержки Sony. В числе основных членов команды были ведущий программист Дзюн Ито (*Armored Core 4*), саунд-дизайнер Юдзи Такэноути, композитор Сюнсуке Кида, а также бывалые работники студии, такие как гейм-дизайнер Синитиро Нисида, работавший над первой *King's Field*.

Что-то старое, что-то новое...

Продюсер Такэси Кадзи и креативный директор Хидэтака Миядзаки согласились создать не продолжение *King's Field*, а полностью оригинальную игру, лишь вдохновленную ей. Идея заключалась в том, чтобы не обременять себя ограничениями, присущими сиквелам, такими как обязательство сохранять основные черты игровых механик, вселенной и общей сюжетной линии серии. Они стремились создать совершенно новый проект, соответствующий философии FromSoftware, но в то же время являющийся благоприятной средой для реализации инновационных идей при полной свободе творчества.

Хотя Миядзаки часто заявлял, что при запуске предпроизводства не опирался на какую-то конкретную игру, очевидно, что именно серия *King's Field* заложила прочный фундамент для *Demon's Souls*. Из одного произведения в другое перекочевали многие игровые механики, а также общая философия – суровая и безжалостная RPG в удушающей вселенной, откровенно вдохновленной западным фэнтези. Не получившая должного признания и тоже обладающая общими чертами с *King's Field*, серия *Shadow Tower* также послужила разработчикам источником вдохновения. Например, именно оттуда пришла идея сбора душ для улучшения характеристик персонажей.

Тем не менее основной материал, вдохновивший создание *Demon's Souls*, все же старше. И Миядзаки, и Кадзи – большие поклонники «книг, в которых ты сам герой». Особое влияние на них оказали серии *Fighting Fantasy* и *Sorcery!*. Больше всего они любили сюжеты, действие которых происходит в вымышленном мире Титана¹⁴. Разработчики также высоко ценили ранние CRPG¹⁵, такие как серия *Wizardry*, ставшая очень популярной в Японии. Именно эта любовь к темным мирам и средневековому фэнтези в западном стиле в 1990-х годах побудила FromSoftware создать *King's Field*, и именно перечисленные произведения послужили основой для *Demon's Souls*. Кроме того, среди источников вдохновения Хидэтаки Миядзаки присутствуют старые англосаксонские мифы, такие как легенды о короле Артуре или «Беовульф», и произведения-прародители темного фэнтези, например «Конан-варвар» Роберта И. Говарда.

¹⁴ Название вымышленной вселенной, где и разворачиваются события книг серий *Fighting Fantasy* и *Sorcery!*. – Прим. лит. ред.

¹⁵ Компьютерные ролевые игры. – Прим. авт.

Игры «Старой школы»

В эпоху простых и дружелюбных к пользователю игр с пространным обучением, частыми контрольными точками и почти отсутствующей сложностью Миядзаки и Кадзи решили создать *Demon's Souls* в духе «старой школы». Как и в случае с *King's Field*, идея заключалась в том, чтобы вернуть атмосферу CRPG, в особенности игр жанра *dungeon crawler*, отличительной чертой которых было исследование ветвящихся подземелий, полных монстров и необычных предметов. Такие игры были особенно популярны в 1980-х годах.

FromSoftware имела репутацию разработчика творений настолько требовательных к игроку, что люди стали считать сложность основной составляющей игр студии. Несмотря на это, стоит понимать, что, делая свои проекты настолько трудными для прохождения, разработчики никогда не стремились унижить игроков. Против этого заблуждения неоднократно выступал сам Миядзаки. Например, в интервью *Game Informer* он сказал: «Сложность игры никогда не была целью, лишь средством, чтобы заставить игрока насладиться превосходством над противником. Мы поняли, что трудности – один из способов обеспечить мощное чувство удовлетворения собой, ведь для их преодоления нужно изучить врага и разработать стратегию действий». Кадзи же хотел «разбу-

дить геймеров, привыкших к легким играм», – так во время разработки *Demon's Souls* он утверждал в интервью для журнала *Famitsu*.

Вот почему некоторое время рассматривалась концепция «окончательной смерти» (permanent death)¹⁶. Доказательство этого можно найти в меню отладки игры (интерфейс, предоставляющий доступ к различным элементам программы для поиска ошибок), что говорит о том, что идея могла быть реализована, возможно, в виде специального режима. На самом же деле от «окончательной смерти» быстро отказались: разработчики посчитали ее слишком жестокой. Для достижения их цели гораздо более полезной оказалась концепция «die and retry» («умри и повтори»), поскольку она подразумевала череду неудач игрока, в конечном счете усиливающую чувство триумфа.

Миядзаки не задумывал *Demon's Souls* как непреодолимо сложную и приводящую в уныние игру. Он хотел, чтобы игроки понимали: поражения связаны не со свирепостью противника, а с их собственными ошибками. Невнимательность, неосторожность и поспешность – именно эти факторы являются наиболее частыми причинами смерти в *Demon's Souls*. Конечно, в игре множество действительно хитрых ло-

¹⁶ Концепция «окончательной смерти» состоит в том, что при смерти персонажа не существует возможности его возродить. Используется в основном в разнообразных roguelike (*Rogue Legacy*, *Faster Than Light*, *The Binding of Isaac*, *Dead Cells*), но иногда встречается и в больших проектах, вроде *XCOM*. – Прим. лит. ред.

вушек, но они лишь подчеркивают необходимость постоянно быть начеку. Таким образом, терпеливость и самообладание стали наиболее важными качествами для игроков, отправляющихся в путешествие по землям королевства Болетария. С учетом этого была разработана система возврата утерянных душ, требующая от игрока особой осторожности: приходилось быть очень внимательным на пути к месту своей смерти, ведь умерев снова, он рисковал навсегда потерять заработанное.

Свобода как философия игры

С детства привыкший к книгам-играм и слишком сложным для молодых умов произведениям, требующим от читателя богатого воображения, Миядзаки очень рано полюбил туманные и полные загадок истории, суть которых можно было увидеть, лишь изучив каждую их деталь.

Вселенная игр серии, которую мы подробнее рассмотрим в третьей главе нашей книги, также требует тщательного исследования. История в играх *Souls* не подается в явном виде: узнать ее помогают диалоги с неигровыми персонажами (NPC), описания предметов, а также детали обстановки и архитектуры. Лаконичное повествование через окружение, близкое Миядзаки и FromSoftware, берет начало в традиционных ролевых играх.

Свобода – движущая сила предлагаемого игрой опыта. Главенство механик, а не сюжета – сознательный выбор, направленный на погружение, свойственное настольным ролевым играм, таким как «Подземелья и драконы». В них участники опираются на предоставленный им контекст и пытаются представить, к чему приведет тот или иной выбор. Так приключение для разных игроков раскрывается совершенно по-разному. Именно эту черту Миядзаки хотел привнести в *Demon's Souls*.

Ненадолго забудем про повествовательный аспект

и взглянем на механики: в них тоже видно намерение разработчиков сделать игру уникальной для каждого. Так же как и в прошлых проектах FromSoftware, у героя *Demon's Souls* нет имени. Игрок может по-своему изменять внешний вид персонажа и его характеристики. Даже первоначальный выбор из 10 классов (рыцарь, вор, жрец, храмовник и т. д.) не мешает ему менять стиль игры в процессе ее прохождения. Он также может свободно выбирать тип оружия, брони, полезных предметов и магии. Каждый вид снаряжения требует разного подхода к игре и, следовательно, разных стратегий для победы над врагом.

После победы над первым боссом игроку дается полная свобода действий. Конечно, существует «логичный» путь, подразумевающий постепенное повышение сложности, но при желании можно пойти и любым другим маршрутом. Обычно в начале своего путешествия игроки отправляются в Святилище Бурь, также известное как «Мир 4–1», чтобы найти мощное оружие, облегчающее дальнейшее продвижение по опасной вселенной.

Наконец, индивидуальность каждого прохождения отражается в выборах игрока: в том, как он «отыгрывает» своего персонажа, как ведет себя с NPC и как общается с другими игроками (если вообще с ними взаимодействует). Эти данные влияют на «тенденцию персонажа»: в зависимости от того, темная она или светлая, меняется, например, количество очков жизни героя в форме души. Иными словами,

при создании *Demon's Souls* Миядзаки руководствовался целью подарить каждому уникальный игровой опыт.

Создание игры

Еще в начале 2007 года, на первых этапах разработки игры, Хидэтака Миядзаки активно работал над определением всех основных концепций проекта: от первых набросков дизайна уровней до боевой системы, общего визуального стиля и сюжета. Благодаря художникам и программистам из своей команды он создал скелет игры. В интервью *Famitsu* Миядзаки говорил: «Мы хотели создать нечто в духе “старой школы” видеоигр, используя при этом новые технологии». Проще говоря – сделать новое из старого.

Это стремление означало, что новая игра будет отличаться от предшественников вроде *King's Field*. Sony попросила FromSoftware разработать игру с возможностью переключения между видом от первого и третьего лица, как это было в серии *The Elder Scrolls*. В то время как раз была популярна четвертая ее часть, *Oblivion*. *King's Field* же предлагала перспективу только от первого лица, поэтому считалось, что возможность чередования может сделать *Demon's Souls* более успешной.

Только у Миядзаки была другая идея. Он хотел заставить игроков прожить реалистичные рыцарские поединки, такие как в фильме Джона Бурмена «Эккалибур» (1981). Разработчик был убежден, что вид от третьего лица для поединков подойдет больше и что уклоняться и выполнять броски

будет удобнее именно так. Возможность чередования, которую предлагала Sony, не позволила бы создать систему, задуманную Миядзаки. Гейм-дизайнеру пришлось упорно и долго отстаивать свое видение, но он сумел убедить начальство дать добро.

Хоть *Demon's Souls* и является игрой в жанре action-RPG, она предлагает выбивающий непосвященных из колеи подход к бою. В медленных, но реалистичных сражениях придется уделить особое внимание парированию, уклонению, перемещению вокруг противника и особенностям окружения, которые можно использовать для победы. Однако Миядзаки стремился создать игру, пригодную как для опытных игроков, так и для новичков. По мнению разработчика, исход сражения в хорошей RPG должен определяться стратегией боя и характеристиками персонажа. В *Demon's Souls* осторожный и наблюдательный новичок имеет больше шансов на успех, чем опытный игрок, который сломя голову бросается в битву. Поэтому залог успеха в играх *Souls*-серии – упорство и выдержка.

Другой момент, на котором сосредоточились разработчики, – разнообразие ситуаций. Каждая локация в игре отличалась особенной атмосферой, которая создается не только посредством окружения, но и благодаря дизайну уровней. Кстати, любимый уровень самого Миядзаки – Долина Скверны, в ядовитом болоте которой многие игроки нашли свою погибель. Для разработчика она стала олицетворени-

ем естественного зла, а башня Латрии – олицетворением зла рукотворного.

Кроме прочего, особое внимание команда уделяла боссам. Каждый из них ведет себя по-своему, что заставляет игроков разрабатывать разные стратегии для битв. Особенно запоминающейся стала схватка с Богом драконов, а также бой с Девой Астреей и ее телохранителем Гарлом Винладом. В интервью *Eurogamer* Миядзаки говорил: «Во вселенной *Souls* много моментов, зависящих от воображения игрока, но я буду счастлив, если струны его души тронет именно история этих двоих». Еще одной оригинальной особенностью *Demon's Souls* стало сетевое взаимодействие. Например, в битве со Старым Монахом в башне Латрии боссом может управлять другой игрок.

Особенности сетевой игры

Несмотря на то что *Demon's Souls* прежде всего – одиночная RPG, в ней все же присутствуют элементы многопользовательской игры, что во времена создания проекта было редкостью. Сетевой режим подразумевает не прямое взаимодействие между игроками: можно оставлять анонимные сообщения из предоставленного набора слов; наблюдать последние мгновения жизни другого приключенца, коснувшись кровавого следа; помогать людям в сражении или, наоборот, вторгаться в чужой мир, напав на хозяина и забрав его души.

Миядзаки неоднократно заявлял, что все эти идеи уже были в планах на ранних стадиях разработки. В интервью *Eurogamer* он рассказал, что на такие мысли его натолкнул личный опыт: однажды во время метели автомобиль разработчика застрял на склоне. Впереди идущая машина также увязла в снегу и начала буксовать, а позади выстроилась уже целая вереница автомобилей, неспособных проехать дальше. Тогда один из водителей решил подтолкнуть машину перед собой: это подхватили и другие автовладельцы. Транспортные средства толкали друг друга, пока наконец не смогли проехать вперед, освободив первого застрявшего автомобилиста. Миядзаки не смог выйти и поблагодарить остальных водителей, чтобы не застрять вновь, но этот акт анонимной

взаимопомощи произвел на него настолько сильное впечатление, что вскоре он приступил к разработке сетевых возможностей *Demon's Souls*.

ЛЮБИМЫЙ УРОВЕНЬ САМОГО МИЯДЗАКИ – ДОЛИНА СКВЕРНЫ, В ЯДОВИТОМ БОЛОТЕ КОТОРОЙ МНОГИЕ ИГРОКИ НАШЛИ СВОЮ ПОГИБЕЛЬ. ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКА ОНА СТАЛА ОЛИЦЕТВОРЕНИЕМ ЕСТЕСТВЕННОГО ЗЛА, А БАШНЯ ЛАТРИИ – ОЛИЦЕТВОРЕНИЕМ ЗЛА РУКОТВОРНОГО.

Именно поэтому имена пользователей не отображаются (за исключением случаев, когда они вторгаются в миры других игроков). В *Demon's Souls* невозможно услышать голос другого игрока, а сообщения, которые можно оставлять на земле, заранее заготовлены, чтобы не превратить это средство общения в чат. Взаимодействие намеренно туманно и запутано, чтобы не нарушать опыт одиночного скитания по мирам и не препятствовать погружению игрока во вселенную *Demon's Souls*.

Помимо тенденции персонажа, зависящей от его выборов и характеристик (например, от разговоров с определенными NPC, получения специальных предметов и т. д.), в *Demon's Souls* также есть тенденция мира. Она существует сама по себе, но зависит от действий игрока в определенных локациях. Тенденция мира влияет на сложность игры, события и появление различных предметов. Например, чисто белая

тенденция мира облегчает исследование: противники становятся слабее или вовсе не появляются (например, драконы во дворце Болетарии). А если достичь чисто черной тенденции персонажа, в игре появится макиавеллистский¹⁷ персонаж Мефистофель.

¹⁷ Макиавеллизм – термин произведен от имени итальянского мыслителя Никколо Макиавелли и связывается с идеями, изложенными им в его книге «Государь». В бытовом употреблении соответствует понятиям «коварство» и «вероломство». – *Прим. лит. ред.*

Эстетика игры

Очевидно, что *Demon's Souls* произвела на игроков такое впечатление не только благодаря насыщенному игровому процессу. Особое внимание разработчиков к атмосфере и визуальной составляющей игры позволило сделать ее поистине уникальной. Какими бы отрицательными порой не были мнения о качестве игр FromSoftware, стоит признать, что художники студии всегда были чрезвычайно талантливы. Их творения, соответствовавшие принципам построения темного фэнтези и хоррора, радовали нас во многих играх: от *King's Field* до *Shadow Tower Abyss*, включая и средневековый survival horror *Kuon*. Мрачные, но завораживающие миры – их специализация. Поэтому они по максимуму использовали свое воображение, чтобы создать концепт-арты *Demon's Souls*, которая благодаря возможностям PlayStation 3 могла выглядеть еще насыщеннее и богаче.

Подход Миядзаки к режиссуре проекта был очень интересен. Несмотря на стремление контролировать работу над каждой деталью, вместо конкретных и подробных инструкций он давал художникам и дизайнерам (Дайсукэ Сатакэ, Хироси Накамура, Масая Сираси и др.) творческую свободу, называя лишь ключевые слова и понятия вроде «хаоса» или «тьмы». Однако конечный результат Миядзаки все равно контролировал: концепт-арты должны были по-

лучиться изысканными и утонченными, несмотря на мрачную и порой болезненную эстетику персонажей и мира в целом. Именно таким вышел, например, дизайн Судьи – босса локации Святилище Бурь, который для создания эффекта гротескности и хаотичности был создан путем смешения божеств различных племенных культов.

Таким образом, художники были свободны в творчестве, но только в рамках заданного креативным директором направления. Хотя пейзажи *Demon's Souls* напоминают романтическую живопись XIX века, многие элементы игровой эстетики – дизайн, существа, оружие и доспехи – явно отсылают к манге Кэнтаро Миуры «Берсерк». Миядзаки также вдохновлялся работами знаменитого американского иллюстратора фэнтези и научной фантастики Фрэнка Фразетты (1928–2010). Он наиболее известен своим видением Конана-варвара и персонажей Эдгара Райса Берроуза, таких как Тарзан и Джон Картер. Глубина атмосферы, которую создают его иллюстрации, поразила многих творцов, и Хидэтака стремился создать для *Demon's Souls* настолько же экспрессивное художественное оформление.

Разработчик сделал для себя делом чести последовательно придерживаться «западного» направления даже в малейших деталях. Вот почему в японской версии *Demon's Souls* был английский дубляж. Более того, любители иностранных языков наверняка заметили, что у большинства актеров озвучки шотландский акцент: это идея отдела локализации

Sony, который учел желание Миядзаки наделить персонажей речью со «средневековым» звучанием.

Звуковой составляющей в целом креативный директор тоже уделил большое внимание. Миядзаки понимал, что звук играет важную роль в создании атмосферы. Он попытался найти баланс между завораживающим звуковым оформлением, над которым работал Юдзи Такэноути, и мрачной тревожной музыкой композитора Сюнсукэ Киды. Отсюда и появился тщательно выверенный баланс между моментами тишины и музыкальными темами – совершенная алхимия. О ней мы еще поговорим в пятой главе книги.

Оживленная разработка

Несмотря на четкое видение Хидэтаки Миядзаки и поддержку продюсера Sony Такэси Кадзи, создание *Demon's Souls* было непростой задачей. Можно считать, что у FromSoftware был карт-бланш на этот проект, но получен он был только благодаря долгим обсуждениям и удачному стечению обстоятельств: выбранное для разработки время было идеальным, чтобы избежать некоторого давления со стороны издателя, ведь тогда PlayStation 3 только недавно появилась на рынке.

В ходе создания игры Миядзаки смог воплотить в жизнь множество идей, но часто ему с трудом удавалось донести свое видение до начальства. «Честно говоря, пока игра находилась на стадии разработки, мы постоянно встречались с непониманием со стороны издателя, поэтому было трудно...» – говорил гейм-дизайнер в интервью *Eurogamer*. Элементом, который вызвал наибольшее сопротивление, была онлайн-система: Sony не понимала необходимости в дорогостоящих серверах для одиночной игры. В итоге весомым аргументом в пользу сетевого взаимодействия стала его оригинальность, которая пошла бы на пользу продвижению новой консоли.

Благодаря упорству Миядзаки и Кадзи FromSoftware удалось получить относительную свободу в разработке *Demon's*

Souls, пусть в некоторых моментах и пришлось схитрить. Разработчики намеренно не привлекали внимание издателя к наиболее спорным элементам игры: например, повторяющимся смертям, которые рассматривались в качестве игровой механики. В глазах Sony *Demon's Souls* была второстепенным проектом, выход которого планировался только для японского рынка. Конечно, сомнения по поводу предоставления полной свободы команде FromSoftware были, поэтому несколько сотрудников Sony Computer Entertainment периодически давали студии разработчиков полезные советы. Однако в целом FromSoftware было позволено сделать игру такой, какой они хотели.

К радости Хидэтаки Миядзаки, Sony не потребовала изменений в ключевых особенностях игры, таких как высокая сложность или смертоносное окружение. Конечно, многие элементы пришлось опустить: так всегда происходит, когда процесс творчества четко регламентирован по времени и имеет ограниченные ресурсы и финансирование. Некоторые локации так и не вошли в финальную версию игры: например, изначально предполагалось, что Нексус можно будет исследовать и снаружи. Также был запланирован целый уровень в библиотеке, впоследствии реализованный в *Dark Souls*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.