

ЛОИК
ДЕЛАХАЙЕ-ХЪЕН

ХРОНИКИ
DISHONORED
— ТЕНЬ ДАНУОЛЛА —

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
Д29

DANS L'ABÎME DE DISHONORED:
REFONDER L'IMMERSIVE SIM

Loïc Delahaye-Hien

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

Автор иллюстрации на обложке *Андрей «tramdreу» Негруль*



THIRD
éditions

Делахайе-Хьен, Лоик.

Д29 Хроники Dishonored. Тень Дануолла / Лоик Делахайе-Хьен ; [перевод с французского Ю. Г. Запорожец]. — Москва : Эксмо, 2025. — 288 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-208890-2

Вселенная Dishonored — это уникальный мрачный мир, сочетающий в себе стимпанк и фэнтези. Автор книги приглашает вас в увлекательное путешествие по почти десятилетней истории развития франшизы. Вы узнаете не только о видеоиграх саги, но также о комиксах, книгах и даже настольной игре.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-208890-2

© Запорожец Ю. Г., перевод на русский язык, 2025
© Негруль А., иллюстрация на обложку, 2025
© апика, иллюстрации, 2025
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025



СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	9
<i>Об авторе</i>	11

ЗАПИСЬ ПЕРВАЯ. СОЗДАНИЕ

1 Как появилась Dishonored	15
2 Игрок под маской.....	30
3 В сердце лабиринта механик.....	61
4 Последний взгляд во тьму.....	82

ЗАПИСЬ ВТОРАЯ. ВСЕЛЕННАЯ

1 Вернуть честное имя.....	99
2 «Верни то, что принадлежит тебе».....	118
3 Сила имени.....	130
4 Между светом и тенью: портреты обесчещенных	138



ЗАПИСЬ ТРЕТЬЯ. РАСШИФРОВКА

1	Повесть о свободе	197
2	Реквием по империи	220
3	Топливо гнева	228
4	Шепчущий в Бездне	240
5	Наследие Dishonored	251

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

1	Перерождение иммерсив симов	261
---	-----------------------------------	-----

	<i>Благодарности</i>	271
--	----------------------------	-----

	<i>Библиография</i>	272
--	---------------------------	-----

Челнок вошел в крутые рвы, кругом
Объемлющие мрачный гребень вала;
И стены мне казались чугуном.
Немалый круг мы сделали сначала
И стали там, где кормчий мглистых вод
«Сходите! — крикнул нам. — Мы у причала».
Я видел на воротах много сот,
Дождем ниспавших с неба, стражу входа,
Твердивших: «Кто он, что сюда идет,
Не мертвый, в царство мертвого народа?»

— Данте Алигьери, «Божественная комедия». «Ад»,
Песнь VIII, пер. М. Лозинского

Это место — конец всех вещей. И начало.

— *Сердце, Dishonored*



ПРЕДИСЛОВИЕ

Мне всегда хотелось рассказывать истории — создавать миры, полные приключений и стремления к открытиям, где герои, преодолевая тьму, находят в себе новые силы и покоряют вершины. Я впервые взглянул на мир глазами Корво Аттано летом 2015 года на палубе лодки, направляющейся к гигантской Башне Дануолла. Я не имел ни малейшего представления о том, что за приключение ждет меня. Не понимал, что вот-вот попаду в один из тех миров, которые мечтал описать. Совсем как Данте в «Божественной комедии», я надел маску и отправился в путешествие по темным волнам в компании дружелюбного лодочника Самуэля: этот скромный Вергилий своего времени проведет меня по всем кругам адского города под названием Дануолл.

«Божественная комедия», где Данте Алигьери описал Ад, — одно из первых произведений, где автор становится настоящим демиургом, создавая детально проработанный мир. Это захватывающий процесс, в котором вольные штрихи фантазии превращаются в целостную и убедительную



вселенную. «Мир, каким он должен быть», — сказала бы Далила, одна из антагонистов *Dishonored*. Вот почему эта серия мне так дорога: я восхищен свободой выбора стиля прохождения и пути развития сюжета, которой наделили игроков, и при этом завидую тому, насколько вольно разработчики, дизайнеры и сценаристы Arkane Studios предавались строительству мира с нуля. Они возводили великолепные города и разрушали их до основания, населяли их улицы личными историями, воспоминаниями и легендами, разыгрывая пьесу о разбитых судьбах и порочном круге мести. Мир *Dishonored* может показаться величественным и незыблемым, но в то же время очень хрупким; он мечется между оккультизмом и научной фантастикой, отчаянием и мечтами о торжестве правосудия. Студия Arkane, скромный проводник, протянула руку миллионам игроков и позвала в увлекательное путешествие по миру, полному чудовищ империи — солдат, ведьм, наемных убийц и автоматов. Однако в этом мраке также скрывалась красота: неожиданные воссоединения, величественные пейзажи и новые горизонты свободы.

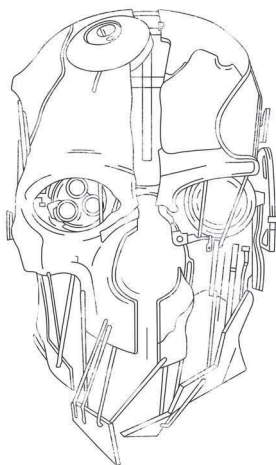
Dishonored — одна из самых продуманных, необычных и увлекательных вселенных видеоигр — относится к тем формам творчества, которые способны предложить нечто захватывающее и уникальное. Садимся в лодку, я сяду за весла и проведу вас по шедевру Arkane Studios: вспомним, чем вдохновились создатели, проследим их путь, посмотрим, как франшиза развивалась на протяжении почти десятилетия, и погрузимся в бурные события истории, которая начинается с убийства императрицы и заканчивается смертью бога. А затем я приглашу вас поискать в глубинах истоки всех этих компьютерных и настольных игр, романов и комиксов, прежде чем наконец выпрыгнуть из лодки и погрузиться в бездну *Dishonored*.



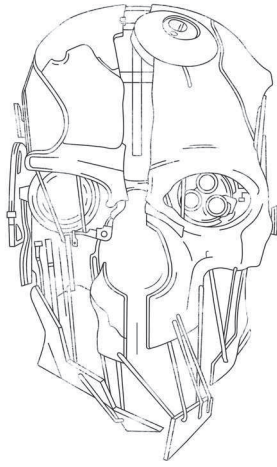
ОБ АВТОРЕ

Лоик как-то наткнулся в лилльском книжном магазине на полку с первыми тремя томами «Легендарной *Final Fantasy*» и почувствовал непреодолимое желание написать что-нибудь о видеоиграх. Сначала он написал статью, посвятив ее своим воспоминаниям о знаменитой франшизе Square Enix, и с тех пор пишет о сюжетах и вселенных видеоигр, которые запали ему в душу и продолжают вдохновлять.

ЗАПИСЬ ПЕРВАЯ



СОЗДАНИЕ





КАК ПОЯВИЛАСЬ *DISHONORED*

Первая *Dishonored* — настоящее чудо. Игра появилась на стыке двух миров, между Францией и США, у авторов, чьи пути иногда шли практически параллельно, но не пересеклись, пока звезды не сложились наилучшим образом. Как творцы, попавшие в игровую индустрию по чистой случайности, объединили усилия и создали игру мечты? Как издатель, который когда-то опоздал всего на день и упустил свой шанс, наконец профинансировал их замысел и вытащил молодую студию из череды кризисов и отмененных проектов? Как видеоигра в сложном жанре, который часто пользуется успехом у критиков, но редко разлетается с магазинных полок, смогла обрести фанатов и превзойти ожидания создателей?

Чтобы понять, откуда взялась *Dishonored*, мы переместимся в прошлое. Вернемся в начало 1990-х годов. История начинается с рекламы в игровых журналах и формы ВВС США.



ПОЯВЛЕНИЕ ARKANE STUDIOS

1993 год. Француз Рафаэль Колантонио только что закончил учиться на инженера — скорее по настоянию семьи, чем из любви к делу, — и теперь проходит военную службу. Будучи натурой творческой, он находит себя в музыке (и даже стал участником рок-группы) и видеоиграх, особенно в ролевых. Особое место в его сердце занимает *Ultima*, серия фэнтези-RPG от Origin Systems, одна из первых и величайших представительниц жанра.

Как-то раз, листая журнал Joystick, он наткнулся на конкурс, организованный компанией Electronic Arts (EA)*: викторину на знание *Ultima*. Призом была поездка в Остин, штат Техас, и возможность протестировать восьмую часть игры прямо в офисе студии. Вопросы оказались сложными, но для Колантонио, знатока *Ultima*, это не стало преградой. Через некоторое время он получил ответ от EA, который его поразил: конкурс в Joystick оказался подставным! На самом деле его организовали по инициативе издателя, чтобы найти экспертов по франшизе для работы в новой студии EA во Франции. Кандидатура Колантонио вызвала интерес, и ему предложили место в отделе контроля качества. Он согласился и официально стал восьмым сотрудником Electronic Arts. Издательство даже помогло ему завершить военную службу досрочно.

Первые годы работы в компании стали для Колантонио очень плодотворными. Он вошел в состав французской делегации, отправленной в Остин для тестирования новых проектов Origin Systems. Среди них были *Super Wing Commander* — свежая часть культовой серии космосимуляторов — и *System Shock*, разработкой которой занималась

* Electronic Arts купила Origin Systems в 1992 году. — *Прим. авт.*





Looking Glass Studios, а издателем выступала Origin Systems. Ранее Looking Glass отвечала за создание спин-оффа *Ultima* под названием *Underworld*; Колантонио очень высоко ценил эту игру за развитие идеи погружения в атмосферу. Особенно он хвалил геймплей за то, что игрокам дали возможность экспериментировать со способностями и окружением, придумывая различные комбинации. *System Shock* продолжила развивать эту концепцию, предлагая еще более глубокое погружение в игры от первого лица. Дизайн уровней стал ключевым элементом, подчеркивающим свободу действий, доступную игроку.

Однако появление первой PlayStation заставило Electronic Arts пересмотреть планы: компания постепенно отказалась от творений Origin Systems в пользу более прибыльных спортивных симуляторов. Колантонио это не устроило. Он ушел из издательства и некоторое время работал над *The Smurfs* в Infogrames. При этом он по-прежнему горел желанием создавать игры, похожие на те, что так нравились ему самому. Он мечтал разработать еще одно продолжение *Ultima Underworld* — *Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds*, вышедшая в 1993 году, так и не смогла сравниться с предшественницей, видимо, из-за сложностей в ходе работы над проектом. В 1999 году, благодаря финансовой поддержке дяди, он основал Arkane Studios в Лионе. Вместе с четырьмя друзьями* он взялся за разработку RPG в американском стиле и обратился к Looking Glass. Но чтобы продолжение *Underworld* увидело свет, он должен был подчиняться требованиям издателя, Electronic Arts. Колантонио отказался менять концепцию игры в угоду EA и не стал работать с франшизой *Ultima*.

* Его друзья — Сирил Мейнье (ведущий программист), Марко Меле (гейм- и левел-дизайнер, помощник продюсера), Оливье Энсельм-Тришар (арт-директор) и Кристоф Каррье (ведущий левел-дизайнер). — Прим. авт.

