

ТОМА МЕРЁР
МАРИОН МИЛЬЕ

Секреты

ASSASSIN'S
CREED

Книга 1

*С 2014 по 2023 год:
революция*

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва

УДК 004.4
ББК 77.056с.я92
М52

LES SECRETS D'ASSASSIN'S CREED. DE 2014 À 2023 :
RÉVOLUTIONS

Thomas Méreur and Marion Millier

Édition française, copyright 2024, Third Éditions.
Tous droits réservés.



THIRD
éditions

Мерёр, Тома.

М52 Секреты Assassin's Creed. Книга 2. С 2014 по 2023 год: революция / Тома Мерёр ; [перевод с французского К. В. Яковлевой]. — Москва : Эксмо, 2025. — 400 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-214635-0

Assassin's Creed — это франшиза Ubisoft, основанная на приключенческих играх с открытым миром и акцентом на стелс. Игры серии разворачиваются в разных эпохах и странах, исследуя борьбу между тамплиерами и ассасинами на фоне исторических событий.

В первой части «Секретов Assassin's Creed» Тома Мерёр исследовал зарождение серии и ее развитие с 2007 по 2014 год. Теперь вас ждут грохочущие улицы Парижа, туманный Лондон, пустынные просторы, греческий архипелаг, суровые викинги и величественный Багдад! Раскройте секреты и узнайте закулисную историю создания игр серии с Unity до Mirage, вышедшей в 2023 году.

УДК 004.4
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-214635-0

© Яковлева К.В., перевод на русский язык, 2025
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	6
<i>Введение</i>	9
1 Assassin's Creed Unity: хаос революции	14
2 Assassin's Creed Syndicate: криминальный Лондон	84
3 Assassin's Creed Origins: на пороге новой эры ..	139
4 Assassin's Creed Odyssey: цель — Олимп	199
5 Assassin's Creed Valhalla: бесконечность не предел	238
6 Assassin's Creed Mirage: круг замкнулся	313
<i>Заключение</i>	394
<i>Благодарности</i>	397

ПРЕДИСЛОВИЕ

Никогда не забуду, как осенью 2006 года оказался в команде, работавшей над первой *Assassin's Creed*. Особенно запомнилось ощущение принадлежности к группе женщин и мужчин, сплотившихся во имя создания чего-то великого.

Этот проект казался живым существом — пока еще неизвестным мне, но, несомненно, единственным в своем роде и полным таинственной силы. Не зря третья игра серии получила название *Brotherhood*, то есть «Братство». Ведь в первую очередь эта франшиза — огромный труд сотен невероятно талантливых и энергичных людей. Собравшись вместе, они добились такого результата, который многократно превосшел все, чего они могли бы достичь по отдельности.

Создание видеоигры — по определению работа коллективная. Чтобы выполнить ее, необходимы множество разных навыков и разных точек зрения. Но чтобы создать целую новую франшизу и даже целую вселенную, чтобы дать этой вселенной расти, развиваться и меняться, нужно кое-что еще — немного волшебства.

На мой взгляд, это волшебство, нечто неуловимое и непредсказуемое, но при этом всегда незримо присутствующее в каждой из частей саги, заключается в одном простом слове — семья.

Ведь все семнадцать с лишним лет своего существования *Assassin's Creed* остается историей семьи!

В ней очень мало личного эго и невероятно много коллективного. Принадлежность к Кредо все равно что принадлежность к религии. На протяжении многих лет команды разработки трудились над играми серии в подвале Ubisoft Montréal. И на входе туда их встречала надпись: *Welcome to the Creed*¹.

Кредо с его принципами и его парадоксами, вечная война между ценностями тамплиеров и ассасинов, разнообразие исторических периодов... Все это зиждется на одном основании — преемственность, наследие, передача идей из прошлого в будущее!

Что может быть важнее, чем сохранить наследие предков и прорубить дорогу в будущее для новых поколений?

На мой взгляд, именно эти важнейшие ценности, которые нужно понимать не умом, а сердцем, смогли объединить вокруг себя воображаемую вселенную, команды разработки и фанатское сообщество. Они сделали *Assassin's Creed* одной из самых плодотворных и многообещающих франшиз в индустрии.

Я пишу эти строки всего через несколько часов после того, как закончил проходить *Mirage*. В этом проекте удивительно гармонично объединено все главное, что есть в *Assassin's Creed*. Механики из *Assassin's Creed* и *Assassin's Creed II* сочетаются здесь с наработками (и главным героем), характерными для нового поколения игр, и вместе с тем новинка не лишена собственной яркой индивидуальности.

Второй том «Секретов *Assassin's Creed*» посвящен той огромной работе, которую проделывают команды,

¹ «Добро пожаловать в Кредо» (англ.). — Прим. пер.

в каждой новой игре изобретая франшизу заново. Я выражаю огромную благодарность Тома Мерёру, который присоединился к тысячам тех, кто трудится во тьме, чтобы служить свету.

Да здравствует Кредо!

Жан.

Монреаль, 9 февраля 2024 года

Жан Гедон

Координатор производства первой *Assassin's Creed*. Начиная со второго эпизода занял должность гейм-дизайнера. В конце 2009 года вошел в состав команды бренда, где отвечал за контент серии, целостность повествования и развитие франшизы. Став творческим директором *Assassin's Creed IV Black Flag*, которая вышла в 2013 году, он подтолкнул сагу в совершенно новом направлении. Его идеи наиболее полно воплотились в 2017 году, в *Origins* — одном из самых новаторских проектов франшизы, в котором формула серии была полностью пересмотрена. На протяжении более десяти лет Жан Гедон действовал в тени и на свету, играя одну из главных ролей в развитии саги Ubisoft. Если Патрис Дезиле — «биологический отец» *Assassin's Creed*, тогда Жан Гедон, со всей страстью посвятивший себя франшизе, — «приемный».

ВВЕДЕНИЕ

Плотный капюшон Эйвор развевается на морозном северном ветре. Воительница окидывает взглядом английский пейзаж, раскинувшийся перед ней насколько хватает глаз. Каждая башня, каждая остроконечная колокольня, пересекающая линию горизонта, каждая тенистая рощица, каждая мелочь, за которую цепляется взгляд, пока я поворачиваю камеру вокруг Эйвор, обещает мне удивительные тайны и приключения. На дворе самое начало ноября 2020 года. Я — один из тех немногих, кому выпала редкая удача (и непростая работа) ознакомиться с игрой до ее официального релиза. Я только что взобрался на вершину полуразрушенной башни Эвингоу, что возвышается над Оксенфордширом. Великолепие игровой зоны *Assassin's Creed Valhalla* покорило меня. Голова слегка кружится от масштабов игры, которую мне предстоит сегодня исследовать. И тут в памяти неожиданно всплывает момент из прошлого. На долю секунды перед глазами встает белоснежный силуэт Альтаира, окруженный ослепительным золотым светом, в котором тонет Дамаск. Вскоре образ тает, а вызванная им ностальгия сменяется вопросом: как франшиза *Assassin's Creed* сумела пройти такой путь? Любуясь просторами *Valhalla* с высоты точки обзора, я чувствую то же, что чувствовал Бонапарт у подножия пирамид Гизы. И мне

хочется воскликнуть: «Ассасины! С высоты этой игры тринадцать лет глядят на вас!»²

Это впечатление оказалось настолько глубоким, что стало отправной точкой для моего погружения в историю серии, до такой степени напряженного и богатого на события, что я до сих пор не вполне осознал, во что ввязался. Я начал писать эту книгу в попытках понять и проанализировать удивительный путь, который проделала *Assassin's Creed*. Чтобы не быть голословным, я заново прошел каждый эпизод саги. А кроме этого много читал, смотрел, слушал и даже брал интервью у создателей и создательниц³. Погружаясь все глубже в прошлое, я наконец оказался в самом начале 2004 года, когда руководство компании, опьяненное успехом *Prince of Persia: The Sands of Time*, поручило маленькой команде из Ubisoft Montreal абсурдную, невозможную, титаническую миссию: «Произвести революцию в жанре экшен-адвенчур». И какой бы безумной ни казалась тогда эта идея, после четырех лет размышлений, проб, ошибок и напряженной работы, на свет появилась первая *Assassin's Creed*, которая действительно перевернула индустрию видеоигр. Революционный геймплей и впечатляющие технические характеристики позволили игре вырваться за рамки характерных для того времени подражаний *GTA*. Новинка давала пользователям настолько невероятную свободу действий и передвижений, что стала образцом для множества других проектов. В 2009 году

² Автор переиначил знаменитые слова Наполеона Бонапарта перед Битвой у пирамид 21 июля 1798 года: «Солдаты! (...) С высоты этих памятников сорок веков глядят на вас!» — *Прим. пер.*

³ Как и в первом томе, источники всех цитат указаны в сносках. Если сноска отсутствует, значит источником является моя собственная беседа с указанным лицом. — *Прим. авт.*

вышло великолепное продолжение, которое во многом опиралось на заложенные в первой части основы и окончательно утвердило стандарт для игр с открытым миром, какими мы знаем их сейчас. Претензия на кинематографичность повествования сочетается в них с поразительно реалистичным игровым пространством. А сложную и наполненную разнообразными миссиями сюжетную кампанию удачно дополняют побочные квесты, которые побуждают игроков исследовать территорию и прокачивать персонажа.

Assassin's Creed добилась оглушительного коммерческого успеха. Ubisoft решила этот успех закрепить, и игры серии начали бесперебойно выходить каждый год. Чтобы поддерживать такой ритм, была запущена сложная система: команды и студии устроили настоящую эстафету, делая все возможное ради того, чтобы в срок доставить пользователям очередную новинку. Несмотря на жесткие временные, творческие, а порой и технологические ограничения, серия демонстрировала удивительную пластичность: *Assassin's Creed III* стала прекрасным образчиком зрелищной экшен-адвенчуры, а вышедшая уже на следующий год *Black Flag* могла похвастаться огромным открытым миром с элементами RPG. Путь франшизы был долгим, хаотичным и полным сюрпризов. Я закончил первый том на событиях 2014 года — это был поворотный для серии момент, отмеченный, что символично, одновременным выходом сразу двух эпизодов. Одним из них стала *Rogue*, спешно сделанная всего за несколько месяцев ради удовлетворения простой экономической надобности — выпуска новинки для PlayStation 3 и Xbox 360, платформ, заставших зарождение серии. Другим стал куда более амбициозный проект, который студия вынашивала уже несколько лет и который должен

был ознаменовать начало новой эры в истории *Assassin's Creed*.

И вот сейчас мы с вами стоим на пороге этого переломного момента. Пришла пора исследовать второй период в истории саги. Он будет полным потрясений и одновременно очень плодотворным. С 2007 по 2014 год, во времена взлета *Assassin's Creed*, уже можно было предугадать два возможных пути, один из которых франшиза выберет в будущем. Они были настолько разными, что грядущий момент окончательного выбора можно было без преувеличения назвать расколом. Безумная гонка заставляла команды создавать как можно более непохожие друг на друга проекты, из-за чего страдало восприятие франшизы игроками и возникали сомнения в ее единстве и уникальности. Новое поколение игр *Assassin's Creed* отмечено серией революций — как исторических, так и идейных. Все они несут за собой огромные потрясения, кардинальные изменения и обещания новой жизни. Но не бывает революций без обманутых надежд, внезапных поворотов и катящихся голов... Наше с вами путешествие будет наполнено множеством открытий и сюрпризов: мы посетим и шумные улочки Парижа, и растянувшиеся до горизонта пустыни, где прячутся зловещие забытые храмы, и окутанный темным дымом Лондон, и яркие острова греческого архипелага... Мне повезло взять множество интервью у создателей и создательниц франшизы, узнав немало интересного. Я расскажу вам обо всем, что меня удивило и поразило, запомнилось и вдохновило. Надеюсь, мне удастся вызвать в вас все эти чувства и позволить под новым углом взглянуть на франшизу, в которой ничто не истинно, все дозволено.

Автор: Тома Мерёр

Тома Мерёр 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 с лишним 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 настрочил целую книжку про *Assassin's Creed*!



ASSASSIN'S CREED UNITY: ХАОС РЕВОЛЮЦИИ

Итак, Ubisoft приняла решение сделать серию ежегодной. Для этого была запущена система ротации команд внутри студий, и новые игры стали выходить каждую осень. Несмотря то что для управления этим сложным процессом была создана целая команда бренда, эпизоды зачастую демонстрировали очень разное, а иногда и противоположное видение саги. Особенно это бросалось в глаза в случае *Unity*, отличавшейся своей консервативностью. К моменту ее выхода серия двигалась в четко определенном направлении, которому новинка противоречила: казалось, она полностью игнорирует *Assassin's Creed III* и *Black Flag*. И неудивительно: работа над *Unity* началась за два года до выхода третьей части, в самом начале 2011 года.

Решение о старте проекта было принято всего через несколько недель после выхода *Brotherhood*. Команда остро нуждалась в перерыве, ведь многие из ее членов участвовали в разработке двух, а то и трех эпизодов подряд. В январе начало собираться ядро новой группы.

В центре был Винсент Понтбриан, которого за это время повысили с простого продюсера до старшего. К нему присоединились арт-директор Мохаммед Гамбуз и Гэлек Симар, ему досталась должность гейм-директора, а значит, он должен был отвечать за весь геймплей нового проекта. Внимательный читатель уже заметил отсутствие в этом списке очень важной должности: творческого директора. На тот момент он еще не был выбран, что стало одной из первых особенностей проекта. Однако и без него маленькая команда взялась за порученное ей задание, которое Винсент Понтбриан резюмировал так: «Создать первую *Assassin's Creed*, которую можно полностью пройти онлайн»⁴. Определяться с сеттингом необходимости не было, он и так был давно известен. Идею подал Патрис Дезиле и одобрил Жан Гедон: действие новинки развернется в Париже во времена Французской революции. Стало быть, план ясен. В проекте будет одна локация — крупный город — и один исторический период, а также многопользовательский режим, что предполагает наличие нескольких персонажей-ассасинов... Ветераны студии, естественно, начали работу над чем-то вроде клона *Brotherhood* с мультиплеером, поскольку это идеально соответствовало изначальным требованиям. Мало-помалу сформировались идеи для важных изменений в геймплее и гейм-дизайне: например, разработчики хотели улучшить паркур и научить героя спускаться со зданий так же быстро и ловко, как и взбираться на них. Миссии с наемными убийствами было решено

⁴ LEWIS Jonny, «Interview: Assassin's Creed Unity Senior Producer, Vincent Pontbriand», *God is a Geek*, 6 октября 2014. Ссылка: <https://www.godisageek.com/2014/10/assassinscreed-unity-interview-senior-producer-vincent-pontbriand>. — *Прим. авт.*

не вышло пока ни одной игры: до релиза *Assassin's Creed III* оставалось еще полтора года! Позже в личном интервью Себастьян Пюэль поделился со мной своим, несколько более реалистичным видением ситуации: «Когда выстраиваешь франшизу, подобную *Assassin's Creed*, получается нечто вроде эстафеты между творчеством и технологиями. Бывают случаи, когда вкладываешь все в технологии, и игра от этого страдает, зато следующей части твое решение обязательно пойдет на пользу». Неудивительно, что именно тогда было решено дать *Unity* дополнительный год на разработку. К осени 2011 года стало очевидно: команда никак не управится с таким масштабным проектом всего за двадцать четыре месяца. Слишком уж много нужно реализовать сложных технических и творческих задумок. Казалось бы, главной задачей на этом этапе должна стать разработка нового движка, которому позднее дадут название AnvilNext 2.0, однако идеи, дополнительно усложняющие проект, так и текли рекой. Когда я изучал тот период разработки, больше всего меня поразило, что в какой-то момент команда всерьез намеревалась развернуть действие не в одном, а в целых четырех временных периодах! Предполагалось, что Париж времен Французской революции будет лишь одним из доступных для исследования открытых миров. Игрокам предстояло также увидеть, каким город был в Средние века, в Прекрасную эпоху (то есть в начале XX века) и, наконец, во Вторую мировую, когда он был оккупирован войсками Третьего рейха. *Unity* должна была стать настоящим путешествием во времени. Несомненно, такое решение привнесло бы в проект размах и многообразие. А главное — окончательно запутало бы игрока.

Несомненно, *Unity* — типичный пример того, почему при работе над крупным проектом не обойтись без