

*Посвящается Селин*

# СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i> .....	7
<i>Введение</i> .....	9
<i>Об авторе</i> .....	19
<b>1. Assassin's Creed: в тени Принца</b> .....	20
<b>2. Assassin's Creed II: второе рождение</b> .....	74
<b>3. Assassin's Creed Brotherhood: великое продолжение</b> .....	132
<b>4. Assassin's Creed Revelations: безумство храбрых</b> .....	165
<b>5. Assassin's Creed III: борьба за свободу</b> .....	188
<b>6. Assassin's Creed IV Black Flag: океан надежд</b> .....	259
<b>7. Assassin's Creed Rogue: обратная сторона медали</b> .....	298
<i>Заключение</i> .....	323
<i>Благодарности</i> .....	327

## ПРЕДИСЛОВИЕ

**Я** помню судьбоносный вечер в доме на улице Шамбор в Монреале. Вечер, когда меня озарило. Вечер, когда изменилась моя жизнь — а вместе с ней и ваши.

Я помню, как мне исполнилось 30 лет и я спросил себя: «Хочу ли я всю жизнь делать игры?» Я помню песню Леонарда Коэна, в которой поется: «Change the system within it...»<sup>1</sup> Я помню, как часами размышлял, кто такой Альтаир, о его прошлом, настоящем и будущем... Я помню, как читал книгу издательства J'ai Lu о тайных обществах и главу о [Старце с гор](#).

Я помню, что мои дочери, Алиса и Пенелопа, родились после выхода *Assassin's Creed* и *Assassin's Creed II* — в каком-то смысле их можно назвать детьми кredo. Я помню, как стал строить свою жизнь на основе этого кredo: «Ничто не истинно, все дозволено».

Я помню собрание, на котором объяснял, что хочу сделать продолжение *Prince of Persia: The Sands of Time*, которое навсегда изменит жанр action-adventure на следующем поколении консолей. Именно такой и была моя цель — не больше и не меньше. Помню, я рассказывал, что местом действия этого продолжения станет древний

---

<sup>1</sup> «Поменяй систему изнутри...» — строчка из песни Леонарда Коэна «First We Take Manhattan». — *Прим. пер.*

Иран, а в сюжете будет фантастическая машина, что позволяет проживать воспоминания предков, сохранившиеся в ДНК...

Я помню великолепную команду преданных своему делу профессионалов, большинство из которых были моими друзьями. Как же мне тогда повезло...

\* \* \*

Я помню это все и не помню ничего. В этом парадокс роли провидца — ты всегда обращен к будущему. Ты все время думаешь о возможностях и вероятностях, тебя захаровывает новизна, и в сердце почти не остается места ностальгии. Не скажу за всех, но для меня это так. Каждую секунду мой разум и сердце поглощены новым проектом, новой игровой вселенной, новым выдуманным персонажем и его новыми способностями.

А потому я восхищен этой книгой, в которой так бережно собрана память о проделанной мной работе. Память о невероятном приключении, о рождении новой вселенной, к которой приложил руку ваш покорный слуга и еще множество людей — всем им посчастливилось принять участие в создании франшизы *Assassin's Creed*.

Приятного чтения, и не забывайте: ничто не истинно, все дозволено.

*Патрис.  
Папа ассасинов...*

## ВВЕДЕНИЕ

**Л**юбопытный механизм — наша память. Она постоянно находится в движении: воссоздает, толкует, меняет, переиначивает, запутывает. Но что особенно печально, она, незаметно для нас, постепенно истачивает и перетирает события прошлого до тех пор, пока они, наконец, не рассыпаются в прах. Однако есть и такие воспоминания, над которыми время не властно: нетронутые, они хранятся, конечно, не в ДНК, а на задворках сознания, в любую минуту готовые захлестнуть нас волной ностальгии, одновременно горькой и сладкой. Я пишу о видеоиграх с конца 1990-х — и с гордостью могу сказать, что с 2004 года занимаюсь этим профессионально. У меня нет недостатка в воспоминаниях, связанных с играми — нашим любимым видом искусства, нашей страстью, нашей культурой. Одно из них особенно дорого мне, и вот уже много лет оно возвращается ко мне в одно и то же время, вскоре после наступления осени...

Я вспоминаю, как выхожу со станции «Кампо-Формио» на пятой линии парижского метро. Конечно, проще было дойти пешком от станции «Шевальере», но я сел в метро на «Бастилии», а значит, придется пересаживаться, и выйдет в итоге дольше. На дворе октябрь, но погода стоит на удивление теплая, поэтому мысль прогуляться

километр-другой даже радуется. В наушниках играет «Kid A» группы Radiohead, и под звуки этой меланхолической музыки я двигаюсь по серой улице, мимо корпусов старинной больницы Сальпетриер к широкому бульвару, над которым возвышается эстакада надземки. Широкие и длинные здания, коих так много в 13-м округе Парижа, накрывают его тенью. Наконец, я вижу впереди улицу Шевалье. Еще пара десятков метров — и я стою перед безликой девятиэтажкой. В суровом облике этого здания нет ни малейшего намека на то, что внутри него скрывается штаб-квартира крупнейшего разработчика видеоигр во Франции.

В полутемном холле, недалеко от лифтов, я встречаю нескольких собратьев, и пресс-секретарь отводит нас двумя этажами выше — в тесный коридор, на стенах которого красуются плакаты и разнообразные сувениры, изображающие Сэма Фишера и Принца Персии. Наконец нас заводят в крошечную комнатку без окон, где гудит с десяток компьютеров с плоскими экранами. Там нас встречает молодой бородач в кепке и расстегнутой клетчатой рубашке, из-под которой виднеется белая футболка с большой стилизованной буквой «А». Он широко улыбается нам, с трудом скрывая волнение. Неловкое молчание прерывает пресс-секретарь, в голосе его слышится заразительный энтузиазм: «Знакомьтесь, это Патрис Дезиле». Бородач делает несколько шагов вперед и произносит: «Привет всем». Выговор сразу выдает в нем уроженца Квебека. Мы расслаиваемся за компьютеры, и начинается презентация.

Таким было мое знакомство с *Assassin's Creed*: десять часов игры в бета-версию первой части за несколько недель до ее официального выхода. Надо признать, мой дебют в качестве ассасина сложно было назвать

успешным. По старой привычке я непрерывно коло-тил по кнопке А, чтобы прыгнуть, хотя для выполнения самых сложных трюков достаточно было нажатия на курок. В бою я пытался без разбору разить мечом направо и налево, не понимая, что здесь для победы требуется терпение и умение выбрать подходящий момент. Такое неудачное начало могло оттолкнуть меня от игры, но получилось совсем наоборот. *Assassin's Creed* поразила и восхитила меня, и эти чувства лишь усиливались от осознания, что я одним из первых открыл для себя единственное в своем роде произведение — по-настоящему нетипичное, новаторское и очень зрелищное. Удобно было бы изобразить из себя пророка и задним числом заявить, будто в тот день на нас, собравшихся в комнате, снизошло озарение. Якобы мы предвидели великую судьбу этой игры и всей саги, которую ей предстояло породить. Но все же нельзя отрицать, что уже тогда огромный потенциал *Assassin's Creed* и ее возможных продолжений витал в воздухе и кружил голову.

Со времен знакомства с *Assassin's Creed* в октябре 2007 года я много, очень много писал об этой франшизе. Внештатным журналистам хочется сделаться незаменимыми, и это желание зачастую перетекает в приобретение определенной специализации: каждый главный редактор любит, когда у него на примете есть «эксперт» по какому-либо жанру, серии или игре. Именно так вышло у меня с *Assassin's Creed*, но сначала я и представить не мог, насколько же мне повезло. После публикации отчета о первых нескольких часах геймплея мне, естественно, поручили написать и о тестовой версии, после чего моя судьба была предрешена: с той поры на протяжении многих лет все материалы о продолжениях и спин-оффах серии автоматически поручались мне.

Да, я написал об *Assassin's Creed* немало статей, но чаще всего с позиции рецензента, а это специфическая работа: ты получаешь игру за несколько дней (если повезет — неделю) до официального релиза и стараешься пройти ее как можно быстрее, чтобы затем сформировать если не объективное, то аргументированное и честное мнение, а после — выставить оценку от одного до десяти. В написании обзора автор опирается на изменчивые критерии и собственные чувства, которые во многом зависят от личных предпочтений в жанрах. Порой эту мешанину пытаются упорядочить с помощью анализа, исследований, сравнений и ретроспективы, а также каких-никаких попыток к абстракции.

Я также считаю, что работа критика включает в себя умение на время забывать про человеческий фактор и контекст, в котором проходила разработка. Критик, как правило, либо возносит восторженные хвалы, либо непримиримо клеймит позором. Вопреки распространенному мнению, ни один из этих подходов нельзя назвать простым. В первом случае обязательно наступит сомнения, будь ты хоть трижды очарован продуктом: ослепленный новым увлечением, рецензент может подтолкнуть внемлющих его словам читателей к произведению, которое в итоге их разочарует. Во втором же есть риск попросту отместить в сторону то, чего не понял, отвергнуть гениальное произведение — проще говоря, не только поступить несправедливо, но и навредить тем людям, которые потратили годы жизни на его создание.

Однако уделять излишнее внимание человеческому фактору и контексту, в котором проходила разработка, значит забывать о том, что видеоигра не просто продукт, имеющий определенную художественную и культурную ценность. Зачастую это еще и очень дорогостоящий

продукт. Поэтому индустрия банально нуждается в игроках как в потребителях, готовых вкладываться в любимое хобби. К тому же мне хочется верить, что эта нужда приносит немало пользы видеоиграм как виду искусства: она дает разработчикам пищу для размышлений, а издателям показывает, что игра — не просто цифры продаж и количество лайков на трейлере. Если давать студиям время и средства раскрыть свой потенциал в полной мере, это значительно повлияет на конечный результат.

Когда я прохожу игру, рецензию на которую собираюсь написать, я всецело сосредоточен на ней. Какой бы она ни была, необходимо помнить: это плод напряженного труда десятков и сотен людей, который заслуживает огромного уважения. Как вы увидите, прочитав эту книгу, на жизнь некоторых разработчиков до сих пор сильно влияют давние жестокие нападки прессы. Однако когда возникает необходимость указать на неудачный левел-дизайн или безвкусную художественную составляющую, нужно уметь ненадолго отстраниться от человеческого фактора и высказать максимально честную и объективную критику. Ведь, спустив проблему на тормозах, ты оказываешь всем медвежью услугу. В таком специфическом жанре, как обзор видеоигры, поблажкам нет места.

Вот почему меня быстро захватила идея написать об *Assassin's Creed* с другой точки зрения. Я был рад самой возможности заново погрузиться в каждую игру серии и пройти их от начала до конца в порядке выхода. Мне ужасно хотелось сравнить свои нынешние впечатления с воспоминаниями и проанализировать их с учетом того, какой стала серия к сегодняшнему дню. Но больше всего меня воодушевила возможность взглянуть на игры

по-новому: не просто препарировать произведение, а изучить процесс разработки и людей, которые в нем участвуют, увидеть, как рождаются идеи, как они меняются, распространяются и исчезают. Я посмотрел бесчисленное количество интервью и собрал огромное количество информации, стараясь удовлетворить свое любопытство, но с каждым новым открытием оно только нарастало, подобно снежному кому. В ходе работы мне повезло лично встретиться с людьми, принимавшими участие в создании *Assassin's Creed*: творческим руководителем, продюсером... Я разговаривал с ними, стараясь узнать побольше о внутренних процессах во время создания каждой части, лучше понять, на что ориентировалась команда и какой выбор ей приходилось делать. А еще это помогло мне отличить правду от вымысла. Кредо ассасинов учит нас: «Ничто не истинно, все дозволено». Однако, столкнувшись с Ubisoft, быстро понимаешь: у них «все истинно, ничто не дозволено». Официальные версии событий и язык маркетинга очень живучи, и зачастую оказывалось сложно пробиться через эти преграды и сложить из фрагментов истины целостную картину. Мне повезло поговорить со многими женщинами и мужчинами, увлеченными своим делом, однако подобраться к тем, кто все еще работал в Ubisoft, оказалось почти невозможно: компания не стремится вступать в контакт с любопытными, а ее сотрудники скованы множеством правил. Даже тем, кто уже оставил свою должность, не всегда легко открыться. Несмотря на множество попыток, мне так и не удалось поговорить с бывшими разработчиками из квебекской студии. Пострадав от многократных скандалов, особенно в 2020 году, Ubisoft, похоже, нашла способ заставить

своих сотрудников болтать поменьше<sup>2</sup>. Однако вместо того, чтобы охладить мой пыл, все эти сложности, наоборот, заставили почувствовать себя настоящим следователем, который пытается докопаться до истины, скрытой за стеной молчания и удобных прилизанных формулировок. В конце концов мне удалось раскрыть несколько секретов и относительно точно проследить процесс создания саги *Assassin's Creed* на основе фактов, логических выводов и разрозненных туманных воспоминаний. Порой они добывались с огромным трудом, поскольку свидетелям не хотелось слишком сильно отступать от официальной версии, а иногда — были полны преувеличений, призванных показать рассказчика в более выгодном свете.

Я постарался как можно чаще цитировать участников событий: для меня крайне важно дать им возможность высказать свои взгляды и поведать обо всем своими словами. Поскольку я так ценю точность, я указываю источник каждой цитаты в сносках. А если источник не указан, это значит, что слова взяты из интервью, которое я провел самостоятельно<sup>3</sup>. Я также постарался включить в книгу как можно больше историй разработчиков: мне хотелось напомнить читателям, что видеоигра — всегда результат коллективной работы, а ее создание может занимать много месяцев или даже лет напряженного труда, который заслуживает благодарности и уважения. Когда

---

<sup>2</sup> В разгар пандемии в 2020 году Ubisoft оказалась в центре скандала из-за неподобающего поведения ветеранов компании. Это привело к увольнению множества сотрудников, включая Ашрафа Исмаила, курировавшего разработку «Черного Флага», «Истоков» и «Вальгаллы». — *Прим. науч. ред.*

<sup>3</sup> Как в tutoriale видеоигры, вам сразу встретится пример — в конце абзаца. — *Прим. авт.*

речь идет о такой успешной серии, как *Assassin's Creed*, неизбежно возникает соблазн говорить о ней исключительно с коммерческой точки зрения, обсуждать только решения издателя. Однако это привело бы к обесцениванию объема и качества работы команд, оставшихся за кулисами. Я хочу напомнить читателям, что за колоссами AAA-игр стоят люди. Конечно, на протяжении многих страниц и глав вы будете встречать одни и те же имена. Но все, у кого я брал интервью, в той или иной форме обязательно говорили: некоторые члены команды стали знаменитыми, но это никак не умаляет огромного ежедневного труда сотен никому не известных людей. Видеоигра — произведение, которое никак нельзя свести к одному-единственному имени, к одной должности. Единоличным создателем нельзя назначить ни Патриса Дезиле, ни Жана Гедона. Последний и сам говорил: «Творческий директор делает игру не в одиночку. Вовсе нет! Если он говорит, что все это его заслуга, так это он зарывается... Извини уж, старина, но в одиночку у себя в гараже ты можешь придумать любые гениальные идеи, только вот ничегошеньки не сделаешь! Если за тобой не стоит команда — пиши пропало». Очень верно сказано!

После долгих месяцев работы я наконец с гордостью приглашаю вас отправиться за собой в долгое путешествие. Вместе мы заново откроем сагу *Assassin's Creed*. Понимая, что книга в любом случае получится длинной, я решил сосредоточиться на основных эпизодах, которые выходят на консолях почти каждую осень с 2007 года. Без использования «Анимуса»<sup>4</sup> мы обратим ход истории

---

<sup>4</sup> Побочные эффекты использования машины могут оказаться очень неприятными. Чего стоит только печальная история Объекта 16. — Прим. авт.

вспять и рассмотрим каждую игру в порядке их выхода. Я выбрал именно такой подход<sup>5</sup>, чтобы проще отследить историю разработки, но главное — чтобы лучше понять, как одни эпизоды то подавали идеи для других, то, наоборот, вступали друг с другом в конфликт, в зависимости от того, какие цели ставила перед собой каждая из команд. *Assassin's Creed* — самая узнаваемая серия Ubisoft, которая принесла издателю миллиарды, — часто подвергается критике. Порой обоснованной, а порой жесткой и выстроенной на предрассудках. Помимо прочего, причиной тому служит частотность выхода: новые эпизоды появляются каждый год, чем вызывают разочарованные ироничные комментарии: «Очередная *Assassin's Creed!*» Но если оглянуться назад, станет ясно, какой долгий путь прошла эта серия! Это касается и геймплея, и гейм-дизайна, и нарратива. За прошедшие годы серия развилась настолько, что стала почти неузнаваемой: иногда она превосходила саму себя, а иногда — терялась и забывала о своих корнях. Все это мне хотелось описать в своей книге, и для этого я решил описывать события по факту, не упоминая о будущем серии и не рискуя сравнивать ранние игры с продолжениями, что выйдут лишь много лет спустя. Взяв пример с молодого бармена, который с помощью высокотехнологичной машины погружается в воспоминания своего предка, я принял решение придерживаться строгих временных рамок при написании каждой главы, не заглядывая в будущее. Таким образом я еще раз хочу подчеркнуть, что разработка каждой новой игры серии проходит через одни и те же этапы: мы сможем лучше отследить процесс построения саги. Этот

---

<sup>5</sup> Вместо того чтобы пытаться анализировать сагу в целом или, например, делать тематические разделы. — Прим. авт.

подход повлияет на всю структуру книги: в частности, некоторые важные темы мы затронем только тогда, когда у нас в ходе анализа накопится достаточно данных для сравнения. К ним относятся музыка, некоторые особенности нарратива, элементы лора и, в частности, та самая метаистория, настолько важная для серии... Всем этим темам мы уделим внимание, когда настанет подходящий момент.

И, наконец, последнее уточнение. Сейчас мы с вами, подобно покидающему Шир Фродо, садящемуся на борт Тысячелетнего Сокола Люку или отправляющейся в Мегариду Кассандре, стоим на пороге длинного путешествия. Оно будет разделено на два этапа в соответствии с поколениями консолей, на которых выходила сага. В первом томе я предлагаю вам узнать о зарождении серии, о формировании основной идеи, которая затем перейдет в продолжения, а также о ее постепенном видоизменении до тех пор, пока позднее эти метаморфозы не стали радикальными. Вначале мы рассмотрим первый эпизод саги — набросок будущей вселенной, но уже очень удачный, затем перейдем к трилогии Эцио. Мы узнаем о маленькой революции, начало которой было положено в *Assassin's Creed III* и которая затем была переосмыслена и приумножена в *Black Flag* и ее бледной копии *Rogue*. Пришла пора потолковать о многих вещах: о толпах и об орлах, о высоте зданий в Венеции, об угле наклона различных поверхностей, о циклах игровых и змеях верховых, о лазанье и звездолетах, о лестничных пролетах, о дуэлях на автостоянках и об орегонских моговках.

Ну что ж, теперь мы готовы ко всему. Так пускай же начнется путешествие! Главное помнить: когда речь идет об *Assassin's Creed* — ничто не истинно, все дозволено!

## ОБ АВТОРЕ

**Т**ома Мерер начал писать первые любительские статьи о видеоиграх в конце 1990-х. Легенда гласит, что свой первый обзор он накопал в 1994 году для самиздатного журнала, который продавался за десять франков во дворе его средней школы. Всерьез его карьера началась в 2004 году, когда он начал подрабатывать внештатником в журнале *Gamekult*. Он проработал там восемнадцать лет, написал около семисот статей и с одинаковым энтузиазмом брался как за обзоры никому не известных мобильных игр, так и за статьи об AAA-проектах. Со временем ему стало сложно скрывать горячую любовь к играм с открытым миром и написанию длинных статей. Неудивительно, что в итоге он настроил целую книжку про *Assassin's Creed*!