

Давний переводчик Fromsoftware считает, что директор SoulsBorneRing хранит в своей голове все лакомые кусочки лора. Ведущий переводчик Райан Моррис из студии локализации Frognation – имя, которое вы, возможно, не слышали раньше, но его отпечатки пальцев можно увидеть в переведенных версиях почти всех любимых Souls-игр – Demon's Souls, трилогии Dark Souls, Bloodborne, Elden Ring, Armored Core 6 и даже ремейка Demon's Souls.

Недавно Моррис принял участие в 398-м выпуске журнала Edge, чтобы рассказать о том, как Fromsoft создает миры, которые заставляют игроков вникать в мелкие детали, описания предметов, кажущиеся случайными строчки. "Одна из главных идей, которая легла в основу дизайна этих игр, заключается в том, чтобы иметь бесшовный опыт и делать все возможное, чтобы это не было похоже на игру", – говорит Моррис, указывая на нестандартный мультиплеер студии, который позволяет "больше ролеплея, больше погружения и, надеюсь, больше эмоций".

"В играх FromSoftware есть идея не рассказывать всю историю линейно, не рассказывать о каждой фактической детали мира. Мне кажется, что история существует только в воображении Миядзаки – я не думаю, что она записана в канон для справки", – смеется Моррис, хотя в этом есть доля правды – в разорванных мирах Fromsoft есть потерянная история, противоречивые записи и знания, которые никогда не достанутся игроку. "Большую часть информации приходится добывать из всех дополнительных материалов, которые можно просмотреть, читая описания предметов. Это чувство самопознания, если оно сделано хорошо, может действительно сработать", – продолжает он.