

 БОМБОРА  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Дамьен Мешери  
Сильвен Ромье

# DARK SOULS

ЗА ГРАНЬЮ СМЕРТИ



История создания  
Bloodborne ☠ Dark Souls III

Легендарные компьютерные игры

Дамьен Мешери

**Dark Souls: за гранью смерти.  
Книга 2. История создания  
Bloodborne, Dark Souls III**

«ЭКСМО»

2017

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

## **Мешери Д.**

Dark Souls: за гранью смерти. Книга 2. История создания Bloodborne, Dark Souls III / Д. Мешери — «Эксмо», 2017 — (Легендарные компьютерные игры)

ISBN 978-5-04-196841-0

Bloodborne и Dark Souls III — одни из самых популярных игр, разработанных компанией FromSoftware. Они имеют много общих элементов геймплея, дизайна уровней и стиля, славятся высокой сложностью и необычным миром. Эта книга погрузит вас в уникальные миры двух легендарных игр Хидэтаки Миядзаки. В предыдущем томе Дамьен Мешери и Сильвен Ромье рассказывали историю первых трех игр серии, а теперь знакомят читателей с Bloodborne и Dark Souls III. Они представят каждый аспект: мир, сюжет, персонажей, тематику и, разумеется, музыку и наследие. Вы узнаете о том, как создавалась каждая игра, какие идеи лежат в их основе и как они повлияли на игровую индустрию. Книга также предлагает интересный анализ геймплея и механик, которые делают эти игры настолько увлекательными и любимыми. Понравилась книга? Поставь бумагу на полку! Покупатели электронной книги найдут внутри скидку на бумажную версию В формате PDF А4 сохранён издательский дизайн.

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-196841-0

© Мешери Д., 2017

© Эксмо, 2017

# Содержание

Вступление	8
Кевин «Moguri» Сикурель	10
Предисловие	11
Об авторах	12
Дамьен Мешери	12
Сильвен Ромье	13
Часть I. Bloodborne	14
1. Создание	14
Project beast	14
Погоня за кошмарами	15
Лабиринты страха	17
Сложная история	18
Делимся опытом	19
Победа и продолжение	19
2. Вселенная	21
ВВЕДЕНИЕ В НОВУЮ ТЕМУ	21
ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ВСЕЛЕННОЙ	22
Люди и Великие	22
Уровни и измерения	22
Сны и кошмары	23
Кровь и озарение	24
ИСТОРИЯ	25
Бюргенверт, к истокам открытия	25
Основание Церкви исцеления	27
Проклятие Чумы зверя	29
Ритуалы Школы Менсиса	29
Слушатели Хора	30
Ром, или возвышение Бюргенверта	31
Поиски Тайной Истины	32
Встреча Германа и Присутствия Луны	33
Ночь охоты	34
Ярнам и Мерго	35
Тайные планы Присутствия Луны	36
Концовки	37
ПЕРСОНАЖИ	39
Охотники	39
Герман и Охотники на охотников	39
Конец ознакомительного фрагмента.	40

**Дамьен Мешери**  
**Dark Souls: за гранью смерти. Книга 2.**  
**История создания Bloodborne, Dark Souls III**

**Dark Souls. Par-dela la mort**

**Vol. 2: Bloodborne & Dark Souls III**

Damien Mecheri and Sylvain Romieu

Edition francaise, copyright 2017, Third Editions.

Tous droits reserves.

© Мешалкина А.Е., перевод на русский язык, 2024

© Войд К.Р., иллюстрация на обложку, 2024

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

\* \* \*

**ВЫ ПОГИБЛИ**

## Вступление

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

Но как мы можем обвинять кого-то за то, что эти проекты не были сразу же оценены по достоинству, когда одно из величайших достижений серии в том, что она позволила себе оставаться загадочной, тогда как другие игры стремились быть понятными и доступными? Ни в 2009 году, когда вышла *Demon's Souls*, ни позднее в 2011-м, когда была выпущена первая *Dark Souls*, мы просто не смогли сразу понять все аспекты серии и раскрыть все ее секреты. Сперва нужно было стать свидетелями грандиозного (благодаря интернету) объединения игровых теорий и исследований, которыми занимались люди по всему миру, чтобы хотя бы начали вырисовываться контуры истории *Dark Souls*. Позже мы все же признали ее успех и внимательно наблюдали за тем, как многие студии, в том числе и гиганты игровой индустрии, начинают петь *Dark Souls* дифирамбы и черпают из нее вдохновение для своих проектов. Иногда удачно, а иногда – нет, иногда открыто говоря об этом, а иногда и скрываясь, но постоянно подтверждая огромное, а теперь уже и вовсе неоспоримое влияние серии на всю индустрию. В конце концов, когда *Dark Souls* одобрили стримеры и спидранеры, мы были вынуждены признать игру потенциально бессмертной и поставить ее в один ряд с более традиционными проектами – *Zelda* и *Castlevania*, которые полюбились игрокам на GDQ<sup>1</sup> и других подобных мероприятиях.

В общем, на сегодняшний день очень странно рассуждать о том, что *Souls* ознаменовали расцвет видеоигр. Это и так очевидно: все воспринимают значимость серии как нечто само собой разумеющееся, так что нет смысла еще раз упоминать об этом. Всего за несколько лет игры серии превратились из странного, непонятного и садистского проекта в объект безумного хайпа. Сегодня считается модным говорить о важности серии, даже если вы не играли в нее, и о том, как она повлияла на разнообразные медиапродукты. Разумеется, безумно приятно заявлять, что вы являетесь поклонником *Souls* с самого старта, но такие утверждения в некоторой степени несправедливы. Потому что люди постоянно многое упускают. Сегодня в различных культурных сферах наверняка существуют десятки обделенных вниманием эквивалентов *Dark Souls*. Наши первые впечатления иногда бывают настолько сильны, что часто мешают правильно оценить объекты, которые могут предложить нечто иное, чем то, что можно увидеть на поверхности. Эта пугающая мысль нашла живое воплощение в серии *Souls*, быстро получившей признание по всему миру.

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

---

<sup>1</sup> GDQ (AGDQ или SGDQ, то есть Awesome/Summer Games Done Quick) – благотворительный американский марафон, в ходе которого множество игроков одновременно проходят разные игры на скорость. Деньги, собранные во время марафона, направляются в благотворительные организации, например «Врачи без границ» или «Фонд профилактики рака». – Прим. авт.

ные поиски даже становятся основой для мемов<sup>2</sup>. *Dark Souls* вспоминают при первой удобной возможности, в том числе говоря о других проектах: о *Thumper*<sup>3</sup> или даже *Zelda: Breath of the Wild*, забывая об огромном наследии первых представителей серии *Zelda*, которые послужили основой для самой *Dark Souls*. Такие сравнения не отдают должного ни играм FromSoftware, ни другим проектам, которые пытаются выставить как последователей серии *Souls*. Мы чересчур упрощаем порой очень сложные процессы влияния и вдохновения, и таким образом – вот уж правда ужас! – мы рискуем упустить новые яркие проекты, которые могут предложить нам нечто большее, чем простое сходство с *Souls*.

Хидэтака Миядзаки, отец серии, рассказал японскому журналу *Famitsu*, что не стремится создавать новые игры, похожие на *Dark Souls*<sup>4</sup>. В каком-то смысле мы действительно желаем ему успеха на этом пути к освобождению от собственных титулов. Наверняка все выиграют при таком исходе. Он мог бы просто делать проекты, которые ему нравятся, а мы, в свою очередь, – надеяться на появление новых гейм-дизайнерских формул и неизведанных вселенных. Мы больше не будем забывать о том, что видеоигры (от FromSoftware и других разработчиков) могут таить в себе много секретов, так что стоит внимательно следить за всеми проектами, которые выходят на рынок. Это лучший урок, который мы можем извлечь из изначальной невнимательности по отношению к серии *Souls*.

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

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

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

*Кевин Сикурель*

---

<sup>2</sup> Например, аккаунт в Twitter пользователя с ником @xmeetsdarksouls, который продолжает собирать разные оскорбительные сравнения серии *Souls*. Хотя этот искатель уже далеко отошел от первоначальной задумки. – Прим. авт.

<sup>3</sup> Музыкальная игра, разработанная компанией Drool и вышедшая в октябре 2016 года. Ее часто называют «*Dark Souls* от мира ритм-игр» из-за высокого уровня сложности и угнетающей атмосферы. – Прим. авт.

<sup>4</sup> Переведено с японского: <http://gematsu.com/2017/03/dark-souls-iii-director-not-concerned-whether-not-next-game-resembles-dark-souls>. – Прим. авт.

## **Кевин «Moguri» Сикурель**

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

## Предисловие

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

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

В первой книге мы аналогичным образом рассказали про *Demon's Souls*, рассмотрев ее как лекала<sup>5</sup> для всей последующей серии. Включить *Bloodborne* во вторую книгу нам кажется крайне важным. Этот проект вобрал в себя основные элементы *Souls*, преобразил их и сейчас является уникальным доказательством эволюции всей серии. Он позволяет нам рассмотреть все игры *Souls* в перспективе и разобраться, как им удалось достичь такого успеха, какое влияние они оказали на публику, ищущую новых ощущений и требующую новых эмоций, как на игровом, так и на художественном уровне.

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

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

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

---

<sup>5</sup> Лекало – чертежный инструмент (образец) для построения или проверки кривых. В переносном значении – образец, шаблон, наметки. – Прим. лит. ред.

## 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 он начал сотрудничать с Мехди Эль Канафи и Николя Курсье, которые в 2015 году основали издательство Third Éditions. Дамьен – автор книги *Video Game Music. Histoire de la musique de jeu vidéo*<sup>6</sup> («История музыки для видеоигр»). Работая с Third Éditions, он принял участие в таких проектах, как Level Up и L'Année jeu vidéo («Год видеоигры»). Также Дамьен является автором или соавтором множества других книг<sup>7</sup> этого издательства: *La Légende Final Fantasy X* («Легенда о Final Fantasy X»), *Bienvenue à Silent Hill: Voyage au cœur de l'enfer* («Добро пожаловать в Silent Hill. Путешествие в сердце ада»), *L'œuvre de Fumito Ueda: Une autre idée du jeu vidéo* («Работы Фумито Уэды. Другой взгляд на видеоигры») – и, разумеется, первого тома «Dark Souls: за гранью смерти»<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Не издавалась на русском языке. – Прим. ред.

<sup>7</sup> Не издавались на русском языке. – Прим. ред.

<sup>8</sup> Мешери, Д. Ромье, С. *Dark Souls: за гранью смерти. Книга 1. История создания Demon's Souls, Dark Souls, Dark Souls II*. М.: Бомбора, 2023. – 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. Кроме того, он публикует статьи на французском сайте Chroniques ludiques («Игровые хроники»), в том числе о своем любимом жанре RPG.

## Часть I. Bloodborne

### 1. Создание

Летом 2012 года FromSoftware работала над DLC к первой *Dark Souls* под названием *Artorias of the Abyss*. В этот период с разработчиками связалась Sony. После выхода *Demon's Souls* компания сумела понять, что проекты FromSoftware приносят оглушительный успех на долгие годы. Sony, пожелав возобновить столь успешное сотрудничество, предложила разработчикам новый эксклюзивный контракт. В документальном фильме о создании игры, выпущенном IGN<sup>9</sup>, Масами Ямамото (глава отдела внешних разработок в Sony Japan Studios) рассказывает об истории их сотрудничества: «Обычно разработчики сами приходят к нам со своими проектами. Но *Bloodborne* – особый случай. Мы очень хотели еще раз поработать с Хидэтакой Миядзаки, так что мы пришли и прямо сказали об этом FromSoftware».

Однако с самого начала было решено не создавать *Demon's Souls 2*<sup>10</sup>. Велико искушение использовать успех уже известного проекта, но притягательность новизны еще больше.

### Project beast

FromSoftware и Sony договариваются об одной важной детали: игра будет разработана для консолей нового поколения – в то время это была PlayStation 4. Хидэтака Миядзаки безоговорочно становится во главе проекта, видя в нем возможность создать игру в духе *Souls*, но в абсолютно другой вселенной, вдохновленной готическими романами (в том числе «Дракулой» Брэма Стокера) и темами, пронизывающими истории Лавкрафта<sup>11</sup>. В течение многих лет Миядзаки, вдохновленный готической и викторианской архитектурой, мечтает воплотить в жизнь свое видение игровых городов и пейзажей. Однако требуемый уровень детализации такого мира кажется ему достижимым только с помощью передовых технологий, которыми как раз располагает PlayStation 4.

Миядзаки в интервью IGN в 2015 году расскажет, что основная концепция уже давно витала у него в голове: «Например, игровые механики или готическая тематика – это идеи, которые довольно долго зрели в моем сознании, и я всегда надеялся, что смогу реализовать их». Однако режиссер признается, что с момента выхода *Demon's Souls* и *Dark Souls* ощущает большое давление, ведь фанаты внимательно следят за каждой его игрой.

Новый проект, получивший название *Project Beast*, начали разрабатывать вскоре после выхода *Artorias of the Abyss* – в августе 2012 года. Параллельно FromSoftware вела работу над *Dark Souls II*, не желая отходить далеко от этой золотой жилы. Миядзаки не участвовал в работе над сиквелом. Проектом руководили Томохиро Сибуя и Юи Танимура, а за гейм-дизайн отвечал Наотоси Дзин – создатель *King's Field* и на тот момент президент FromSoftware.

Для нового проекта Хидэтака Миядзаки собрал команду из настоящих профессионалов, достойно показавших себя ранее: ведущим программистом игры стал Дзюн Ито (он уже занимал эту должность в проектах *Demon's Souls* и *Dark Souls*), композитором и звукооператором –

---

<sup>9</sup> IGN – новостной и информационный веб-сайт, освещающий тематику компьютерных игр, сериалов и фильмов. – *Прим. пер.*

<sup>10</sup> В одной из альфа-версий *Bloodborne* есть баг, воспользовавшись которым, игроки смогут встретиться с необычной версией Отца Гаскойна. Этот персонаж в одном из диалогов произносит слово «Умбаса». Такая прямая отсылка к *Demon's Souls* подкинула многим игрокам пищу для размышлений. – *Прим. авт.*

<sup>11</sup> Говард Филлипс Лавкрафт (1890–1937) – американский писатель, работавший в жанре фэнтези, ужасов и научной фантастики. Известен созданием «Мифов Ктулху». – *Прим. пер.*

Цукаса Сайто (*Armored Core*). Участниками также стали большинство постоянных художников режиссера: Дайсукэ Сатакэ, Масанори Варагаи или, например, Хироси Накамура. После успеха *Demon's Souls*, а следом за ней и *Dark Souls*, команда FromSoftware смогла значительно расширить свои ряды. В этом проекте было задействовано в общей сложности не менее пятидесяти программистов, около двадцати технических гейм-дизайнеров и примерно пятьдесят специалистов по созданию визуальной среды (анимация, фоны, персонажи). К разработке игры, благодаря финансовой поддержке от компании Sony, присоединилось также множество студий-субподрядчиков из Тайваня, Японии и Китая – они в основном помогали в художественных и графических аспектах.

В общем, собралась большая команда профессионалов, чтобы сделать *Project Beast* главным эксклюзивом для PlayStation 4, в значительной степени полагаясь на сообщество *Souls*, которое наверняка обеспечило бы игре хотя бы минимальный успех, но также надеясь привлечь новых геймеров благодаря новой вселенной и рекламе от Sony. Хидэтаке Миядзаки, привыкшему контролировать каждый шаг и каждую деталь, приходилось работать с двойным вниманием и прикладывать в два раза больше усилий, тем более с учетом того, что его должность в компании должна была скоро радикально измениться.

В апреле 2014 года Kadokawa Corporation выкупила 80 % акций студии FromSoftware у ее бывшего владельца – компании Transcosmos. В результате чего внутри студии произошел ряд изменений, и главное из них – назначение Хидэтаки Миядзаки на пост президента. Это повышение стало достойной наградой за весь тот вклад, что он внес за время своей работы с 2004 года, и, конечно, за прибыль, которую FromSoftware получила после выпуска *Souls*. Однако, хоть Миядзаки и принял новую должность с радостью, главной целью его жизни всегда была работа творца: он даже и не думал оставлять пост креативного директора. С такими условиями все согласились. В итоге Хидэтака остался во главе проекта *Project Beast*, а на должность главного дизайнера, чтобы облегчить работу Миядзаки, был назначен Кадзухиро Хаматани (*Ninja Blade, Metal Wolf Chaos*). FromSoftware была официально выкуплена у предыдущего владельца акций 21 мая 2014 года. В этот же день Миядзаки стал президентом компании. Одновременно с этим до игроков начали доходить слухи о разработке *Project Beast*. Первые изображения ясно намекали на сходство нового проекта с серией *Souls*, особенно стена тумана – вход в помещение с боссом.

Официально проект был представлен в июне 2014 года на выставке E3<sup>12</sup>, объявлено название – *Bloodborne* – и показано CGI-видео<sup>13</sup>, которое в финальной версии игры можно увидеть на экране главного меню. Через несколько дней был выпущен трейлер с демонстрацией геймплея, и от просмотра этого видео<sup>14</sup> мурашки бежали по спине. Обещая больше крови и динамики, чем *Souls, Bloodborne* в то же время оставалась прямым наследником серии и сохраняла ее пугающую атмосферу.

## Погоня за кошмарами

*Bloodborne* изначально выстраивалась вокруг двух основных концепций: «исследование неизвестного» и «борьба за выживание». На первый взгляд эти темы отражены в каждой *Souls*, но в новом проекте они должны были соединиться в уникальном и неповторимом стиле. Цель Миядзаки – увеличить интенсивность сражений и битв, чтобы заставить игрока действовать

---

<sup>12</sup> Electronic Entertainment Expo (сокр. E3) – ежегодная выставка индустрии компьютерных игр. – *Прим. пер.*

<sup>13</sup> Видеоролик, состоящий из кадров и изображений, созданных с помощью компьютерной графики без использования кадров из реальной игры. – *Прим. пер.*

<sup>14</sup> В этом видео можно также заметить элементы, измененные в процессе разработки игры. Например, убрали некоторое оружие или поменяли место битвы с Ибраитас (раньше она находилась в Церкви, где в финальной версии игры проходит сражение с Амелией). – *Прим. авт.*

более агрессивно, чем в *Souls*. Вес снаряжения перестал учитываться, подталкивая геймеров к применению кувыркков и уклонений. Броня и доспехи сменились костюмами – теперь персонаж кажется игрокам более быстрым и подвижным, но и более уязвимым. А щит, в свою очередь, перестает занимать какую-либо важную роль<sup>15</sup>.

Чтобы компенсировать недостаток защиты, в *Bloodborne* добавили огнестрельное оружие. В 2015 году Миядзаки объяснил этот сложный выбор в интервью 4Gamer<sup>16</sup>: «Размышляя, как можно воплотить в жизнь мою идею о более динамичных боях, я понял, что здесь могло бы сработать огнестрельное оружие. Однако мне не хотелось, чтобы эта игра превратилась в шутер. Я хотел, чтобы огнестрельное оружие было действительно эффективно только в ближнем бою». Позволяя хорошо выверенным выстрелом прервать атаку противника, чтобы потом провести сокрушительную контратаку (известной как «Смертельная атака»), огнестрельное оружие заменяет собой функцию парирования из *Souls*. Возможность, которую, однако, нужно использовать экономно из-за очень ограниченного числа патронов, что и позволяет *Bloodborne* не попасть в категорию интерактивных тиров.

Игра создана с той же философией, что и другие проекты FromSoftware: геймер попадает во враждебную неизвестную среду со сложными испытаниями, преодолев которые он ощущает радость и ликование от победы над мерзкими тварями. Для Миядзаки также характерно, что весь опыт, полученный персонажем, игрок воспринимает как собственный успех. Выбор экипировки и снаряжения – это часть логики ролевой игры и ее персонализации. *Bloodborne*, однако, предлагает гораздо меньше оружия, чем *Souls*. Такое решение разработчики объясняют в 2015 году в PlayStation Blog следующим образом: «Вооружение по-прежнему разнообразно, но это проявляется в индивидуальном подходе к улучшению оружия, а не в его количестве»<sup>17</sup>. Тем не менее сходства с *Souls* остаются: пузырьки с кровью, например, заменяют флаги с эстусом в деле восстановления здоровья – возвращение к идее расходимых предметов, пришедшей прямоком из *Demon's Souls* и *Dark Souls II*. Как и у душ, функция «сгустков крови» состоит в том, чтобы с их помощью игрок мог поднять уровень у Куклы во Сне охотника, что ставит этого персонажа в один ряд с Девой в черном из *Demon's Souls* и с Изумрудным вестником из *Dark Souls II*.

«Уровень озарения» заменил собой «человечность» из *Dark Souls* – в мирах обеих игр они используются похожим образом, но все же в их применении есть различия, делающие *Bloodborne* уникальной.

FromSoftware, при поддержке студии Sony, делящейся опытом, прорабатывает каждую деталь системы боя, стараясь максимально приблизиться к идее «борьбы за выживание». Однако чем активнее сражается игрок, тем сложнее становятся противостояния. Чтобы наградить приключенца за его смелость, необходимую в бою, разработчики создали механизм, позволяющий восстановить часть утерянного здоровья – для этого нужно успеть вовремя атаковать противника. Миядзаки комментирует этот момент в официальном руководстве: «Идея системы восстановления пришла к нам, когда мы пытались усилить ощущение борьбы за выживание. Это заставляет игроков переходить от обороны к более активному ведению боя, добавляя чувство судьбоносности происходящего и подчеркивая концепцию битвы за свою жизнь».

Миядзаки никогда не ставил перед собой цель сделать свои проекты просто сложными, для него сложность – это способ дать игроку чувство победы и успеха, те эмоции, о кото-

---

<sup>15</sup> В описании к предмету «Деревянный щит» есть прямой намек на это: «Простой деревянный щит, который используют многие, кто решил присоединиться к охоте. Обычно охотники не пользуются щитами, неэффективными против силы чудовищ, как это часто бывает. Щиты хороши, но только если они не порождают бездействие». – *Прим. авт.*

<sup>16</sup> Японский веб-сайт о видеоиграх. – *Прим. пер.*

<sup>17</sup> Управление и геймплей в игре сильно меняются в зависимости от выбранного оружия. И каждое оружие может быть использовано разными способами, с разными типами урона и атаками – особую атаку можно использовать, нажав клавишу L1. – *Прим. авт.*

рых создатель говорил еще со времен *Demon's Souls*. И это действительно так. В интервью PlayStation LifeStyle продюсер Масааки Ямагива отметил, что ключ к успеху – это стратегия и терпение: «Хочется верить, что наше послание дойдет до целевой аудитории: игра не требует от вас каких-то суперрефлексов или ловкости рук. Если вы внимательно следите за полем боя и изучаете поведение искусственного интеллекта, вы сможете победить врагов». Это высказывание не только очевидный маркетинговый ход, чтобы успокоить потенциальных покупателей, но и еще одно подтверждение тонкого подхода разработчиков к сложности игры.

Миядзаки хотел, чтобы враги в *Bloodborne* внушали игрокам страх, как это было в *Souls*. Идея смертельной схватки и противостояния подчеркивается многочисленными брызгами крови. Это был рискованный художественный выбор, и креативный директор боялся, что поединки из-за обилия крови будут выглядеть чересчур карикатурно. К счастью, этого удалось избежать благодаря дотошному художественному руководству и общей пугающей атмосфере игры.

## Лабиринты страха

В интервью для PlayStation Blog Хидэтака Миядзаки объяснил свою любовь к хоррорам: «Окружающий мир, в человеческом обществе или в дикой природе, часто бывает жесток и свиреп; это я и отразил в своих играх». Однако позже он смягчил свои слова, рассказав, что в первую очередь в основе его проектов лежит страсть к лавкрафтианским ужасам: «Дело не в том, что мы всегда стремились именно создавать хорроры. Просто для нас было важно, чтобы геймер чувствовал страх и испуг, эти эмоции напрямую связаны с основной целью приключения – заставить игрока преодолеть страх и насладиться чувством выполненного долга»<sup>18</sup>.

Как уже упоминалось выше, вселенная *Bloodborne* берет начало из работ Лавкрафта и готической литературы, поэтому часть команды FromSoftware отправилась в Румынию и Чехию, чтобы вдохновиться местной архитектурой. Что касается викторианской атмосферы в игре, то для ее создания использовались в том числе различные предметы в духе средневековья, создающие небольшие штрихи в общем фоне декораций, например маленькие уличные фонари. Миядзаки не хотел создавать в игре типичный образ Лондона XIX века. Его больше привлекали места, расположенные немного дальше от столицы Британии, где образ готических городов смешался с архитектурой средневековых деревень, что стояли на том месте в викторианскую эпоху. Ведущий программист Дзюн Ито в документальном фильме о создании проекта подчеркнул, что PS4 позволяет дизайнерам достичь высокого уровня детализации: «Сам процесс разработки игр, на самом деле, не поменялся, однако вполне очевидно, что объем памяти и мощность процессоров при переходе с PS3 на PS4 сделали гораздо больший скачок, чем при переходе с PS2 на PS3». Команда программистов во главе с Ито уделила большое внимание созданию текстур и элементов одежды: «Значительная часть мощности процессора использовалась для рендеринга тканей. Наши усилия будут вознаграждены, если игрок ощутит легкость и мягкость одежд».

Внешний вид персонажей, особенно большое число мелких деталей на их костюмах, тоже напрямую отсылает к викторианской эпохе. «Разрабатывая дизайн героев, я думал о том, как сделать их разными в зависимости от их опыта или личных предпочтений», – рассказал художник Тэцу Такахаси в фильме о разработке игры, подчеркивая, что для каждой фракции персонажей важно было создать собственную, гармоничную и легко узнаваемую атрибутику.

Чтобы глубже погрузить геймера в эту вселенную, в игре соединили лучшие практики изучения мира и перемещения, которые были до этого в *Dark Souls* и *Demon's Souls*. Во-первых,

---

<sup>18</sup> Интервью 2015 года для издания IGN показывает, что автора привлекают не только мрачные и нездоровые миры: «Я всегда хотел создать что-то красочное и дружелюбное, но мне никто не верит», – отметил он, смеясь. Однако в официальном руководстве к игре создатель признавался, что «всегда завидовал людям, которые боятся темноты». – *Прим. авт.*

в *Bloodborne* есть некий «хаб» (здесь он называется «Сон охотника»), в который можно переместиться с помощью разбросанных по уровню порталов; во-вторых, разные локации мира в основном связаны между собой, и между областями можно открывать короткие пути. Но все-таки последний аспект менее выражен, чем в том же *Dark Souls*, а причина этому – разные уровни реальности или нереальности локаций: сон, кошмар, реальный мир...

Миядзаки, известный скрупулезностью и внимательным отношением к деталям, сам нарисовал карты всех основных зон игры<sup>19</sup>. Его отношение к проектированию уровней и к контролю процесса работы не изменились: он должен быть уверен, что каждая деталь находится на своем месте и соответствует его эстетическим критериям – сложность и изящество. В 2015 году Миядзаки рассказал 4Gamer.net о философии FromSoftware: «Наш подход к разработке следующий – у нас нет ведущих дизайнеров в каждом из отделов. Но у нас есть креативный директор, взаимодействующий с каждым дизайнером»<sup>20</sup>. Большинство членов его команды уже привыкли работать с ним и знают его подход к делу, особенно сотрудники художественного отдела – они научились расшифровывать подсказки и ключевые слова, которые Хидэтака адресует художникам, чтобы придать импульс их творческому процессу.

При работе над этой игрой Миядзаки решил использовать страх перед неизвестным, который часто лежит в основе историй Лавкрафта. Эта цель вдохновила художников, в том числе и Тэцу Такахаси: «Я старался изобразить ужас или панику, которые испытывают люди перед неизвестностью или перед чем-то непонятным им. <...> А еще я попытался изобразить тьму, которая окружает людей с нездоровой психикой».

## Сложная история

Факт: в этой игре способ изучения мира, придуманный Миядзаки, показал себя в полную силу – чтобы разобраться в сюжете, нужно изучать детали, внимательно читать описания объектов, прислушиваться к каждому персонажу и наблюдать за окружающим миром. Сам автор признался в любви к сложным шифрам в официальном руководстве по *Bloodborne*: «В моей голове словно качается маятник. Обычно если одна игра сложна для понимания и требует осмысления, то следующая выходит гораздо более простой. Первый проект, где я был креативным директором, – *Armored Core 4*, и понять его было весьма проблематично. А вот *For Answer* была уже гораздо доступнее и проще. Потом *Demon's Souls* – трудная для понимания, *Dark Souls* – легче. А теперь *Bloodborne*, которая снова сложна».

Главное желание Миядзаки – дать людям возможность самим интерпретировать игру: создатель очень любит читать фанатские теории и анализы в интернете. Хотя режиссер сам продумывает все миры и сюжеты, он обязательно совещается с командой<sup>21</sup>. Например, перед разработкой новой игры он создает форум, где выкладывает все свои идеи, а сотрудники начинают обсуждать их<sup>22</sup>.

Вся игра закручена вокруг интеллектуального превосходства и подавления желаний, по крайней мере, так указано в официальном руководстве: «Неудержимое стремление превратиться в зверя противоречит базовой человечности, которой мы все обладаем. Она выступает в качестве помехи этому порыву, препятствуя превращению в чудовище. И чем сильнее оковы,

---

<sup>19</sup> Кроме Подземелий Чаш. – Прим. авт.

<sup>20</sup> В основных отделах тем не менее всегда есть ведущий дизайнер: звук, графика, геймплей... Имеется в виду, что Миядзаки сам дает указания каждому из отделов, проверяет и контролирует каждый шаг. – Прим. авт.

<sup>21</sup> Это касается и названий предметов и объектов, которые Миядзаки обожает придумывать сам: «Я обращаю внимание на этимологию слов, на их звучание, культурное соответствие и так далее». Тем не менее он всегда с пониманием относится к предложениям команды. И прислушивается к словам Frognation – эта компания отвечает за перевод игр на английский язык, начиная с *Demon's Souls*. – Прим. авт.

<sup>22</sup> Забавное замечание. Одни из любимых персонажей Миядзаки – Мудрец Фреке из *Demon's Souls*, Йозефка и Мастер Виллем из *Bloodborne*. Миядзаки говорит, что ему грустно, что эти персонажи не стали популярны. – Прим. авт.

подавляющие это побуждение, тем сильнее будет ответная реакция, когда эти оковы будут разорваны». Создатель *Bloodborne* иногда черпает вдохновение из деталей собственной повседневной жизни, о чем он рассказал в интервью британскому журналу *The Guardian* в 2015 году: «Сейчас, став президентом компании, я начал чаще встречаться с другими руководителями и начальниками. И они очень странные люди, что меня завораживает. Так что я взял их образы для создания некоторых злодеев в своих играх».

Однако Миядзаки, несмотря на полную творческую свободу, все-таки убрал из финальной версии игры некоторые детали и элементы – его команда посчитала их слишком мрачными или даже безумными. Он, несомненно, уважает мнение сотрудников FromSoftware, которые придумали и сумели воплотить в жизнь идеи, полюбившиеся игрокам. Например, в официальном руководстве говорится, что наделить Куклу способностью реагировать на жесты игрока – это идея дизайнера Масару Ямамуры.

## Делимся опытом

Бесплатный онлайн на консоли PS3 вдохновил Миядзаки на создание новаторского асинхронного мультиплеера в *Demon's Souls*. Теперь разработчик вновь был вынужден поломать голову – нужно придумать что-то новое и для *Bloodborne*. Основные сетевые возможности схожи с таковыми в *Souls* (сообщения на земле от других игроков, возможность вторгнуться, кovenанты), но вот Подземелья Чаш действительно удивили.

Вдохновленный постоянно растущим сообществом поклонников *Souls*<sup>23</sup> и функцией «Share» на консоли PlayStation 4, Миядзаки придумывает концепцию подземелий, которые могут генерироваться случайным образом, а игроки способны ими делиться. Цель такой локации – продлить удовольствие от исследований и поисков, которые предлагает проект. Миядзаки, сделав контент игры «бесконечным», надеялся, что геймеры будут еще больше общаться между собой, делиться информацией и помогать друг другу проходить подземелья. По его словам, здесь не было цели создать уровни в жанре roguelike (случайно генерируемые подземелья – основная особенность этого жанра), но была цель поощрить дискуссии и споры между игроками. После выхода *Dark Souls II*, разрабатываемой параллельно, FromSoftware прислушалась к просьбам игроков и сделала взаимодействие в *Bloodborne* более простым.

## Победа и продолжение

Последние месяцы разработки были потрачены на многочисленные тестирования и исправления «багов». В это же время целая команда работала над сложностью боев, пытаясь соблюсти баланс. FromSoftware и Sony долго трудились над оптимизацией, стремясь достичь частоты 30 кадров в секунду, – это был лучший параметр и для сохранения плавности боя, и для отображения многочисленных элементов. Миядзаки не раз говорил, что программировать для PS4 было легко и что консоль дала хорошие условия для создания сложных локаций и разнообразной анимации. Но вот конечный результат вышел не таким совершенным, как ожидалось.

На мировом релизе игры, состоявшемся 24–27 марта 2015 года<sup>24</sup>, геймеры отмечали слишком долгое время загрузки *Bloodborne*, а иногда и падение частоты кадров – эта же про-

---

<sup>23</sup> Создатель рассказал в интервью для PlayStation Blog: «Я люблю заходить в интернет и читать, что пишут люди о моих играх». А вопросы о том, почему эти проекты такие сложные, делают его счастливым. Но больше всего Миядзаки удивили спидраны по его играм – он не рассчитывал на это, когда разрабатывал свои проекты. – *Прим. авт.*

<sup>24</sup> Изначально релиз игры был запланирован на 6 февраля, но позже разработчики передвинули дату выхода на полтора месяца, чтобы доработать некоторые детали и решить проблемы, отмеченные игроками во время закрытых альфа-тестирований 1, 3 и 5 октября 2014 года. – *Прим. авт.*

блема была в свое время и с *Dark Souls*. FromSoftware тут же начала работать над выпуском патчей и обновлений. Это все не очень нравилось Миядзаки, но что поделать, исправления были необходимы: «Уверен, что геймеры предпочитают игры, в которые не нужно потом вносить исправления. И это нормально. Но все-таки, если мыслить реально, я считаю, что обновления нужны».

Несмотря на недостатки, проект был почти единогласно одобрен критиками и игроками. В течение месяца было продано более миллиона копий, а летом 2015 года продажи превысили два миллиона. Это огромный успех, который превзошел все и без того завышенные ожидания Sony (добавьте к этому еще ожидания разработчиков *Souls*). *Bloodborne* подтвердила свой статус в качестве главного эксклюзива 2015 года для PS4, а также как одна из самых популярных игр для нового поколения консолей. К тому же это первый представитель серии, дублированный на несколько языков (английский, французский, испанский, японский), хотя предыдущие эпизоды были только с английской озвучкой.

Чтобы воспользоваться успехом и предложить игрокам продолжение вселенной *Bloodborne*, в спешке начали разрабатывать DLC. По словам продюсера Масааки Ямагивы, сперва планировалось выпустить два дополнения, но довольно скоро FromSoftware решила объединить их в одно большое приключение, получившее название *The Old Hunters*. Миядзаки хотелось прояснить некоторые туманные места в сюжете, например происхождение Куклы из Сна охотника, а также рассказать историю одной из Великих – существа по имени Кос.

FromSoftware, прислушиваясь к мнению игроков, добавила в DLC более десятка новых видов оружия с весьма разнообразными свойствами – это был ответ на критические замечания по поводу небольшого выбора экипировки. Дополнению *The Old Hunters* было уделено большое внимание: к основной игре добавились пять новых боссов и три локации. А благодаря финансированию от Sony даже смогли пригласить оркестр и записать новые треки для DLC, чтобы не создавать разрыв с музыкальным сопровождением в самой *Bloodborne*<sup>25</sup>.

*The Old Hunters* вышло 24 ноября 2015 года и получило почти такие же восторженные отзывы, как и оригинальная игра. Хотя было несколько критических замечаний о слишком сложных боссах или о нехватке ресурсов для прокачки оружия до максимального уровня<sup>26</sup>. Но эти недостатки можно простить, они второстепенны по сравнению с общей атмосферой *Bloodborne*. Хидэтака Миядзаки смог достойно ответить на брошенный ему вызов – создать новое произведение, не относящееся к *Souls*, но обладающее той же душой. Успех режиссера подтверждает и Масами Ямамото (глава отдела внешних разработок в Sony Japan Studios) в видео о разработке: «Неважно, что эти игры были созданы в Японии, культурные традиции которой отличаются от других стран. Проекты Миядзаки находят отклик в сердцах людей по всему миру».

---

<sup>25</sup> Например, в DLC к первой *Dark Souls*, *Artorias of the Abyss*, не было отдельно записанного саундтрека. Подробнее о музыкальном сопровождении к *Bloodborne* будет рассказано в отдельной главе. – Прим. авт.

<sup>26</sup> В патче 1.09 эта проблема была решена. В том числе добавилась возможность купить Кровавый камень за 60 очков озарения. – Прим. авт.

## 2. Вселенная

### ВВЕДЕНИЕ В НОВУЮ ТЕМУ

Первые игры серии *Souls* основывались на темах смерти и души. *Bloodborne* несколько меняет подход, вплетая свою вселенную и нарратив в рамки других тем, тоже универсальных и богатых символами: кровь, безумие, луна, охота (а значит, и похоть) – все это переплелось в сюжете, который гораздо сложнее, чем в серии *Souls*. Сюжет игры затрагивает широкий спектр различных понятий, таких как эволюция и развитие, разные уровни бытия, неугасимое желание жить и дарить жизнь. Эта сложность усугубляется использованием имен собственных с необычным написанием, таких как, например, Бюргенверт (англ. *Burgenwerth*) или Птумеру (англ. *Pthumeru*), и, прежде всего, за счет отсутствия подробных сведений о некоторых важных элементах вселенной. Для раскрытия сюжета игры требуется приложить еще больше усилий, чем в *Souls*. Но разве геймеров такое когда-нибудь останавливало? Ведь именно к этому и призывает нас Хидэтака Миядзаки. Подсказки спрятаны везде: в каждом углу комнаты, за каждым описанием или диалогом, в одежде персонажей, в их позах, голосе или жестах, а еще в музыке и расположении некоторых предметов. Так что *Bloodborne* прекрасно опирается на особенности повествования, существующие в *Souls*. А возможно, эта игра даже смогла превзойти серию за счет необычной тематики.

## ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ВСЕЛЕННОЙ

Перед тем как погрузиться в сюжет *Bloodborne*, необходимо понять основные принципы, на которых строится такая непохожая на классические жанры вселенная.

### Люди и Великие

Для начала стоит выделить несколько форм жизни в *Bloodborne*. Люди являются основным видом в игре, по крайней мере, именно они находятся в центре сюжета, который в основном фокусируется на городе Ярнам и его окрестностях. Упоминаются и другие далекие земли, но без каких-либо подробностей – людей из этих земель мы не встречаем.

Помимо жителей Ярнама в сюжете фигурируют птумерианцы – подданные древнего разрушенного королевства. Останки этой загадочной цивилизации были однажды обнаружены в лабиринтах под Ярнамом. В ходе археологических исследований удалось выяснить, что птумерианцы обладали некой странной силой, полученной от божественных существ, называемых «Великими».

Великие – боги мира *Bloodborne*<sup>27</sup>, по крайней мере, так их воспринимают люди, очарованные бессмертием и силой этих высших и неизведанных существ. Окультистской силой, к которой трудно и опасно получить доступ, сводящей с ума тех, кто подошел слишком близко. Со своей стороны, Великие презирают<sup>28</sup> людей, но завидуют их плодовитости – дети Великих приходят в мир лишь мертворожденными. Великие на самом деле представляют из себя объединение нескольких видов, и игрок встретится лишь с несколькими из них. Например, довольно распространенный вид Великих – Амигдала, гигантский человекоподобный паук. Эти существа обитают на другом уровне бытия, обычно недоступном и невидимом. Однако они способны проникать в реальный мир, но лишь в тот день, когда на небе появляется красная луна. Это явление – предвестник бед и несчастий, мы еще не раз к нему вернемся. Некоторые Великие, наоборот, являются уникальными существами либо по форме, либо по образу жизни: Кос, Присутствие Луны или даже эфемерный Идон.

### Уровни и измерения

Вселенная *Bloodborne* выстроена вокруг нескольких планов бытия.

Хотя большинство из них остаются независимыми друг от друга, некоторые иногда переплетаются между собой, вызывая неожиданные проявления или изменения в психическом или физическом состоянии обитателей одного из измерений. Например, как мы уже рассказывали, появление на небе красной луны вызывает в Ярнам множество Амигдал, которые спокойно рассаживаются на крышах домов и зданий. Но если у игрока будет более 40 очков озарения<sup>29</sup>, то он сможет увидеть пауков на крышах и без красной луны – эта деталь еще раз доказывает, что здесь существует еще один уровень бытия, недоступный простым смертным.

---

<sup>27</sup> Великие в *Bloodborne* похожи на существ из произведений Говарда Лавкрафта – Великие Древние, даже название такое же. Позже мы еще не раз проведем параллели между игрой и рассказами этого писателя. – *Прим. авт.*

<sup>28</sup> «Презирают» не вполне корректное слово, просто люди столь же незначительны в картине мира Великих, сколь муравьи – в картине мира людей. Более того, некоторые Великие, в частности те, которые обитают в кошмарах, даже благожелательны по отношению к людям, если верить описанию руны Луны. – *Прим. науч. ред.*

<sup>29</sup> Озарение – это абстрактное понятие, которое можно сравнить с уровнем человечности в *Dark Souls*. От количества полученных очков Озарения зависят разные события в игре. Например, появление Амигдал или способности персонажа (чем больше озарение, тем лучше сопротивляемость безумию). – *Прим. авт.*

Существуют и другие измерения. Например, Космос – многие Великие черпают из него силы, а некоторые оттуда родом. Именно по этой причине Ибраитас прозвали Дочерью Космоса. А при появлении Возродившегося, призванного звоном колокольчиков, можно увидеть некую туманность на звездном небе. Давайте вспомним описание Колокола Хора: «Изготовлен по проекту колокола, который направляет таинственный звук через все бытие». Тут можно понять, что большой колокол своим звоном может установить связь с другими измерениями, призвать других персонажей и подчинить их или, как в примере с Возрожденным, вызвать высшее существо.

Последние измерения в игре, которые стоит отметить, – это Сон и Кошмар, где обитают самые могущественные Великие.

## Сны и кошмары

Некоторые события происходят во снах или кошмарах, где обычные земные законы работают совершенно не так, как в реальном мире. На сегодняшний день в *Bloodborne* есть три мистических локации – Сон охотника, Кошмар охотника (в DLC *The Old Hunters*) и Кошмар Менсиса. Сны – это искаженные и фантазмагоричные отражения уже посещенных охотником мест, но во снах тем не менее применяется обычная физика, чтобы персонаж мог передвигаться без каких-либо проблем. Однако есть некоторые детали, присущие только сновидениям. Например, после победы над главным боссом локации не появляется привычная надпись «Добыча уничтожена», взамен на экране возникают слова «Кошмар повержен». С другой стороны, во снах отсутствуют временные ориентиры, указывающие на хронологию основных событий: вечер и небольшая луна, затем ночь, освещенная полнолунием, и, наконец, красная луна. Сны и кошмары тоже связаны с луной, но здесь она светит всегда одинаково, независимо от стадии игры, будто время во снах застыло. И еще одна не менее важная деталь – сновидения были созданы Великими: Сон охотника существует благодаря Присутствию Луны, Кос – создатель Кошмара охотника, а Кошмар Менсиса заканчивается, когда Кормилица Мерго повержена. Но некоторые Великие, например Амигдалы, во снах отсутствуют. Возможно, это связано с иерархией между разными видами Великих. Игроку все равно придется столкнуться с этими паукообразными существами в нереальном, но не сновидческом месте – на Границе Кошмара. Мы подробнее поговорим о каждом сне и его создателе, когда будем разбирать историю *Bloodborne*. Но нам показалось важным рассказать, что мир сновидений принадлежит Великим, в то время как обычный мир управляется людьми.

Вполне вероятно, что все эти различные измерения, включая сны и кошмары, существуют в виде слоев, уложенных друг на друга. По крайней мере, об этом говорят подсказки, которые мы встречаем по ходу приключения. В некоторых местах игрок находит предметы, относящиеся к другой локации. Например, в Рыбацкой деревне можно увидеть крыши домов Ярнама, поднимающиеся из глубин океана, – город никогда не был затоплен, а значит, мы находимся над слоем, где существует Ярнам! Еще один пример – над Рыбацкой деревней, воплощенной в Кошмаре охотника, находится слой Границы Кошмара. Там можно увидеть мачты кораблей, сталкивающихся где-то на дне этой пустоты, по которой плывет весь мир: очевидно, что это лодки из Рыбацкой деревни. И наконец, высоко в тумане на Границе Кошмара мы видим очертания замка из Кошмара Менсиса. Идея слоев, расположенных вертикально, становится еще более очевидной, когда мы подумаем о звуках<sup>30</sup>, которые слышат обитатели каждого слоя: шум от соседа снизу или сверху будет более заметным (а значит, и более раздражающим в конечной перспективе), чем шум, идущий откуда-то издалека.

---

<sup>30</sup> При некоторых условиях можно даже услышать детский плач. Мы еще вернемся к этой теме по ходу повествования. – Прим. авт.

## Кровь и озарение

Последние темы, в которых нужно разобраться до погружения в увлекательный мир *Bloodborne*: кровь и озарение. Люди используют их в оккультных целях, чтобы приблизиться к «Тайной Истине», познать более высокую форму эволюции подобно птумерианцам. И свойства у крови и озарения совершенно противоположны. Кровь подпитывает животную сторону, увеличивая силу и мастерство, в то время как озарение возвышает дух, знания и интеллектуальные способности охотника. Когда человек поглощает слишком много крови, его уровень ясности снижается, и он превращается в кровожадного зверя. С другой стороны, получив слишком много озарения<sup>31</sup>, человеческое существо возвышается до ранга Служителя Небес<sup>32</sup>, близкого к могуществу Великих, но в этом состоянии, к сожалению, он рискует провалиться в безумие<sup>33</sup>. Так что людям нужно поддерживать баланс между поглощением крови и озарения. Но многие хотят приблизиться к могуществу Великих, и игроку во время приключения придется вступить не в одну схватку с чудовищами и небесными существами.

---

<sup>31</sup> В игре есть несколько способов получить очки озарения. Например, встреча с боссом (и победа над ним) дает разное количество очков озарения в зависимости от приближенности босса к знаниям Великих. Озарение также можно получить, если проглотить некоторые «объекты» вроде Знания безумца или Мудрости Великих. – *Прим. авт.*

<sup>32</sup> Из описания руны Молочай: «Руна Кэрилла, созданная Аделиной, одной из пациенток в зале исследований. Передает звучание нечеловеческих липких звуков, проливающих свет на истинную природу служителей Небес. Принесшие эту клятву становятся светящимися деревьями, устремившими взгляд в небеса и порождающими фантомы». – *Прим. лит. ред.*

<sup>33</sup> Стоит отметить, что связь между озарением и безумием есть и в геймплее. Если у игрока слишком много очков озарения, то его сопротивляемость безумию снизится, и он будет более уязвим перед «безумными» противниками. – *Прим. авт.*

## ИСТОРИЯ

По общей хронологии мира нам следовало бы сначала рассказать о птумерианской цивилизации, а затем о причинах ее падения. Но мы предпочтем сконцентрировать внимание на Ярнаме, чтобы больше погрузиться в сюжет игры. Первые события в *Bloodborne* связаны с самим городом и его окрестностями. История начинается с необычного открытия, сделанного в Бюргенверте...

### Бюргенверт, к истокам открытия

Университет Бюргенверт – высшее учебное заведение, расположенное недалеко от центра Ярнама, между окраиной Запретного леса и Озером лунного отражения<sup>34</sup>. Университет стал знаменитым благодаря ученым, проводившим здесь множество успешных исследований. Однажды археологи из Бюргенверта нашли под Ярнамом руины старой цивилизации Птумеру. Изучение подземных лабиринтов и катакомб должно было раз и навсегда изменить судьбу ярнамцев. И позднее эта судьба ляжет тяжелой ношей на плечи трех человек с такими разными и такими темными жизнями.

Виллем, Лоуренс и Герман – люди, по факту, владевшие университетом<sup>35</sup>. Три человека, представляющие разные качества: мудрость, силу и ловкость, – и все трое поставили перед собой общую цель – исследование народа Птумеру. Что это был за народ? Как они жили? И в чем причины падения столь удивительной цивилизации? Эти вопросы, к сожалению, остались практически без ответа. Однако открытие подземелий затмило собой все остальное. Некоторые посчитали птумерианцев сверхчеловеческими существами. После этого открытия у людей появилась перспектива перейти на следующий уровень развития, и изучение цивилизации Птумеру стало основной задачей всего Бюргенверта.

Продолжая раскопки, ученым удалось обнаружить Великих – высших существ, которым поклонялись жители Птумеру, называвшие себя «хранителями Великих». В конце концов археологи наткнулись на остатки древней крови, впитавшей в себя силу Великих. Находку тщательно исследовали в надежде отыскать способ возвысить ныне живущих людей до уровня птумерианцев. Этой надежде на покорение трансцендентного<sup>36</sup> было дано название Тайной Истины<sup>37</sup>.

После этого грандиозного археологического открытия в мире людей начали время от времени появляться странные враждебные существа – чудовища<sup>38</sup>. И тогда Герман, владеющий искусством боя (в отличие от коллег), взялся за уничтожение новой угрозы. Он стал первым охотником и отдалился от сообщества ученых Бюргенверта. Герман поселился в мастерской, где начал обучать других охотников особым техникам выслеживания добычи и боевым

---

<sup>34</sup> Иногда в игре встречается название «Озеро лунной стороны». Здесь и далее будет использоваться вариант «Озеро лунного отражения». – *Прим. пер.*

<sup>35</sup> Ничто не указывает на то, что Герман имел какое-то отношение к тому, как Университет принимал решения. Мы точно знаем, что он был знаком с Лоуренсом и Виллемом из-за его бормотания во сне после убийства Ром. Возможно, он был своеобразным телохранителем на раскопках либо же просто помогал Университету, чем мог. – *Прим. науч. ред.*

<sup>36</sup> Трансцендентность (от лат. *transcendens* – «переступающий», «превосходящий», «выходящий за пределы») – то, что принципиально недоступно опытному познанию, выходит за пределы чувственного опыта. В широком смысле трансцендентное понимается как «потустороннее». – *Прим. лит. ред.*

<sup>37</sup> В официальной русской локализации есть несколько вариантов названия: Тайная Истина, Тайная мудрость и Тайное Знание. Здесь и далее будет использоваться вариант «Тайная Истина». – *Прим. пер.*

<sup>38</sup> Чудовища стали появляться значительно позже этого открытия и напрямую связаны с экспериментами, в которых Бюргенверт – а потом и Исселяющая Церковь – переливали людям кровь Великих с целью выращивания «собственного» Великого. – *Прим. науч. ред.*

приемам, эффективным против яростных врагов. Но связь между изучением древней крови и появлением зверей первым заметил не Герман, а Виллем. Он был уверен, что появившиеся существа слишком опасны, чтобы охотиться на них. Это стало причиной разногласий между Виллемом и Лоуренсом: последний был убежден в необходимости продолжать исследовать кровь.

В поисках других источников информации о Великих помимо этих таинственных, но коварных багряных сгустков, Виллем и его последователи направились с исследованиями в другие места за пределами птумерианских подземелий в Ярнаме. Любопытство и трудолюбие привели их в Рыбацкую деревню, где были обнаружены следы другого Великого, отличающегося от того, которому поклонялись древние птумерианцы и о котором исследователи из Бюргенверта знали ранее. Этого Великого звали Кос, и у нее была тесная связь с океаном, из которого она черпала силу, а возможно, и брала начало. Рыбаки, жившие в деревне, поклонялись Кос как богине и в итоге потеряли связь с реальным миром: деревня стала закрытой для посторонних, а ее жители превратились в лунно-бледных существ.

Никто точно не знает, что произошло между Виллемом и этой Великой<sup>39</sup>, но слова волхва<sup>40</sup> из Рыбацкой деревни позволяют предположить, что Виллем кощунственно поступил с Кос (или с Матерью Кос, как звали ее деревенские жители), которая была беременна. Важно отметить, что Великим не удавалось размножаться, производя на свет лишь мертворожденных детей. На каждом трупке мертвого ребенка оставалась одна треть пуповины, которую вскоре прозвали «Нервом Ока»<sup>41</sup>. Возможно, Виллем забрал у Кос пуповину. Как бы то ни было, это открытие кардинально изменило мнение ученого о вопросе перехода человечества на новый уровень. Пуповина стала новой надеждой, именно тем, что он искал с момента отказа от экспериментов с кровью. С ее помощью Виллем открыл способность к «озарению»: значительному увеличению интеллектуальных способностей и мудрости, приблизившему ученого к уровню Великих. Одна треть пуповины помогла ученому «вырастить глаза внутри» и расширить разум за пределы человеческих возможностей.

Совершив это открытие, Виллем вернулся<sup>42</sup> в Бюргенверт. Пока его не было, Лоуренс продолжал эксперименты и исследования древней крови. Чудовища стали все чаще появляться в Ярнаме, и над жителями города нависла настоящая угроза. Ученые Бюргенверта боялись крови столь же, сколь она их завораживала. Однажды один из них украл образец и сбежал в замок Кейнхёрст, где основал клан Нечистокровных, состоящий из дворян, превратившихся в вампиров, бессмертных и жаждущих крови чудовищ, которых этот мир еще не знал. После этого население города начало еще больше бояться прогресса ученых в изучении крови.

«Бойся древней крови». Прежде чем стать пословицей в Бюргенверте, эта фраза была произнесена тем, кого теперь называют Мастером Виллемом. Его работа над «внутренними глазами» и озарением была априори более безопасной и эффективной, чем изучение крови, и в итоге Виллем стал безусловным авторитетом в университете. Но Лоуренс не был согласен с мнением Виллема о крови и озарении. И хотя он по-прежнему уважал своего коллегу и друга, Лоуренс решил покинуть Бюргенверт, чтобы и дальше продолжать исследования крови. Так в Ярнаме появилась Церковь исцеления.

---

<sup>39</sup> Дополнение *The Old Hunters* в целом довольно полно раскрывает ответ на этот вопрос. Да, университет Бюргенверта отправил в Рыбацкую деревню своих лучших охотников – Германа и его ученицу Марию. Однако из-за отсутствия должного понимания простая экспедиция превратилась в настоящую резню в поисках глаз внутри черепов обитателей деревни. Финалом этой экспедиции стало убийство неродившегося ребенка уже мертвой на тот момент Кос. – *Прим. науч. ред.*

<sup>40</sup> «Бюргенверт... Бюргенверт... Богохульные убийцы... Изверги, одуревшие от крови... Искупление для грешников... Гневом Матери Кос...» – бормочет Волхв, когда игрок заходит в деревню в DLC *The Old Hunters*. – *Прим. авт.*

<sup>41</sup> Эта реликвия окажется очень важной для игрока. – *Прим. авт.* (Нервом Ока называется конкретно та пуповина, которая соединяла Кос с ее ребенком. – *Прим. науч. ред.*)

<sup>42</sup> Ничто не указывает на то, что Виллем покидал Бюргенверт, хотя его роль в событиях в Рыбацкой деревне и была достаточно велика. – *Прим. науч. ред.*

## Основание Церкви исцеления

Весьма схожи меж собой амбиции Церкви исцеления и Идона<sup>43</sup>, невидимого Великого. На самом деле новая Церковь и этот Великий преследовали одинаковые цели. Одна из часовен даже получила его имя – Часовня Идона, что еще раз подчеркивает тесную связь крови и Церкви исцеления. Поблизости от собора в Ярнаме священнослужители начали бесплатно раздавать больным кровь, исцеляющую от всех болезней: неожиданно, но в отличие от древней крови, заражающей людей, этот плод исследований Лоуренса и модификаций, внесенных в исходную кровь, действительно оказался «лекарством» с необычным эффектом, дающим человеку жизненную силу. Вскоре больные начали толпами стекаться к стенам Церкви, умоляя дать им лечебную кровь, способную исцелить недуги. Церковь исцеления начала быстро расширяться и обретать структуру. Например, в ней появились такие должности, как викарий, монахиня или охотник.

Лоуренс стал Первым Викарием, своего рода руководителем. Обязательным атрибутом Викария являлся золотой кулон с гравировкой, цитирующей Виллема: «Бойся древней крови», – Лоуренс, несмотря на тягу к крови, не забыл о предупреждении своего старого друга из Бюргенверта<sup>44</sup>.

Монахини в Церкви служили своего рода живым источником лекарства: у этих женщин регулярно брали качественную кровь, так необходимую Церкви исцеления. Первую такую монахиню звали Аделина, ее содержали в церковной лаборатории<sup>45</sup>, надежно привязав к стулу. С помощью шприца из ее руки регулярно забирали драгоценную кровь, чтобы потом отправить ее в Ярнам для лечения больных. Эти ужасные эксперименты, проводимые священнослужителями, держались в строжайшем секрете, и лаборатории ради сохранения тайны построили далеко от города, поближе к Рыбацкой деревне, где Виллем украл Нерв Ока у Кос. Поскольку древняя кровь представляла опасность для людей, ученым необходимо было разработать новую формулу. Это было необычное соединение крови и небесной жидкости: происходящая из океана, из которого пришла Кос, небесная жидкость обладала уникальными свойствами, связанными с этим Великим, в особенности озарением. Во главе лаборатории стояла заботливая Леди Мария<sup>46</sup>, которую очень любили ее подопытные. Но, к сожалению, исследования крови приводили к катастрофическим результатам. Сначала головы несчастных подопытных раздувались, подобно шарам, а затем эти люди впадали в полное безумие. Однако, регулируя дозировку, исследователям удалось добиться приемлемого результата. Аделина была первой выжившей подопытной, способной давать кровь, за что она была причислена к лику святых: ради этого чуда потребовались сотни чудовищно искалеченных жертв, включая саму Святую Аделину, голова которой так и осталась надутая и деформированной. Иронично, но Лоуренс и Церковь исцеления, когда вывели формулу соединения крови и небесной воды, шли в том же направлении исследований, что и Виллем, то есть в сторону «внутренних глаз» и озарения<sup>47</sup>.

---

<sup>43</sup> «И сам Идон, и его нечаянные поклонники тайно ищут эту ценную кровь», – так написано на руне Идон Корч. Этот Великий известен своим интересом к крови, как и основатели Церкви исцеления. – *Прим. авт.*

<sup>44</sup> Забавно, но все Викарии (будь то Лоуренс или Амелия) в конце концов превращаются в «церковных чудовищ», очень опасных монстров. Кажется, ношение кулона с предостерегающей надписью не предотвратило потребление крови и не ограничило ее негативное влияние. Скорее даже наоборот. – *Прим. авт.*

<sup>45</sup> Эту локацию и часть сюжета о лабораториях можно найти в дополнении *The Old Hunters*. – *Прим. авт.*

<sup>46</sup> Мария – ученица Германа. Позже мы обязательно расскажем, как она оказалась в этом ужасном месте. – *Прим. авт.*

<sup>47</sup> Следы работы в этом направлении можно найти и в других отделениях Церкви. Например, в Хоре или Школе Менсиса, о которых мы еще расскажем в этой главе. – *Прим. авт.*

В лаборатории проводились разные эксперименты, в том числе и с озарением, и в ходе одного из таких опытов на свет появились новые существа. Хотя они и оставались двуногими и антропоморфными<sup>48</sup>, но никто не мог считать их людьми из-за синеватости кожи и особенно из-за чудовищной уродливости тел и конечностей этих существ. Их головы изменялись до неузнаваемости, становясь похожими на деревья с кучей коротких и толстых ветвей, за что тех и прозвали «Светящиеся деревья»<sup>49</sup>. Получали силу они из космоса, и именно из-за этих существ в мир людей, впервые после падения цивилизации Птумеру, пришли фантомы. Фантомы описывают как фамильяров<sup>50</sup> или пророков<sup>51</sup> Великих, так что Светящиеся деревья стали первой формой возвышения<sup>52</sup> человечества до уровня древней могущественной силы, чего нельзя сказать о другой форме мутации – о чудовищах, появившихся в результате воздействия крови на звериные инстинкты людей.

В результате исследований ученым удалось разработать сбалансированную формулу соотношения крови и озарения, а жидкость, полученная по этому рецепту, идеально подходила для создания целебной крови. Вот только это изобретение почти никогда не использовали. Лаборатории пришлось закрыть после смерти Марии, а также из-за неспособности производить достаточно качественной крови для больных жителей Ярнама. Кроме того, Аделина до сих пор оставалась единственной подопытной, сохранившей рассудок, затраты на производство (на подопытных и небесную воду) были больше, чем количество получаемой целебной крови, что и побудило Церковь прекратить эти исследования. Было решено и дальше использовать менее дорогую<sup>53</sup>, но более опасную кровь, которая легко могла превратить пациента в чудовище. Так на улицах Ярнама продолжали множиться опасные существа.

Чтобы помешать распространению чудовищ, Первый викарий Церкви исцеления, Лоуренс, решил создать команду профессиональных следопытов. Охотники Церкви исцеления, также известные как «Священные мечи», предпочитали не легкое охотничье одеяние, которое всем советовал Герман, а тяжелое оружие и доспехи – так охотники в схватках с чудовищами становились более защищенными и сильными. Специальное снаряжение для этих охотников было разработано в мастерской Церкви исцеления.

Получше вооружившись и одевшись в более крепкую броню, по сравнению с обычными охотниками, эти новые паладины во главе с харизматичным Людвигом быстро навели порядок в самых темных уголках города. Слабые пациенты, пристрастившиеся к древней крови и неспособные контролировать своего внутреннего зверя, были уничтожены. День ото дня Церковь становилась все сильнее и сильнее. Но это относительное спокойствие в мире людей не могло продолжаться вечно. Вскоре на город обрушилось новое проклятие: Чума зверя.

---

<sup>48</sup> Антропоморфизм (от др.-греч. «человек» и «вид», «образ», «форма») – перенесение человеческого образа и его свойств на неодушевленные предметы и животных, растения, природные явления, сверхъестественных существ, абстрактные понятия и другое. – *Прим. лит. ред.*

<sup>49</sup> Подробнее о Светящихся деревьях, «устремивших взгляд в небеса и порождающих фантомов в своей пышной листве», можно узнать из описания руны Молочай. А «пышность» их листвы (прекрасная метафора) зависит от силы Светящегося дерева. При битве с боссом «Живые неудачи» игрок столкнется с кучей Светящихся деревьев в одноименном саду – стоит отметить, что группа гигантских цветов в центре арены очень напоминает голову персонажа, применившего Молочай. Ведь при превращении в Светящееся дерево голова героя становится похожа на... брокколи. – *Прим. авт.* (При переводе игры на русский язык из описания Молочай было потеряно выражение «пышная листва». Здесь данное выражение сохранено из-за примечаний авторов. – *Прим. пер.*)

<sup>50</sup> «Говорят, что пустая раковина беспозвоночного – это фамильяр Великого», – сказано в описании Пустой раковины фантома. – *Прим. авт.*

<sup>51</sup> «Используйте фантомы, трусливых пророков Великих...» – из описания Авгура Ибраитаса. – *Прим. авт.*

<sup>52</sup> Посланники, появившиеся при помощи Хора, станут вторым примером формы возвышения. Кое в чем они связаны со Служителями Небес. Например, научное происхождение (эксперименты над людьми), схожие физические черты и тесная связь с космосом. Позже мы еще вернемся к этой теме. – *Прим. авт.*

<sup>53</sup> Добычей этой «дешевой» крови будет заниматься другая монахиня, которую можно встретить во время игры: Аделла. У персонажа есть возможность получить кровь и Аделлы, и Святой Аделины. Если сравнить их, то можно легко заметить, что кровь Аделины гораздо эффективнее, чем кровь Аделлы. – *Прим. авт.*

## Проклятие Чумы зверя

Чума в Ярнаме началась после появления пепельной крови – зараза, поразившая подавляющую часть жителей города. Зараженные люди толпами стекались к дверям Церкви, чтобы получить дозу лечебной крови<sup>54</sup> – мы уже говорили, что тогда ученые начали использовать «дешевую» кровь. Скоро в городе практически не осталось людей, не прошедших кровослужение<sup>55</sup>, и количество чудовищ, что было вполне предсказуемо, начало увеличиваться.

Опасных существ на улицах стало так много, что охотникам Церкви просто не хватало рук, и им пришлось брать наемников, в основном из числа обычных людей. Но простые жители города, и так ослабленные болезнью, не могли эффективно сражаться с чудовищами, даже если вооружить их как следует. И хуже всего было то, что большинство новобранцев в конце концов сошло с ума, а их души потерялись в кошмаре охотника<sup>56</sup>. Церковь исцеления, видимо, не могла разобраться в происходящем хаосе и продолжала хранить секрет<sup>57</sup> происхождения чудовищ, увеличивая власть над городом и не прекращая проводить лечение кровью.

Однако жители Ярнама были не первыми столкнувшимися с Чумой зверя. Археологические раскопки в районе Лорана показали, что птумерианцы тоже пережили последствия<sup>58</sup> неких медицинских процедур, напоминающих<sup>59</sup> кровослужение Церкви исцеления. Такое сходство позволяет сделать вывод о некоем цикле жизни, где цивилизации сначала возвышаются, а затем погружаются в небытие.

Точные причины исчезновения птумерианской цивилизации до сих пор остаются загадкой, пусть даже останки древнего народа Птумеру заставляют предположить, что они прошли схожий с жителями Ярнама путь: открытие силы Великих, желание познать Тайную Истину, опыты и эксперименты с кровью, Чума зверя и, как мы позже узнаем, попытки Великого родить ребенка от человека. Обе цивилизации прошли поэтапный подъем, а затем падение. Так что, зная о гибели Птумеру, нельзя сказать ничего хорошего о грядущей судьбе Ярнама, который никогда не оправится от Чумы зверя и в конце концов погрязнет в безумии.

## Ритуалы Школы Менсиса

Церковь исцеления не раз выступала против философии Бюргенверта и даже закрыла проход в университет из некоторых районов города, но многие сторонники Церкви явно не были согласны с таким решением. Из-за этого некоторые клирики, а затем и некоторые ученые из Бюргенверта присоединились к Школе Менсиса.

Эта школа, возглавляемая эксцентричным Миколошем, была основана в Духовной деревне Яаар’гул<sup>60</sup>. Исследователи, приходившие в школу, отличались от сторонников церкви

---

<sup>54</sup> Стоит отметить, что лечебная кровь вводилась через шприцы. А что, если именно из-за этих шприцов и распространялась болезнь? Слово «Bloodborne» можно перевести как «рожденный/переданный из крови». Возможно, что название игры просто отображает историю Чумы зверя, приведшей к гибели человечества. – *Прим. авт.*

<sup>55</sup> Кровослужение – обряд переливания простому человеку целебной крови. В английской версии игры этот ритуал носит название «введение» или же «служение крови». – *Прим. науч. ред.*

<sup>56</sup> В первой локации DLC игрок сталкивается с этими древними охотниками, заблудившимися в кошмаре. – *Прим. авт.*

<sup>57</sup> Эта темная тайна часто упоминается в DLC. Например, в диалогах с Саймоном, старым охотником Церкви. – *Прим. авт.*

<sup>58</sup> В Подземельях Чаш можно найти Чашу Больного Лорана. Согласно руководству к игре там можно сразиться с Ashen Blood Beast Patient – Чудовищем, зараженным пепельной кровью. А это тот же яд, что вызвал Чуму зверя в Ярнаме. – *Прим. авт.*

<sup>59</sup> «Следы медицинского вмешательства наблюдаются в районах больного Лорана. Были ли это попытки сдержать нашествие чудовищ или причина вспышки эпидемии – неизвестно», – гласит описание Чаши Нижнего Лорана. – *Прим. авт.*

<sup>60</sup> Авторы называют ее «Невидимая деревня». В официальном руководстве к игре тоже можно встретить подобный вариант названия. – *Прим. пер.*

(почитающих кровь) и от ученых университета (следующих парадигме «внутренних глаз» и озарения). Главная цель нового учреждения – ни много ни мало установить прямой контакт с Великим. Для этого Школа Менсиса начала собирать «опытные образцы». Было завербовано много подлых наемников, притворяющихся охотниками и похищающих людей, которых позже доставляли в тюрьму Яаар’гула<sup>61</sup>.

Опыты, которые проводила Школа Менсиса, держались в строгом секрете: никто не знает, в чем они заключались и как много их было. Но часть экспериментов оказалась успешной: на крышах и фасадах зданий Яаар’гула начали появляться Амигдалы, заинтересованные ритуалами школы.

Однако Миколаш не был удовлетворен первыми проведенными экспериментами. Интересно, видел ли он Амигдал, этих Великих, прячущихся от людского взора в другом измерении, которое открывается только с приходом красной луны? В самом Яаар’гуле можно увидеть статуи в виде Амигдал. Это доказывает, что ученые школы, по крайней мере, знали об их существовании. Возможно, они просто не придавали значения этим чудовищам, даже не догадываясь, что те, кого они так отчаянно ищут, находятся прямо у них под носом. Так или иначе, школа стала проводить еще больше ритуалов. Параллельно с этим были разработаны особые клетки Менсиса, обладающие необычной силой: эти клетки, надетые на голову, позволяли некоторым людям напрямую пообщаться с Великими. Но никто из подопытных не выжил, их иссохшие тела были выброшены на улицы Яаар’гула, а клетки Менсиса так и остались на их головах. Сам Миколаш оказался одним из этих людей. С помощью своей клетки ему удалось установить контакт с Кормилицей Мерго, которая забрала того к себе в кошмар Менсиса<sup>62</sup> после смерти в реальном мире. Ритуалы Миколаша тем не менее приведут в скором времени к зловещим последствиям, не менее ужасным, чем Чума зверя, и наступят они с приходом красной луны, раскрыв всю чудовищность<sup>63</sup> человеческой души. Мир людей и так был наполнен чудовищами, но ритуалы Школы Менсиса привели к настоящей катастрофе, решив судьбу Духовной деревни, отданной в лапы монстров.

Пока Школа Менсиса расширялась, на свет появилась другая, не менее пугающая организация: Хор.

## Слушатели Хора

Участники Хора, как и Школы Менсиса<sup>64</sup>, были в основном учеными, но сам Хор являлся частью Церкви исцеления. Все члены Хора принадлежали к церковной элите: священники высокого ранга и исследователи, желающие продолжить дело Бюргенверта. Многие сторон-

---

<sup>61</sup> Во время приключения персонаж встретится с несколькими такими похитителями. Если игрок даст себя «убить» одному из них, то попадет в Подземную тюрьму. Доступ к этой локации будет закрыт до определенного момента игры, так что это единственный способ попасть в локацию раньше и даже встретить там монахиню Аделлу. – *Прим. авт.*

<sup>62</sup> В описании руны Луна сказано: «Великие, которые обитают в кошмаре, благожелательны по природе и часто откликаются, если их призвать на помощь». Миколаш, прорвавшись сквозь измерения с помощью своей клетки, воззвал к Великим, и один из них, проявив снисходительность, принял его в кошмар. – *Прим. авт.*

<sup>63</sup> Во время приключения игрок может найти старые записи, посвященные Менсису, чудовищам и кровавой луне. Эти записки есть в камерах Подземной тюрьмы и в Бюргенверте. «Безумцы без продыху вершат тайные ритуалы, пытаюсь притянуть луну», – здесь под безумцами имеются в виду члены Школы Менсиса, обвиняемые в появлении кровавой луны, призывающей чудовищ. Похожую мысль можно найти и в следующих двух записках: «Когда красная луна висит низко, грань между человеком и чудовищем размывается» и «Ритуал Менсиса надо остановить, иначе мы все превратимся в чудовищ». – *Прим. авт.*

<sup>64</sup> Хор и Школа Менсиса конкурировали между собой. В Кошмаре Менсиса, когда игрок проходит по большому мосту, ведущему в главную часть замка, на него нападает Эдгар, шпион Хора – незабываемая битва, выполненная в прекрасном стиле и озаренная лунным светом. В любом случае встреча с Эдгаром в Кошмаре Менсиса явно говорит о соперничестве двух организаций. Хор внимательно наблюдал за действиями Школы, и, после того как Миколаш провел свой ритуал с клеткой, Эдгар оказался заперт в Кошмаре Великого. А на пути к Ибраитас, в Соборном Округе, можно призвать ученика Школы Менсиса – Дамиана. – *Прим. авт.*

ники Церкви все-таки не забыли об учениях Виллема – все они отдавали предпочтение не крови, а озарению, намереваясь через него получить доступ к Тайной Истине. Но методы, которые избрал Хор, были непохожи на пути других организаций. Группа решила возобновить археологические исследования, проводимые ранее в лабиринтах цивилизации Птумеру. В итоге сперва были найдены несколько чаш с удивительными свойствами<sup>65</sup>, а затем организации удалось сделать необычное и, можно даже сказать, первое значимое открытие после исследований Бюргенверта, проходивших несколько лет назад: участники Хора нашли Чашу Великого Исза<sup>66</sup>, которую они забрали с собой. После долгого изучения артефакта ученым удалось встретиться с одним из Великих – с Ибраитас, прозванной дочерью Космоса<sup>67</sup>.

Ибраитас согласилась передать Хору часть знаний, ранее недоступных человеческому роду. Эта встреча навсегда изменила Хор, который теперь сосредоточил внимание на космосе, ставшем символом восхождения от человеческого к божественному, а значит, и к Тайной Истине<sup>68</sup>.

С помощью знаний, полученных от Ибраитас, Хор смог создать Посланников – раньше это были обычные люди, но после ритуала их кожа посинела, а голова приобрела форму огромного пузыря... Хотя они все равно выглядели не так ужасно, как Светящиеся деревья, результат экспериментов Церкви исцеления. Посланники были почти равны Великим, получив доступ к Тайной Истине, сколь непонятной, столь и пугающей. Более того, для экспериментов чаще всего, по-видимому, использовались дети: приют Церкви исцеления стал практически центром исследований Хора. Именно в приюте Хор скрывал созданных Посланников, особенно Посланника Небес – их великое открытие. Все места, где Хор творил эксперименты, завалены множеством гробов, которые явно меньше обычных, лежащих в каждом углу Ярнама. Можно привести еще один аргумент: посмотрите на силуэты большинства Посланников – они небольшие, словно детские. В любом случае Тайная Истина никогда еще не была так близка. Кажется, что эксперименты с озарением и внутренними глазами начали приносить плоды.

Виллем тем временем продолжал исследовать Нерв Ока, который он украл у Матери Кос в Рыбацкой деревне несколько лет назад.

## Ром, или возвышение Бюргенверта

После ухода Лоуренса из Бюргенверта из-за разногласий между ним и Виллемом в университете начался упадок. Непоследовательность в преподавании<sup>69</sup>, погружение ярких последователей университета в безумие<sup>70</sup> – все это заставило Виллема сосредоточиться на самом себе,

---

<sup>65</sup> Игрок, подобно археологам той эпохи, тоже может исследовать лабиринты Птумеру, пользуясь порталами, открывающимися с помощью чаш (локация Подземелья Чаш) и некоторых более или менее многочисленных ингредиентов: жемчужные слизни, запястье Мудреца или луковицы цветков холодной крови. Каждый успешно проведенный ритуал с чашами открывает доступ в новую часть лабиринта. – *Прим. авт.*

<sup>66</sup> Здесь закралась небольшая временная ошибка. Хор был создан уже после получения Чаши Великого Исза. Согласно официальному руководству к игре именно обнаружение Чаши стало причиной создания Хора. – *Прим. пер.*

<sup>67</sup> В описании Чаши Великого Исза есть отсылка к этому событию: «Это была первая Великая Чаша, которую извлекли на поверхность со времен Бюргенверта и которая позволила Хору встретиться с Ибраитас». – *Прим. авт.*

<sup>68</sup> Участники Хора носили особые атрибуты – Значок хранителя Космического Ока, он был выполнен в виде глаза, отражающего космос в своей радужке. «Око символизирует сам космос, – гласит описание значка. – Прозрение явилось Хору крайне неожиданно и почти случайно. Вот мы стоим, укоренившись ногами в земле, но, может быть, космос совсем рядом, прямо над нашими головами?» Космос, находящийся за гранью неба и невидимый для человеческих глаз, так или иначе открывается нам во время игры: когда призывают Возродившегося или когда Посланники или Светящиеся деревья используют свою магию, вызывая метеоритный дождь, летящий сквозь измерения и падающий на игрока. – *Прим. авт.*

<sup>69</sup> «Сосредоточение не на знаниях или мышлении, но на чистой претенциозности повергло бы Мастера Виллема в отчаяние, если б только он знал», – эту фразу можно прочитать в описании Студенческой униформы, и она очень четко показывает деградацию преподавания в Бюргенверте. – *Прим. авт.*

<sup>70</sup> «У Виллема в Бюргенверте было два верных слуги. Он их послал в лабиринт, в котором им открылось Тайное Знание, и они сошли с ума. Первый слуга стал хранителем врат, а второй, по имени Дорес, превратился в кладбищенского сторожа Леса.

сконцентрироваться на «внутренних глазах» как на значительном источнике озарения, которое он получал от Нерва Ока<sup>71</sup>. По приказу Церкви исцеления доступ в Бюргенверт был закрыт или как минимум ограничен с помощью паролей, и это окончательно решило судьбу Виллема.

Ректор Бюргенверта продолжал поглощать все больше и больше озарения. Дар его «внутренних глаз» стал настолько возвышенным, что Виллем решил закрыть свои обычные глаза с помощью железной маски. Он не останавливал восхождение к Тайной Истине, но даже Мастер Виллем не подбирался так близко, как одна из его последователей: Ром<sup>72</sup>. По словам Миколаша из Школы Менсиса, Великая Кос подарила Ром множество глаз. Ее лицо стало покрыто глазами, как у Амигдал. Такая трансформация сделала Ром приближенной к Великим. Ее разум возвысился, как у Посланников, но затем ее рассудок не справился с силой Великих, превратившей Ром в подобие пустой оболочки, ее даже стали называть Праздный паук.

Вскоре Виллем понял, что случилось с его ученицей. В ту секунду он осознал всю тщетность своих поисков Тайной Истины. Каждый человек, как бы близко он не подобрался к силе Великих, навсегда останется для этих высших существ лишь крошечной пылинкой. А все мысли о возвышении человеческого вида были пустой тратой времени.

Именно в этот момент на небе воцарилась красная луна. Ритуалы Миколаша сработали: завеса другого измерения, скрытого ранее от глаз людей, приподнялась, и никогда ранее человеческий род не был в такой опасности, как сейчас, – люди стали жертвой своей темной чудовищной сущности. Виллем, зная об угрозе, которую несет за собой красная луна, призвал на помощь тайные силы Ром, чтобы наложить на мир некий «щит» и снова скрыть другое измерение от людских глаз. Так Ром была помещена в Озеро лунного отражения, где она и провела остаток жизни, защищая человечество. К несчастью, нет возможности спасти людей от Чумы зверя, но такая жертва со стороны Ром хотя бы немного отсрочила неизбежную гибель человеческого рода.

## Поиски Тайной Истины

Разные организации, занимающиеся поисками, преследовали, в общем-то, одну цель – достичь Тайной Истины, то есть возвести человеческий вид на более высокую ступень существования и мышления. Однако пути достижения этой общей цели сильно различались: Бюргенверт во главе с Мастером Виллемом стремился к расширению сознания через накопление озарения, особенно делая упор на внутренних глазах, дарованных Великой Кос, и на использовании Мудрости Великих и Знаний безумца<sup>73</sup>; Миколаш и Школа Менсиса пытались выйти на прямой контакт с Великими; Хор полагался на знания, полученные от Ибраитас, с помощью которых удалось создать Посланников – людей, черпающих силу из космоса, возведенных на

---

Даже в безумии оба остались верны хозяину», – гласит описание Маски Кладбищенского сторожа. Несмотря на разрушения их сознания из-за контакта с Тайной Истиной, два самых преданных последователя Виллема остались верны ему. Хранитель врат стоял на входе в Бюргенверт, открывая массивные ворота из Соборного округа в Запретный лес лишь перед теми, кто произнес верный пароль («Бойся древней крови»). Что касается Кладбищенского сторожа, Дореса, то, судя по снаряжению, найденному в Запретном лесу недалеко от небольшого кладбища, этого человека постигла печальная участь. Скорее всего, давний сторонник Виллема был убит Огромным Вепрем (в официальном руководстве к игре назван «Maneater Boag» [кабан-людоед]). – *Прим. авт.*

<sup>71</sup> «Глаза символизируют истину, что искал Мастер Виллем в исследованиях. Разочарованный пределами человеческого интеллекта, Виллем обратился к высшим созданиям за помощью. Он стремился соединить свой мозг с глазами, чтобы улучшить мыслительный процесс», – из описания руны Глаз. Получив однажды внутренний глаз с помощью Нерва Ока, украденного у Кос, Виллем больше не мог жить без этих глаз и без озарения: возможность возвысить разум и раздвинуть границы человеческого сознания навсегда изменила мировоззрение ученого. – *Прим. авт.*

<sup>72</sup> Кем именно была Ром, до сих пор неизвестно. Но мы точно знаем, что этот человек (а может быть, и не человек) оставался с Виллемом до самого конца. Может быть, он нашел ее в лабиринтах Птумеру, или же она была одной из самых усердных студенток? Этого никто не знает. – *Прим. авт.*

<sup>73</sup> Смотри примечание на с. 44. – *Прим. авт.*

особый уровень, близкий к Великим; а Церковь исцеления, в свою очередь, была сосредоточена на изучении крови.

Хоть со временем и выяснилось, что последний путь был ошибочным, Церковь исцеления все равно продолжала ему следовать, правда, уже с новой целью: подчинить население города, сделав его зависимым от кровослужения. Что касается исследований Хора по созданию Посланников Небес, эти эксперименты, несмотря на сильную связь существ с космосом, тоже оказались неудачными: Посланники никогда не были Великими и никогда не смогли бы ими стать. Оставались только университет Бюргенверт и Школа Менсиса, которые нашли путь к достижению Тайной Истины. Виллем и Ром получили от Великой Кос внутренние глаза, а Миколаш смог поселиться в Кошмаре Великого. Но ритуалы, проводимые им, привели к появлению красной луны, что стало настоящей катастрофой для его коллег, критической ситуацией, которую Виллем смог выправить лишь в самый последний момент. Несмотря на ограниченность возможностей человеческого рода, Мастер Виллем с помощью Ром нашел в себе смелость отсрочить вымирание людей, оставив темную судьбу человечества так и нерешенной... ну, по крайней мере, на какое-то время до начала событий игры.

## Встреча Германа и Присутствия Луны

Неизвестно, когда именно Герман решил уйти из Ярнама. Возможно, катастрофа, вызванная Чумой зверя, убила в нем всякую надежду на спасение человечества. А может быть, он решил уйти после известий о смерти своей бывшей ученицы Марии, которую Герман очень любил. Так или иначе, охотник перестал появляться в своей мастерской, которая вскоре была окончательно заброшена. Новые охотники теперь собирались под разными знаменами: Пороховые бочонки, Нечистокровные из Кейнхёрста, Лига, Священные мечи Людвига и Палачи. Эти группы были до такой степени вовлечены во внутренние интриги, что совершенно забыли о первоначальной миссии – уничтожение чудовищ и защита жителей города.

Герман, первый охотник, верный друг Лоуренса и Виллема, сыгравший вместе с ними важную роль в истории Ярнама, потерял свое место в этом мире. Никто не знает, как именно это произошло, но Герману довелось повстречать Присутствие Луны: этот Великий, величественное двуногое существо с красно-черной кожей, отличается от других в первую очередь щупальцами, растущими из его головы наподобие пугающих и непропорционально длинных волос. Присутствие Луны было одним из Великих, обитающим во снах или в кошмарах. Вероятно, когда Герман попал к Присутствию Луны, оно создало Сон охотника, построив там Мастерскую<sup>74</sup>, чтобы порадовать «гостя»<sup>75</sup> своего сна. Оно даже оживило Куклу, шедевр Германа, созданный по образу его ученицы Марии; она станет верной спутницей охотнику в этом нереальном, отрезанном от мира месте. Взамен Герман пообещал собрать превосходных охотников для выполнения одной очень необычной миссии, помимо классической охоты на чудовищ: его задача – положить конец кошмару Менсиса, где в то время жил Миколаш<sup>76</sup>. Необычное задание, чуть позже мы еще поговорим о его целях.

---

<sup>74</sup> Если во время игры найти старую заброшенную мастерскую, то можно получить достижение «Источник сна». – *Прим. авт.*

<sup>75</sup> «Великие, которые обитают в кошмаре, благожелательны...» – из описания руны Луна. – *Прим. авт.*

<sup>76</sup> Возможно, что после создания Сна охотника Герману и его ученикам поручали и другие задания. Во время приключений игрок столкнется с двумя персонажами: бывшим охотником Джурой и Айлин, охотником-вороной. Эти герои намекают нам, что у них есть какие-то воспоминания о Сне охотника, но, к сожалению, больше нет никакой информации об этой части их прошлого. – *Прим. авт.*

## Ночь охоты

Аватар игрока появляется на улицах Ярнама во время Ночи охоты. Почему она так называется? С одной стороны, потому что основная цель ночи – уничтожение чудовищ. С другой стороны, весь сюжет ограничивается одной ночью, что можно четко увидеть в игре: вечер, ночь, полнолуние. Невозможно точно определить, сколько времени прошло с тех пор, как Виллем и Ром установили «щит» над миром. Но можно точно сказать, что с той поры минула не одна Ночь охоты. Вот уже как минимум несколько лет охотники выслеживают добычу, но чудовища все продолжают появляться. Бесконечно.

Однако Ночь охоты, в которой принимает участие игрок, кажется отличающейся от других. Грандиозной. Как и в *Dark Souls*, где нежить является уникальной, единственной из тысяч, и нам неясно, почему именно, так и здесь – история подчеркивает особый контекст происходящего, не раскрывая о нем слишком много.

После смерти или же при первых приступах безумия большинство охотников попадают в Кошмар охотника, но главный персонаж, в свою очередь, оказывается во Сне охотника, принадлежащем Герману, – мистическое, гостеприимное и умиротворяющее место, с большим, напоминающим Мастерскую домом, стоящим на вершине холма, погруженного в рассеянный свет от вечного полнолуния. Здесь много могил, украшенных обилием белых цветов. Это место – тихая гавань посреди хаоса Ночи охоты.

Здесь живут два персонажа: во-первых, одушевленная кукла высотой с человеческий рост, умеющая говорить и дающая игроку возможность улучшить навыки. Хотя кукла и является марионеткой, она, такая живая, становится единственным приятным собеседником в этом месте. Черты лица и ее голос такие же, как у Марии – бывшей ученицы Первого Охотника. Второй персонаж – это, конечно же, Герман. Став инвалидом, он вынужден использовать кресло-каталку и даже с трудом может поприветствовать нового гостя или дать ему пару советов.

Главный герой – один из охотников, выбранных Германом для осуществления темных планов создателя этого тайного места. Правда, на данном этапе игры мы еще ничего не знаем ни о Присутствии Луны, ни о прошлом Первого Охотника, ни об истории Ярнама, чьи кварталы нам скоро предстоит исследовать во время одной из самых опасных ночей. Мы сможем изучить руины Церкви исцеления и увидеть все разрушения, вызванные Чумой зверя, лишь когда вечер сменится глубокой ночью. А затем придет луна, полная и прекрасная. Путь игрока приведет его к Бюргенверту, где он встретит Виллема, тревожно указывающего тростью на Озеро лунного отражения у подножия университета. После опасного прыжка в неизвестность<sup>77</sup>, символизирующего решительность главного героя, охотник встретится с Ром и поразит это существо.

В сцене после победы над Ром появляется женщина, стоящая посреди вод Озера лунного отражения: на ней величественное белое платье, а от живота вниз тянется пятно крови. В тот момент, когда игрок поворачивается, чтобы увидеть, на что так внимательно смотрит женщина, раздается детский плач: красная луна вошла на небо. Вот она, тревожная, сокрушительная, и даже отдаление камеры, используемое в этой сцене, не дает нам полностью осознать ее величину. Эта сцена немногословна, но поразительна, она рождает у игрока новые вопросы, которые явно не связаны с первой частью сюжета. Кто эта женщина? Почему ребенок плачет? Какие последствия принесет с собой красная луна?

---

<sup>77</sup> Речь идет о прыжке в воду, а не о падении с большой высоты. Но даже такое действие вызовет неуверенность у игроков серии *Souls*, где падение в пустоту обычно приводит к смерти. Но этот прыжок в озеро тем не менее необходим, чтобы продолжить историю *Bloodborne*. Этот момент – настоящий перелом в истории, которая до этого состояла из ночной охоты и группы чудовищ и казалась довольно спокойной. После того как «щит» Ром будет снят, Великие Существа и тайные силы начнут играть в этой истории совершенно неожиданную роль. – *Прим. авт.*

## Ярнам и Мерго

Женщина в белом платье не кто иная, как королева народа Птумеру. Ее звали Ярнам, как и город, который был построен на останках ее цивилизации. Главное несчастье этой женщины в том, что Великий выбрал ее, чтобы она выносила его ребенка. Судя по следам крови на платье, у этой беременности был печальный финал. И это вполне ясно, ведь дети Великих всегда рождаются мертвыми. Так и Ярнам потеряла ребенка, Мерго. Однако, когда игрок убивает Ром, бывшая королева Птумеру появляется рядом с ним и слышит плач малыша. Так, значит, он выжил? Взволнованная, а возможно, тронутая плачем своего младенца, королева указывает на красную луну: вот она, причина всех несчастий.

В то же время красная луна означает, что «щит» снят: в такие моменты – не всегда, к счастью, – Великие приходили в это измерение, чтобы оплодотворить человека<sup>78</sup>. Королева Ярнам когда-то стала одной из жертв такого визита Великого. Однако не будем забывать, что грань между мирами стерлась из-за ритуалов Миколаша и что Ром, дабы отсрочить катастрофу, создала новый защитный барьер. Ответы на вопросы игрока находятся в Кошмаре Менсиса, в который, кажется, теперь можно попасть, отправившись в Яаар’гул, Духовную деревню, резиденцию Школы Менсиса. После боя с Ром можно найти следующую заметку: «Секрет ритуала раскрыт. Ищи дитя кошмара». Пара коротких предложений еще раз подтверждает, что все внимание должно быть сосредоточено на этом младенце.

Игрок попадает в кошмар Менсиса с помощью трупа (без сомнений, это тело Миколаша<sup>79</sup>) с ритуальной клеткой на голове, лежащего среди десятка похожих тел в невероятно макабрической<sup>80</sup> обстановке. Позднее выясняется, что победа над Миколашем не положит конец кошмару. Нам предстоит подняться на вершину замка – центрального здания всего сновидения, где мы во второй раз увидим королеву Ярнам. Она выглядит так же, как и во время встречи на Озере лунного отражения, и ее отчаянный взгляд направлен теперь на загадочную колыбель (колыбель Мерго), которую охраняет главный босс этого кошмара – Кормилица Мерго.

Кормилица Мерго – Великая, чье истинное имя неизвестно, но именно она, несомненно, создала Кошмар Менсиса, так же, как Присутствие Луны породило Сон охотника, а Кос – Кошмар охотника. Миколаш во время ритуала смог связаться с Кормилицей, которая то ли предложила ему, то ли заставила его стать хозяином древнего кошмара, который, возможно, появился еще во время беременности королевы Птумеров. Описание Одной трети пуповины говорит нам: «Каждый Великий теряет свое дитя и затем стремится найти ему замену». И для Кормилицы Мерго этой заменой стал сон, в котором живой младенец Мерго спокойно лежит в своей колыбели. Плач ребенка эхом разносился по многим измерениям<sup>81</sup>, и возможно, что Присутствие Луны услышало эти звуки.

---

<sup>78</sup> О том, что происходит с появлением красной луны, мы узнаем из записи на стене Бюргенверта: «Когда красная луна висит низко, грань между человеком и чудовищем размывается. И когда снизойдет Великий, в чреве появится дитя». – *Прим. авт.*

<sup>79</sup> Забавный факт: в игре взаимодействие с останками называют «Прикоснуться к мумии». Но если труп находится в хорошем состоянии, непонятно, причем тут «мумия». В оригинальной версии игры пишется «Inspect Mummy» (с заглавной буквы): можно, конечно, перевести это как «мумия», но это слово очень похоже на привычное нам «мама». Неужели обезумевшие ученики Школы Менсиса называли своего директора «мамой»? – *Прим. авт.*

<sup>80</sup> Макабрический (от фр. *macabre* – «погребальный», «мрачный») – ужасный, страшный, жуткий, чудовищный, кошмарный. – *Прим. лит. ред.*

<sup>81</sup> Если у игрока больше 60 очков озарения, он периодически будет слышать детский плач, и неважно, на каком этапе и в какой локации игры (кроме снов и кошмаров) вы находитесь. После восхода красной луны вы будете слышать детский плач вне зависимости от уровня вашего озарения. – *Прим. авт.*

## Тайные планы Присутствия Луны

Дальнейшее описание сюжета построено на ряде интерпретаций и экстраполяций<sup>82</sup>, так как повествование старается сохранить завесу тайны над действиями Присутствия Луны. Однако с помощью множества подсказок, оставленных в игре, можно выдвинуть несколько теорий, которые, кстати, кажутся вполне правдоподобными.

Для начала давайте вспомним, что, вероятнее всего, именно потеря Мерго, мертворожденного ребенка королевы Ярнам и Великого, стала причиной создания Кошмара Менсиса. А что, если и другие сны и кошмары Великих появляются после трагических родов? В заключительном эпизоде дополнения *The Old Hunters* мы видим, как Великая Кос производит на свет дитя – Сироту Кос, которая получила это имя из-за того, что ее мать умерла сразу же после родов<sup>83</sup>. Но так как игрок находится в кошмаре, то и реальность вокруг подчиняется другим правилам (как в случае с Мерго, который все еще жив в Кошмаре Менсиса, хотя на самом деле ребенок родился мертвым): возможно, что в действительности ребенок Кос тоже был мертворожденным. Не стоит забывать, что когда-то Мастер Виллем украл из Рыбацкой деревни (именно это место воссоздано в Кошмаре охотника) треть пуповины<sup>84</sup>. Такую же треть пуповины можно найти на теле Мерго или у дитя проститутки Арианны<sup>85</sup>, и описание у этого предмета достаточно ясное: «Каждый новорожденный Великий обладает этим предтечей пуповины».

Во время исследования Старой заброшенной Мастерской, где когда-то жил Герман с учениками, игрок может обнаружить еще одну треть пуповины: необычная находка, которая вызывает много вопросов о прошлом Первого Охотника. По факту, это означает, что либо в Мастерской родился ребенок Великого, либо «Нерв Ока» был принесен туда уже после родов. В любом случае можно сделать вывод, что Герман был как-то связан с этим дитя. Возможно, что Сон охотника появился как раз после трагедии, связанной с ребенком, а родителем в таком случае является Присутствие Луны. Осталось выяснить, кто был матерью этого младенца.

Кукла, обитающая во Сне охотника вместе с Германом, напоминает покойную Марию. Ее внешность, ее голос<sup>86</sup> – все это Мария. Кукла – это ни больше ни меньше большая статуэтка самой любимой ученицы Первого Охотника. А маленькое украшение для волос и одежда куклы, найденные в старой Мастерской, еще раз указывают на тесную связь создателя (Германа) с его творением («Марией»). Кажется, вполне очевидно, какие чувства испытывал охотник к своей ученице. Независимо от того, завязались ли у двух охотников романтические отношения, они точно закончились или же были пресечены в зародыше, когда Присутствие Луны выбрало в качестве матери для будущего ребенка Марию<sup>87</sup>, которая, в свою очередь, родила мертвого младенца. Потрясенная охотница из Кейнхёрста решила присоединиться к Церкви исцеления, оставив наставника, или, возможно, любовника, в теперь уже пустующей Мастерской. Присутствие Луны, ищущее замену утерянному дитя, в конце концов заманивает Гер-

---

<sup>82</sup> Экстраполяция – перенос выводов, сделанных относительно какой-либо части объектов или явлений, на всю совокупность данных объектов или явлений, а также на их другую какую-либо часть. – *Прим. пер.*

<sup>83</sup> Небольшое несоответствие. В дополнении к *Bloodborne* игрок находит Великую Кос уже мертвой. Вероятнее всего, ее убил Мастер Виллем. – *Прим. пер.*

<sup>84</sup> На всякий случай напомним, что ее иногда называют «Нервом Ока». – *Прим. авт.*

<sup>85</sup> Арианна – потомок Кейнхёрстов, и если игрок выполнит все необходимые условия квеста, то в конце игры эта девушка будет оплодотворена Идоном и родит мертвого ребенка, лежа возле одноименной Часовни, названной в честь этого Великого: ужасная сцена, которая прямо говорит нам о том, какие страдания перенесла бывшая королева Птумеру. – *Прим. авт.*

<sup>86</sup> В финальных титрах указано, что их озвучивала одна актриса: Эветта Мурадасилова. – *Прим. авт.*

<sup>87</sup> Стоит отметить, что Мария, как и Арианна, происходила из Кейнхёрстов; обе девушки были выбраны Великими для оплодотворения. – *Прим. авт.*

мана в сон. В качестве «приветствия» гостя Великий наделяет куклу Германа сознанием, чтобы она составила охотнику приятную компанию.

Обычно чувства и мысли Великих кажутся недоступными для людей, но желание Присутствия Луны завести ребенка может помочь нам лучше понять душевное состояние этого Великого. Кошмар Менсиса, созданный, чтобы навсегда запечатлеть тот день, когда малыш Мерго появился на свет, и громкий плач младенца, пронизывающий измерения, – все это не давало покоя Присутствию Луны, которое, согласно нашей теории, тоже потеряло дитя. Разве записка из Духовной деревни не просит игрока «[найти] ребенка и [прервать] его истошные вопли»? Эти «истошные вопли» слышны и Присутствию Луны, которое тоже неспособно провозвести на свет потомство: малыш Мерго, бессмертный и живущий вечно в кошмаре другого Великого, был тревожной аномалией, с которой надо было покончить. Именно эта задача и была поставлена перед Германом – найти охотника, который будет достаточно силен и сможет одолеть Ром, войти в Кошмар Менсиса, найти там младенца Мерго и заставить его замолчать навсегда.

Сценарий, которому следует игрок, даже на секунду не задумываясь, – а зачем?.. Манипулируемый Присутствием Луны, которое, более того, говорит через Германа, очень уважаемого «предка» охотников, приключенец не видит ничего, кроме огня<sup>88</sup>. Вся история мира пытается показать Великих как высших созданий, чей уровень развития недоступен для простых людей, для этих низших и послушных существ, которых Великие презирают. С другой стороны, скрытые мотивы Присутствия Луны, его отчаяние, попытки заменить свою утрату и желание заполучить что-то, недоступное для его сородичей, – разве все это не является признаком деградации Великих до вульгарного поведения людей? Ведь эти существа должны были воплощать в мире некую форму божественного чуда, обладающего Тайной Истиной, получить которую люди желали с незапамятных времен. Забавная ирония, которая еще раз подчеркивает сложность персонажей, созданных Миядзаки в *Bloodborne*.

## Концовки

Кажется, теперь у нас достаточно информации, чтобы понять, какие концовки нам предлагает игра. Всего их три. Первые две можно назвать классическими, а вот третью концовку, очевидно, открыть сложнее всего, и она заставляет нас дальше размышлять о стремлении Великих завести детей.

После победы над Кормилицей Мерго локация Сон охотника меняется: мастерская охвачена пламенем, а Герман ждет игрока посреди поля белых цветов, куда раньше невозможно было попасть. Первый Охотник, сидя у подножия гигантского дерева, символизирующего перерождение, приветствует персонажа такими словами:

«Ты отлично справился, добрый охотник. Близок конец ночи. Теперь я окажу тебе милость. Ты умрешь, позабудешь этот сон и проснешься в лучах утреннего солнца. Ты будешь свободен... От этого ужасного сна...»

Если игрок смирится со своей участью, то Герман поднимется с места, возьмет косу (оружие Мрачного жнеца или же Смерти из современного фольклора) и обезглавит его аватара. Тогда главный герой проснется в лучах восходящего солнца на улице Старого Ярнама, как когда-то проснулся Бывший охотник Джура. Ночь охоты окончена.

Отказ игрока от предложения приведет к грандиозной битве с Первым Охотником. После победы над Германом в небе появится Присутствие Луны и подчинит себе наш аватар, лишив

---

<sup>88</sup> «Не видеть ничего, кроме огня» – французская пословица, означающая неспособность увидеть мелкие детали сложной ситуации или же попасться на обман. – *Прим. лит. ред.*

того силы. Главный герой станет новым «Германом» в его инвалидном кресле – он, в сопровождении куклы, готов к поиску новых охотников для Великого, хозяина этого сна.

Наконец, третий вариант: можно сразиться с Присутствием Луны, но при условии, если игрок нашел и проглотил три трети пуповины (или Нерва Ока). Победа над Великим поможет нам прийти к третьей и очень важной концовке. На самом деле всего есть четыре трети пуповины. Ниже они приведены в порядке рождения детей.

- Пуповина Мерго, самая древняя из ныне известных, принадлежала ребенку королевы Ярнам из Птумеру и безымянного Великого, возможно Кормилицы Мерго<sup>89</sup>. Пуповину можно получить после победы над хозяином кошмара;

- Пуповина Сироты Кос (мать неизвестна) была найдена учеными из Бюргенверта, затем попала в руки Хора, после чего ее забрала та, кто называет себя Йозефкой, – она является участницей Хора, тайно продолжающей исследования по созданию Посланников в своей убогой лечебнице. Именно там можно найти эту часть пуповины;

- Пуповина из Мастерской, которую оставил после себя ребенок Марии и Присутствия Луны. Ее можно найти в Старой заброшенной Мастерской, недалеко от Церкви исцеления;

- Пуповина ребенка Арианны, зачатого от невидимого Идона. Ее можно найти в канализации под Часовней Идона на еще теплом трупе обезображенного младенца.

Если проглотить Нервы Ока, то можно получить максимум озарения и «внутренние глаза». В том случае, когда персонаж использует три трети пуповины, он сможет не поддаться силе Присутствия Луны и вступить с этим Великим в схватку, победа в которой знаменует финал и торжество человека над богами: появляется надпись «Кошмар повержен» (как и после победы над Кормилицей Мерго и Сиротой Кос), экран чернеет. Играет настоящая, финальная заставка, длящаяся всего 30 секунд: внизу холма, под Мастерской, которая перестала гореть и выглядит как новенькая, появляется Кукла, которая поднимает с земли личинку и, держа ее, словно младенца, говорит: «О, добрый охотник,»<sup>90</sup>.

Осталось пройти в раздел «Достижения» и посмотреть описание награды «Начало детства», полученной за эту концовку: «Вы стали Великим младенцем, ведущим человечество к его новому детству». Поглотив три пуповины и одолев Присутствие Луны, главный герой становится Великим, и даже больше, ребенком Великого – невозможное и противоестественное событие, дающее нам еще больше неизвестных в этом уравнении. В каком-то смысле персонаж достиг другой формы Тайной Истины, возвысился до такой степени, что переродился в образе Великого. Он больше не человек, он буквально сын богов. Ирония, скрывающаяся в истории *Bloodborne*: наконец-то на свет появился такой желанный и жизнеспособный ребенок Великих, но вот родителей у него нет – рожденный без семьи, лишенный радости... Все это может побудить у ребенка желание заменить родителей. Почему бы не найти свою семью в Кукле? Она такая теплая, но, к сожалению, ненастоящая.

---

<sup>89</sup> Если только отцом ребенка не является Идон. Эту теорию мы будем развивать, когда перейдем к теме Нечистокровных из Кейнхёрста. – Прим. авт.

<sup>90</sup> Вас не сбивает с толку, когда игра заканчивается на фразе с запятой? – Прим. авт.

## ПЕРСОНАЖИ

Как мы уже успели убедиться, помимо весьма загадочного повествования, сюжет *Bloodborne* относительно сложен. История, в частности, раскрывается благодаря погружению в прошлое различных персонажей. Чтобы сохранить логику повествования, информация и менее важные детали о различных действующих лицах были перенесены в эту подглаву – важные персонажи, о которых мы уже подробно рассказали (например, Мастер Виллем и Кукла), не будут представлены в этом разделе.

### ОХОТНИКИ

Большая часть NPC, встречаемых в игре, – это охотники. Однако принадлежат они к разным кланам, именуют себя по-разному и придерживаются различных философий, что стало причиной вражды между некоторыми группами, которая может дойти вплоть до ненависти, как у Нечистокровных и Палачей.

### Герман и Охотники на охотников

Охота началась после появления чудовищ, пришедших в мир людей вслед за археологическими раскопками, обнаружившими цивилизацию Птумеру. Первым охотником стал Герман. Со временем он взял под свое крыло несколько учеников, чтобы они помогали наставнику в охоте. Воспитанников Герман собирал в Мастерской, где хранилось множество орудий, дающих охотнику преимущество перед чудовищами. Мы не будем особо останавливаться на теме кровавых камней, которые просто делают оружие более сильным благодаря свойствам крови, о которых мы уже говорили. Гораздо интереснее рассмотреть тему рун. Запечатлев в памяти несколько таких символов, охотник может стать гораздо сильнее. Руны были созданы студентом Бюргенверта по имени Кэрилл, которого очень ценил Мастер Виллем... По крайней мере, до тех пор, пока его ученик не начал работать с рунами, связанными со словом «кровь». На самом деле руны – это записи звуков<sup>91</sup>

---

<sup>91</sup> В французском переводе игры для описания этих звуков используется слово *phonemes* («фонема»). А в английском варианте – классическое слово *uttering*, что можно перевести как «произносить вслух». Вот она, точность и элегантность французской адаптации! Нам очень нравится. Определение слова «фонема» – минимальная смысловозначительная единица языка. И это отлично соответствует контексту. Как мы увидим позже, руны расшифровывают именно нечеловеческие звуки. – *Прим. авт.*

## **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.