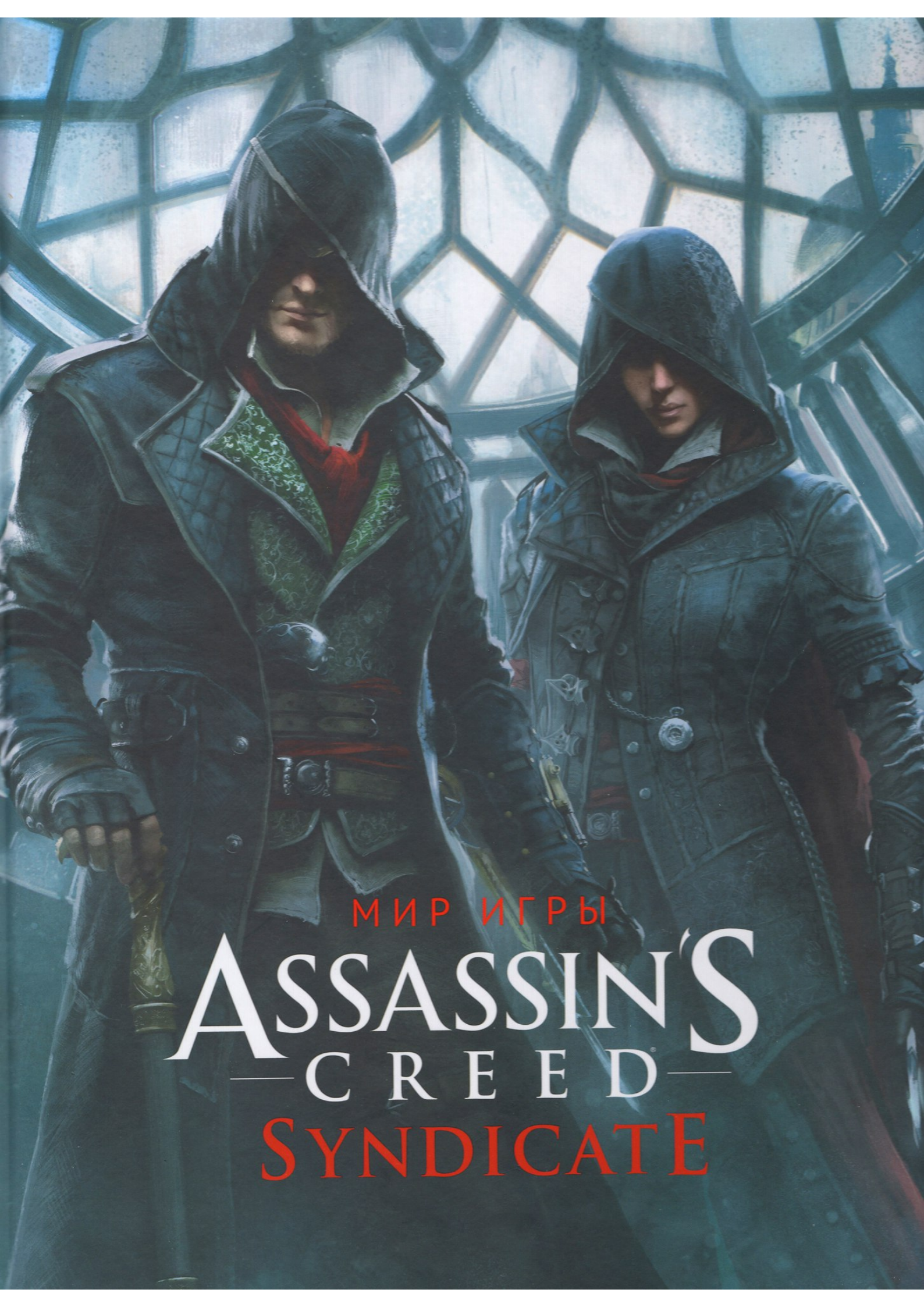




МИР ИГРЫ

ASSASSIN'S  
— CREED —  
SYNDICATE









Мир игры Assassin's Creed® Syndicate  
ISBN: 978-5-91878-126-5

This translation of The Art of Assassin's Creed®  
Syndicate, first published in 2015, is published by  
arrangement with Titan Publishing Group Ltd

Перевод с английского Ольги Ратниковой  
Первое издание: октябрь 2015  
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Book design by Amazing15.com

© 2015 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.  
Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft  
Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Информация о новинках и планах,  
а также условия сотрудничества на сайте  
издательства «Фантастика Книжный Клуб»  
[WWW.FFAN.RU](http://WWW.FFAN.RU)

Данная книга или ее части не могут воспроизводиться,  
храниться в поисковых системах или передаваться  
в какой-либо форме без предварительного письменного  
разрешения со стороны издателя; книга также не может  
находиться в обращении в каком-либо переплете или  
обложке кроме тех, под которыми опубликована, и без  
соблюдения прочих условий, налагаемых на покупателя.

Отпечатано в типографии PNB Print, Латвия  
[WWW.PNBPRINT.EU](http://WWW.PNBPRINT.EU)



МИР ИГРЫ

# ASSASSIN'S — CREED — SYNDICATE

ПОЛ ДЭВИС

ПРЕДИСЛОВИЕ

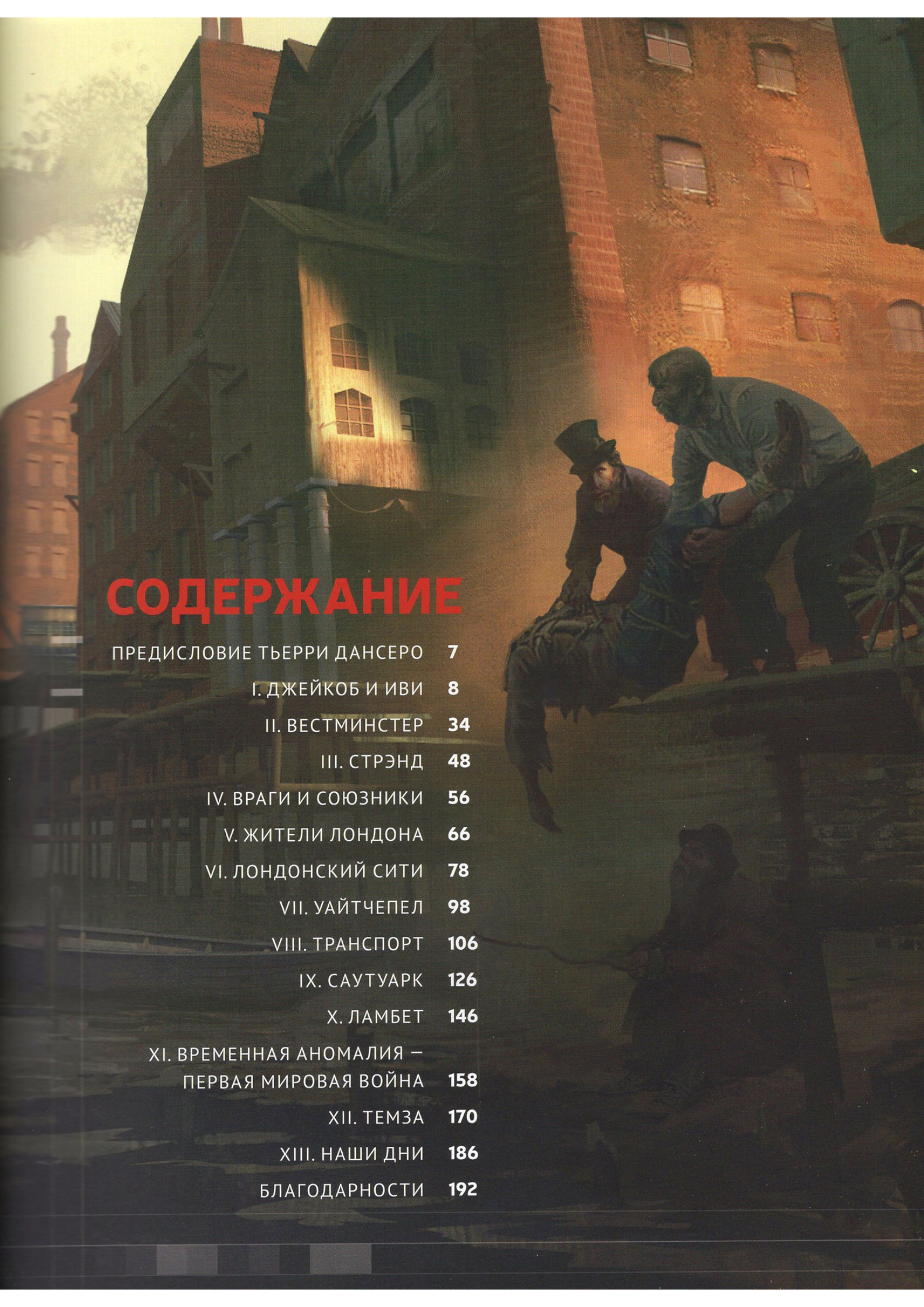
ТЬЕРРИ ДАНСЕРО











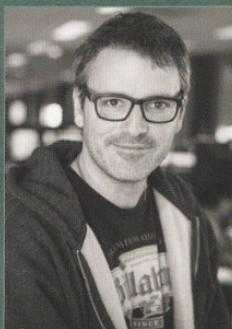
# СОДЕРЖАНИЕ

|                                                  |     |
|--------------------------------------------------|-----|
| ПРЕДИСЛОВИЕ ТЬЕРРИ ДАНСЕРО                       | 7   |
| I. ДЖЕЙКОБ И ИВИ                                 | 8   |
| II. ВЕСТМИНСТЕР                                  | 34  |
| III. СТРЭНД                                      | 48  |
| IV. ВРАГИ И СОЮЗНИКИ                             | 56  |
| V. ЖИТЕЛИ ЛОНДОНА                                | 66  |
| VI. ЛОНДОНСКИЙ СИТИ                              | 78  |
| VII. УАЙТЧЕПЕЛ                                   | 98  |
| VIII. ТРАНСПОРТ                                  | 106 |
| IX. САУТУАРК                                     | 126 |
| X. ЛАМБЕТ                                        | 146 |
| XI. ВРЕМЕННАЯ АНОМАЛИЯ —<br>ПЕРВАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА | 158 |
| XII. ТЕМЗА                                       | 170 |
| XIII. НАШИ ДНИ                                   | 186 |
| БЛАГОДАРНОСТИ                                    | 192 |









# ПРЕДИСЛОВИЕ

ВСЕМ ПРИВЕТ! Добро пожаловать в визуальный мир Assassin's Creed: Syndicate.

Действие игры разворачивается в Лондоне 1868 года, в конце промышленной революции — эпохи, резко изменившей образ жизни людей и сформировавшей мир, в котором мы сейчас живем. Впервые за всю историю франшизы Assassin's Creed стоит на пороге современности.

Лондон XIX века — город резких контрастов и глубоких противоречий. Здесь пышность садов Букингемского дворца, величественная архитектура, богатство и роскошь соседствуют с упадком и нищетой рабочих домов и заводами, изрыгающими клубы черного дыма. Это было время великих открытий и невиданного технического прогресса. Благодаря системе массового производства возникли средний и рабочий классы. Однако для подавляющего большинства людей это была эпоха крайней нищеты, преступности, разврата и болезней.

Разумеется, город, наполненный непримиримыми противоречиями, — это идеальный игровой сеттинг, дающий огромные возможности для создания художественных контрастов. Главным образом мы собираемся уделить внимание элементам, относящимся к промышленной революции: заводам и складам, поездам и железным дорогам, трущобам и жилищам рабочих, а также небывалому загрязнению окружающей среды. Все это и создает уникальный визуальный стиль Assassin's Creed: Syndicate, отличающий ее от предыдущих игр серии. Основной задачей художников было создать захватывающий яркий мир, построенный на противоречиях. Но мир этот должен был быть также достаточно жестоким и мрачным, чтобы соответствовать реалиям того времени. В работе мы определили для себя три основных принципа: контраст, эволюция и движение. Каждый из этих принципов должен отражаться во всем, что мы делаем.

Мне хотелось бы воспользоваться возможностью и поблагодарить международную команду Ubisoft за колоссальный труд, проделанный в процессе создания игры; особую благодарность выражаю сотрудникам наших отделений в Квебеке, Монреале, Анси, Монпелье, Сингапуре, Шанхае, Ньюкасле и Софии. Также благодарю всех наших партнеров, без которых игра не получилась бы такой, какой вы ее видите.

И, наконец, хочу лично поблагодарить всех художников, создававших великолепные концепт-арты, вошедшие в этот артбук. Эти люди превзошли самих себя, стимулируя, поддерживая и направляя наше творчество. Они — гордость команды разработчиков. Но прежде всего мы ценим то, что они дают нам возможность мечтать.

*Тьерри Дансеро, арт-директор*









ГЛАВА ПЕРВАЯ

# ДЖЕЙКОБ И ИВИ

МИР ИГРЫ ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE ПОЛОН КОНТРАСТОВ: ОНИ В ХАРАКТЕРАХ ГЕРОЕВ, КОТОРЫХ НАМ ПРЕДСТОИТ ВСТРЕТИТЬ, И В ОБРАЗАХ ЗНАМЕНИТЫХ УЛИЦ АНГЛИЙСКОЙ СТОЛИЦЫ XIX ВЕКА. ХИТРОСПЛЕТЕНИЕ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЕЙ ФОРМИРУЕТ СЮЖЕТ, НО ОСНОВНОЙ КОНФЛИКТ ВСЕМ ХОРОШО ИЗВЕСТЕН: ПРОТИВОСТОЯНИЕ АССАСИНОВ С ТАМПЛИЕРАМИ. В ЦЕНТРЕ ЭТОГО КОНФЛИКТА МЫ ВИДИМ БЛИЗНЕЦОВ ФРАЙ — ДЖЕЙКОБА И ИВИ.

В игре эти яркие личности предстают в густом смоге викторианского Лондона. Арт-директор Тьерри Дансеро рассказывает: «Нам с самого начала было ясно, что персонажи должны обладать харизмой и воплощать революционный дух. Мы вдохновлялись зародившимися в Великобритании музыкальными течениями рока и панк-рока: к стилю одежды музыкантов и их манере держаться мы добавили костюмы XIX века».





## ДЖЕЙКОБ ФРАЙ

АССАСИН С КРИМИНАЛЬНЫМ ПРОШЛЫМ, уличный гангстер Джейкоб Фрай привносит элемент непредсказуемости в образ главного героя. «Джейкоб — человек порывистый, дерзкий, мятежный, он воплощение жизненной силы и мощи Британской империи, — поясняет Тьерри Дансеро. — В его характере проявляется целеустремленность и безграничная решимость нации. Он вносит оживление всюду, где появляется, и готов без устали развлекать собеседников захватывающими историями о своих былых подвигах и делиться мечтами о светлом будущем». Человек с подобным характером должен иметь соответствующую внешность, предполагающую «прямой и зачастую бескомпромиссный подход» к конфликтам. В те дни, когда Джейкоб не мутит воду в войнах за территорию, он в одиночку разгуливает по улицам в щегольском цилиндре. Этот викторианский аксессуар впервые за историю серии появляется в costume главного героя, обычно одетого в характерный плащ с капюшоном.





«Прическа Джейкоба также соответствует независимому и вспыльчивому характеру: он уверен в себе, безудержен и непредсказуем. Мы добавили Джейкобу два шрама на лице, щетина и следы ожогов оттеняют его модную стрижку и подчеркивают индивидуальность» (Тьерри Дансеро).







«Уже не могу вспомнить, сколько набросков костюма я сделал, продумывая образ Джейкоба. Но скажу честно, это было здорово! В нашей работе необходимо создавать несколько вариантов дизайна, чтобы потом выбрать лучший, отредактировать его и использовать в игре» (Грант Хиллиер, концепт-художник).







«Соединить детали костюма, характерные для той эпохи, и покрой, типичный для одежды ассасина, оказалось непросто. Но решать подобные задачи всегда невероятно увлекательно. Мне очень пригодился свежий взгляд других талантливых художников, их ценные советы и дополнения помогли усовершенствовать дизайн. Можно сказать, что он действительно стал плодом усилий всей команды» (Грант Хиллиер).

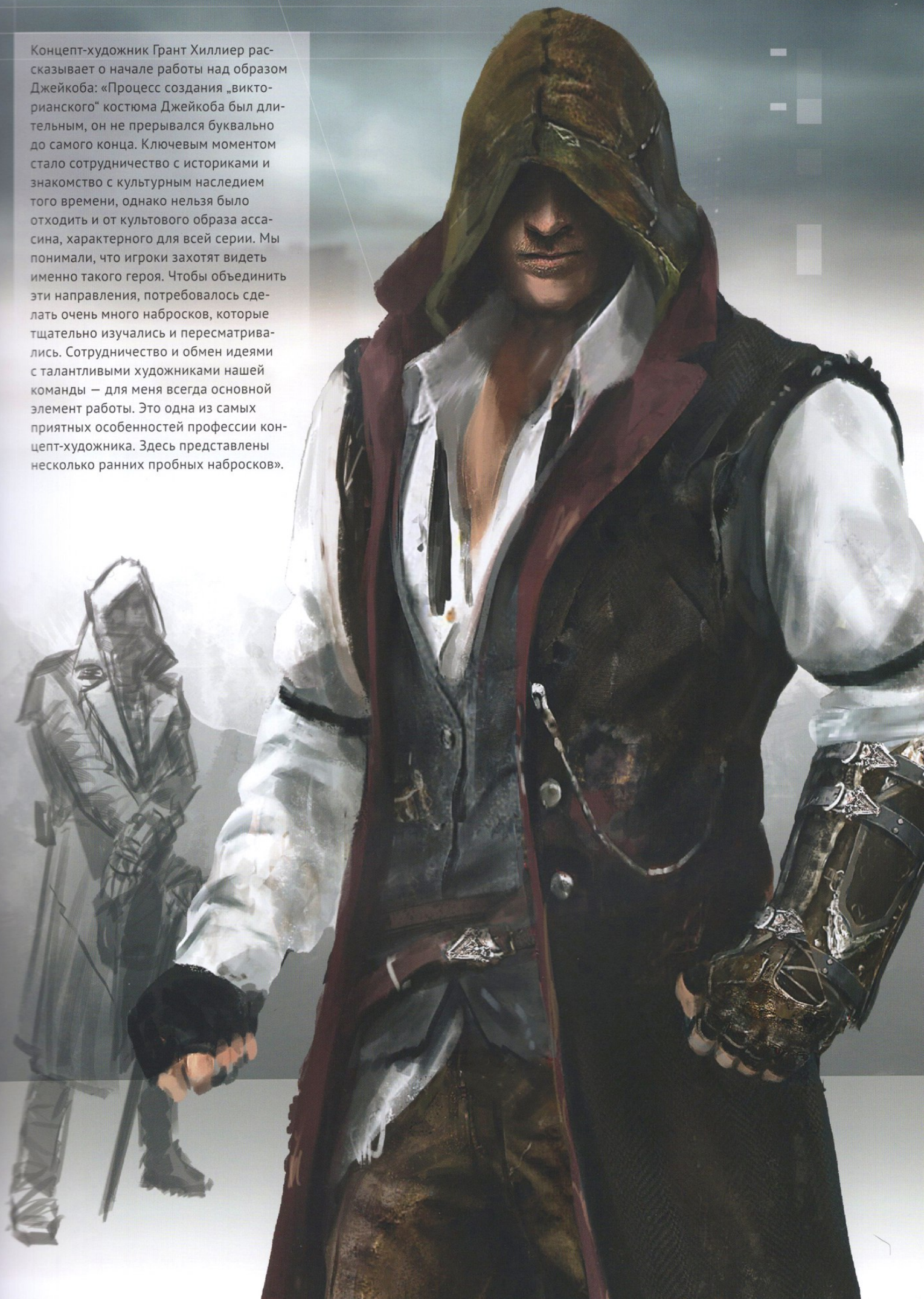








Концепт-художник Грант Хиллиер рассказывает о начале работы над образом Джейкоба: «Процесс создания „викторианского“ костюма Джейкоба был длительным, он не прерывался буквально до самого конца. Ключевым моментом стало сотрудничество с историками и знакомство с культурным наследием того времени, однако нельзя было отходить и от культового образа ассасина, характерного для всей серии. Мы понимали, что игроки захотят видеть именно такого героя. Чтобы объединить эти направления, потребовалось сделать очень много набросков, которые тщательно изучались и пересматривались. Сотрудничество и обмен идеями с талантливыми художниками нашей команды — для меня всегда основной элемент работы. Это одна из самых приятных особенностей профессии концепт-художника. Здесь представлены несколько ранних пробных набросков».







СЛЕВА: Концепт-художник Грант Хиллиер рассказывает о том, какую реакцию вызвал милитаристский дизайн одежды Джейкоба: «После совещания с арт-директором и другими художниками мы пришли к выводу о том, что Джейкобу больше подойдет разбойничий стиль одежды. По мере развития сюжета Джейкоб перерастает в антигероя, становится мятежником, который восстает против правящих классов, использующих закон в своих интересах. Следовательно, костюм, включающий детали военной формы или формы лондонской полиции, Джейкобу совершенно не подходит».



А

Б

ВВЕРХУ: «Первоначально скрытый клинок очень походил на оружие ассасинов из предыдущих серий. Однако позже перчатка стала более функциональной; мы отказались от прежнего дизайна и оформили ее в стиле стимпанка, чтобы аксессуар более органично вписывался в эпоху промышленной революции» (Грант Хиллиер).



## ■ ПРИНЦ ГАНГСТЕРОВ

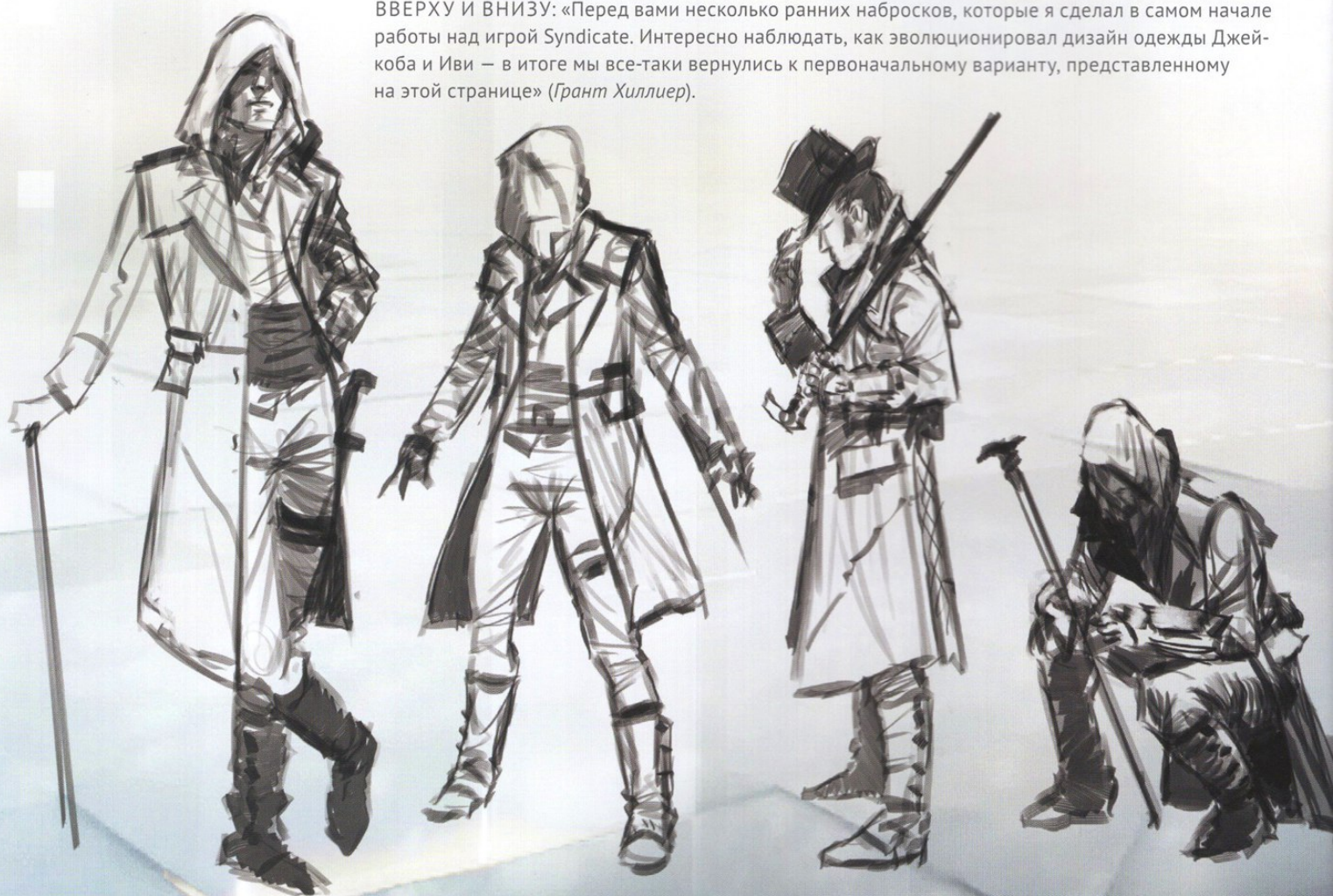
СООТВЕТСТВУЯ ОБРАЗУ РОК-ЗВЕЗДЫ, Джейкоб носит этот фантастический старинный наряд с присущим ему самодовольством. Дансеро поясняет: «Классические особенности костюма ассасина — острые углы, длинный плащ, красный пояс, белый цвет и, разумеется, капюшон и скрытый клинок. Да, мы старались не забывать обо всех этих визуальных элементах при создании многочисленных вариантов одежды героя, но костюм все равно должен был выглядеть естественно в обстановке конца XIX века. По этой причине мы отказались от белого цвета в пользу более темных тонов, характерных для одежды людей из преступной среды той эпохи».







ВВЕРХУ И ВНИЗУ: «Перед вами несколько ранних набросков, которые я сделал в самом начале работы над игрой Syndicate. Интересно наблюдать, как эволюционировал дизайн одежды Джейкоба и Иви — в итоге мы все-таки вернулись к первоначальному варианту, представленному на этой странице» (Грант Хиллиер).







ВВЕРХУ: Два противоположных образа Джейкоба: светский человек и заляпанный грязью рабочий со щеткой трубочиста. «В поисках идеального варианта внешности Джейкоба мы двигались в различных направлениях. Внизу представлено несколько набросков, где Джейкоб выглядит не худощавым ловким убийцей, а тяжеловооруженным громилой» (Грант Хиллиер).











## ИВИ ФРАЙ

«ИВИ — ПОЛНАЯ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ Джейкоба почти во всем, — рассказывает Дансеро. — Она осторожна и расчетлива, тщательно обдумывает свои действия, стараясь всегда опережать врага на десять шагов. Благодаря этим чертам характера девушка превосходит брата в искусстве ассасина: она лучше владеет клинком и тише подкрадывается, а также способна обратить любую ситуацию в свою пользу. Иви могла бы стать настоящим мастером своего дела, если бы не находилась в постоянном напряжении. Она склонна критиковать других и игнорировать альтернативы. Большинство людей находит упорство девушки достойным подражания, но Джейкоба оно раздражает».







«Меня полностью захватила работа над костюмами Иви. Возможно, потому что это включало новую задачу: найти компромисс между женственными декоративными элементами одежды того времени и функциональностью, необходимой ассасину, который вынужден карабкаться по стенам и драться. Пышные объемные платья абсолютно не подходили для анимации боя и передвижения Иви» (Грант Хиллиер).





«Поскольку викторианский костюм, особенно женский, совершенно не подходит для ассасина, нам пришлось несколько отойти от реальности и включить фантазию, но, несмотря на это, мы пытались сохранить хотя бы минимальную историческую достоверность и создать интересные образы. Другой важный аспект, который нельзя было упускать из виду, — это запрет на открытое ношение оружия. Наши герои прячут все свои орудия убийства, за исключением перчатки ассасина. У Иви мягкие черты лица и глубоко посаженные внимательные глаза. Волосы забраны в гладкую причёску, но несколько прядей выбиваются, намекая на горячий нрав девушки» (Тьерри Дансеро).





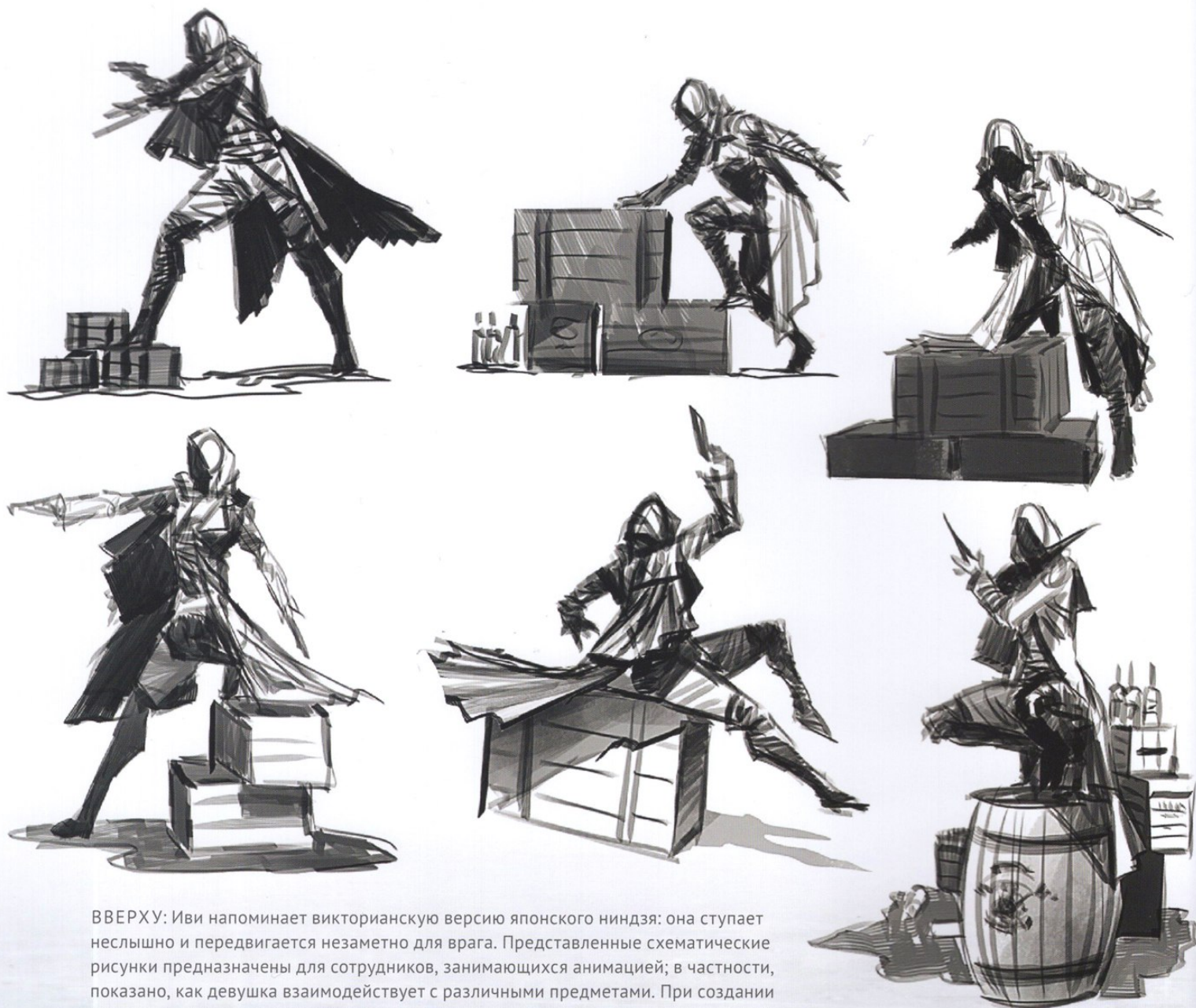
НАПРОТИВ: «Одно из уникальных качеств Иви — способность незаметно подбираться к противнику. Освещение на этом наброске позволяет увидеть, как героиня появляется из теней; создается впечатление скрытного приближения даже среди бела дня. Здесь героиня приняла угловатую позу, намекающую на резкость ее характера; в то же время поза демонстрирует женственную фигуру Иви» (Феликс Марло Флор, главный художник студии в Сингапуре).











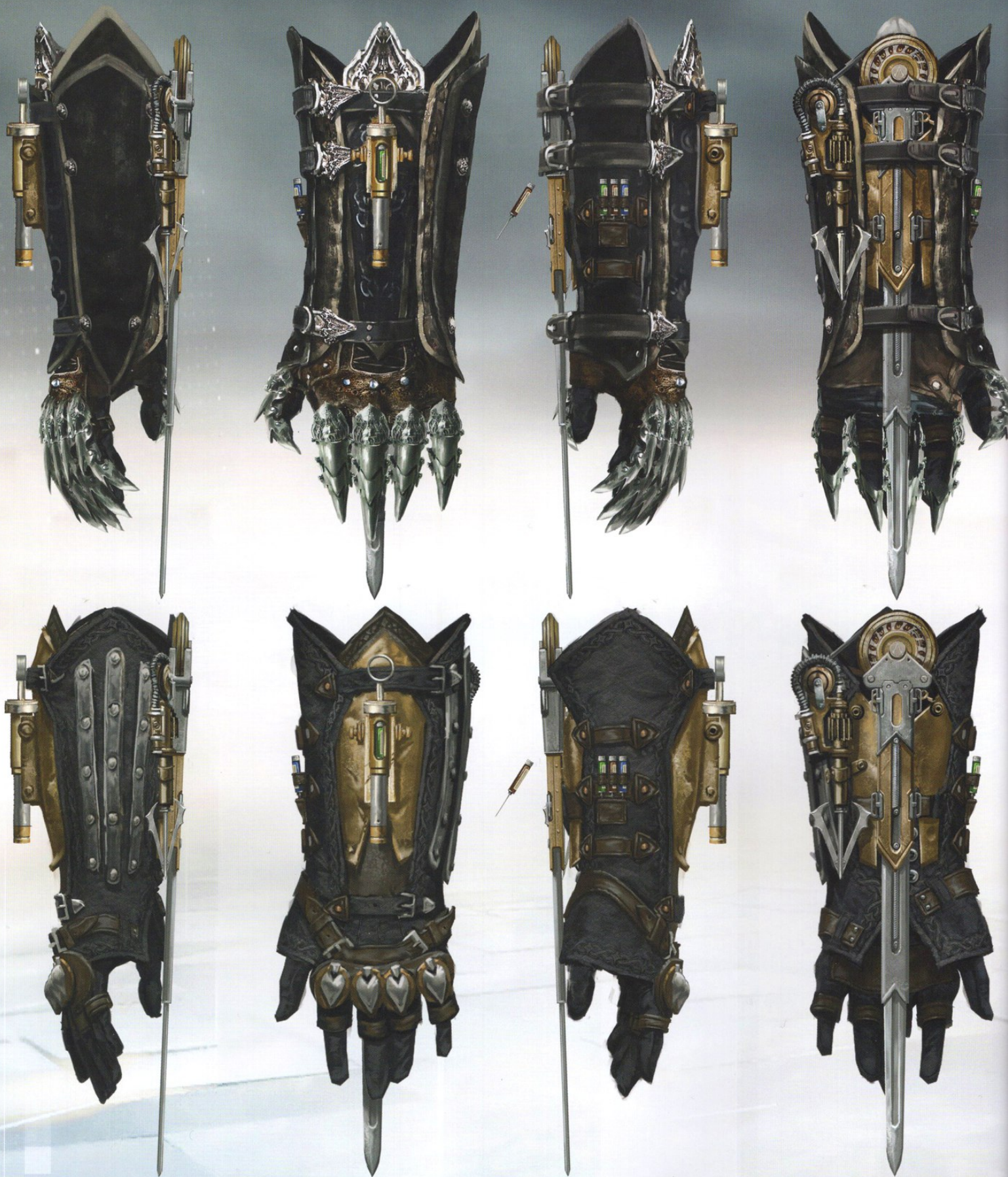
ВВЕРХУ: Иви напоминает викторианскую версию японского ниндзя: она ступает неслышно и передвигается незаметно для врага. Представленные схематические рисунки предназначены для сотрудников, занимающихся анимацией; в частности, показано, как девушка взаимодействует с различными предметами. При создании первоначальных набросков художники должны руководствоваться не только гейм-плеем. «Мы привели несколько грубых набросков, появившихся в процессе создания образа Иви, — добавляет Грант Хиллиер. — Остальные рисунки на этой странице — ранние эскизы костюма и внешности девушки».











ВВЕРХУ СТРАНИЦЫ: Здесь представлена перчатка, напоминающая часть доспехов — стальные детали снабжены петлями и шарнирами, которые позволяют легко шевелить пальцами. Перчатку можно использовать как когти или кастет. Оружие весьма функциональное, но сильно бросается в глаза.

ВВЕРХУ И СПРАВА: «Значительная часть этих рисунков создавалась для игры Syndicate. Приятно было иногда отвлекаться от работы над внешностью персонажей. Концепт-художник должен быть прежде всего хорошим дизайнером, уметь приспосабливаться: делать наброски оружия, предметов, персонажей, локаций — всего, что может потребоваться проекту. Если художник достаточно гибок, чтобы выступать также в роли дизайнера, он всегда будет ценным членом команды» (Грант Хиллиер).



## ПЕРЧАТКА АССАСИНА

ЭТОМУ САМОМУ ЗНАМЕНИТОМУ АКСЕССУАРУ в игре концепт-художники уделили много внимания: они старались одновременно сохранить соответствие моде и применить технические достижения той эпохи. Перчатка механизирована, что подразумевает возможность ее массового производства (черта, свойственная эпохе развитой промышленности). Набор скрытого оружия ассасина включает уже знакомый всем клинок, а также новый предмет, шэнбяо. Грант Хиллиер вспоминает, с какими трудностями пришлось столкнуться команде: «Оказалось непросто уместить все инструменты в перчатку таким образом, чтобы она выглядела правдоподобно и была функциональной. Также важно было помнить о том, что действие происходит в эпоху промышленной революции и оружие должно смотреться уместно в мире, который исследует игрок, соответствовать сюжету и геймплею».







## ■ ОРУЖИЕ

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ И ХОЛОДНОЕ оружие из арсенала ассасина, смертоносное, но прекрасное, сочетает пристальное внимание к элементам декора с механической точностью. Образ внушающего благоговейный ужас древнего меча Альтаира ибн Ла-Ахада, украшенного гравировкой, оказал влияние на дизайн гораздо более современного оружия. У каждого пистолета свои особенности, так что близнецам нелегко будет выбрать любимое оружие. Разнообразно декорированные ножи кукри одинаково хороши, они идеально сочетают баланс и точность. Такое оружие создано специально, чтобы игроку захотелось собрать все экземпляры, любоваться и восхищаться ими.

ВНИЗУ: Легенда гласит, что, если кукри извлечен из ножен на поле боя, он непременно отведает крови. «Эти ножи выполнены в стилях многочисленных культур, находившихся под властью Британской империи в викторианскую эпоху. Некоторые изготовлены из необычных материалов и выглядят весьма экзотично» (Грант Хиллиер).







ВВЕРХУ: Рукояти из резной слоновой кости и украшенного гравировкой серебра — отличительная черта удивительно красивых пистолетов, которые используют ассасины в игре *Assassin's Creed: Syndicate*. У каждого оружия собственный характерный звук выстрела. В общем, игрокам-коллекционерам есть к чему стремиться.

ВНИЗУ: Трость со шпагой или коротким клинком была очень модным аксессуаром викторианской Англии, поэтому неудивительно, что такое оружие есть в арсенале обоих ассасинов. «Дизайн делает интереснее анимацию боя персонажей, включающую использование скрытой шпаги и металлического „когтя“ у основания трости» (Грант Хиллиер).







Уже один этот набор кастетов представляет определенную коллекционную ценность для игроков, которые любят собирать все доступные предметы в игре. Для такого грубого оружия они выглядят очень изысканно, и при взгляде на этот арсенал хочется немедленно раздобыть себе несколько штук.





## ВЗРЫВЧАТКА

ДИНАМИТ БЫЛ ЗАПАТЕНТОВАН ровно за год до начала событий игры *Assassin's Creed: Syndicate*. Полный ящик взрывчатки трудно раздобыть, она доступна только строительным компаниям, поэтому такие люди, как Джейкоб и Иви Фрай, всегда рады ее заполучить. В эпоху индустриализации внешний вид скромной ручной гранаты также стал другим: на смену примитивным шарам с деревянными пробками приходит оружие с медным или железным корпусом. Эти гранаты точно воспроизведены художниками Ubisoft. Джейкоб использует их в бою наряду с более загадочными устройствами.



ВВЕРХУ И СПРАВА: Джейкоб и Иви получили новые возможности в результате развития и усовершенствования взрывчатых веществ, впервые использованных Эцио Аудиторе в игре *Assassin's Creed: Revelations*. Арсенал близнецов отличается большей мощностью, а варианты его использования куда разнообразнее: он включает, например, гальваническую бомбу (справа), с помощью электрического заряда которой можно оглушить и обездвигнуть врагов.







II





ГЛАВА ВТОРАЯ

# ВЕСТМИНСТЕР

СОЗДАНИЕ ВЕСТМИНСТЕРА СО ВСЕМИ ЕГО ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯМИ: БИГ-БЕНОМ, ЗДАНИЕМ ПАРЛАМЕНТА, ВЕСТМИНСТЕРСКИМ АББАТСТВОМ И БУКИНГЕМСКИМ ДВОРЦОМ — СТАЛО ДЛЯ ХУДОЖНИКОВ И ДИЗАЙНЕРОВ UBISOFT НАСТОЯЩИМ ВЫЗОВОМ И В ТО ЖЕ ВРЕМЯ РАСКРЫЛО ОГРОМНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ ТВОРЧЕСТВА. СПЕЦИФИКА ИГРЫ АССАСИНОМ, УМЕЮЩИМ ЗАБИРАТЬСЯ НА ЛЮБУЮ ВЫСОТУ, ПРЕДПОЛАГАЕТ, ЧТО ВИДЫ ГОРОДА ДОЛЖНЫ ВЫПОЛНЯТЬ НЕ ТОЛЬКО ДЕКОРАТИВНУЮ ФУНКЦИЮ.

Команда Ubisoft тщательно выбирала места и обстановку, в которых Джейкоб и Иви впоследствии могли бы устраивать погромы. «Это изображение иллюстрирует идею, пришедшую мне в голову в самом начале разработки, — рассказывает концепт-художник Уго Пуццуоли. — Джейкоб может крушить старые дымоходы ударом плеча или ноги; я задумал изобразить полуразрушенные городские дома, чтобы дизайнеры смогли включить в игру больше интересных эпизодов».







СПРАВА: Всадник держит в руке жуткий трофей, отрубленную голову, и последний взгляд мертвеца устремлен на изумрудно-зеленую лужайку у Вестминстерского аббатства. Стоит чудесная погода — отличный день для последнего вдоха.

«Я получал невероятное удовольствие, перенося на экран готическую архитектуру Вестминстерского аббатства. Для контраста я добавил предметы округлой формы: облака и кроны деревьев в саду. Насыщенные цвета неба и травы контрастируют с бело-серым зданием собора» (Уго Пуццуоли).







«Лондон застроен домами в пять-шесть этажей, улицы его обычно довольно широки, — замечает Жан-Венсан Руа, историк, постоянно сотрудничающий со студией. — Именно поэтому и была разработана новая перчатка ассасина, которая полностью изменит способ передвижения игрока по крышам города».





«В плане достижения исторической достоверности создавать этот проект оказалось несколько проще, чем разрабатывать предыдущие игры серии, потому что у нас был доступ к большому количеству информации значительно лучшего качества. Вместе с нашим арт-директором Лондон посетили главный дизайнер игрового мира и несколько других членов команды».









На этих страницах представлены виды зарождавшейся тогда системы железнодорожного сообщения, соединившей районы Лондона: железная дорога проходила через Темзу по мосту Виктория (современное название — мост Гросвенор). Художники изобразили утренний пейзаж и людей, собравшихся на платформе. Вверху справа мы видим железнодорожные пути, протянувшиеся через жилые районы. Многовековая история английской столицы и торжество промышленной революции — прекрасный набросок города того времени.

Жиль Белёй создал эти картины для дизайнеров игры: «Моя серия рисунков должна была помочь команде разработчиков сделать город более живым. Атмосфера теплого вечера и яркие краски осени контрастируют здесь с холодными участками, погруженными в тень. Я добавил фигуры прохожих, интересные силуэты на заднем плане, дым и глубину. Растительность тоже оживляет пейзаж, как и движение листвы, птиц и клубов дыма».





Появление железнодорожного транспорта было поистине фантастическим событием, хотя многие лондонцы, на долю которых выпали ежедневные поездки на поезде, наверняка быстро привыкли к этой новинке. Концепт-художники Ubisoft экспериментировали с освещением и системой частиц, чтобы создать реалистичную атмосферу игрового пространства. Огромные паровозы, извергающие в небо столбы дыма, кажутся почти осязаемыми. Вверху мы видим мост Гросвенор ночью: художница Каролина Суси поставила перед технической командой непростую задачу — сделать эту сцену интерактивной.







## БИГ-БЕН

МЕХАНИЗМ ЗНАМЕНИТЫХ ЧАСОВ изображен в несколько преувеличенном виде: он служит весьма эффектным фоном для одного из эпизодов с участием ассасина. Художники подчеркнули игру солнечных лучей, просачивающихся сквозь стеклянный циферблат: часовой механизм отбрасывает тени, солнце высвечивает фигуры бойцов. Великий колокол Биг-Бена в точности воспроизведен художниками. Им потребовалось немного фантазии, чтобы воссоздать поразительное воображение комнату с часовым механизмом и помещение с колоколом, где можно проводить тайные встречи, не забывая о времени.



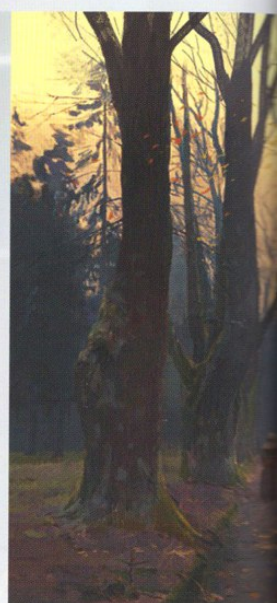
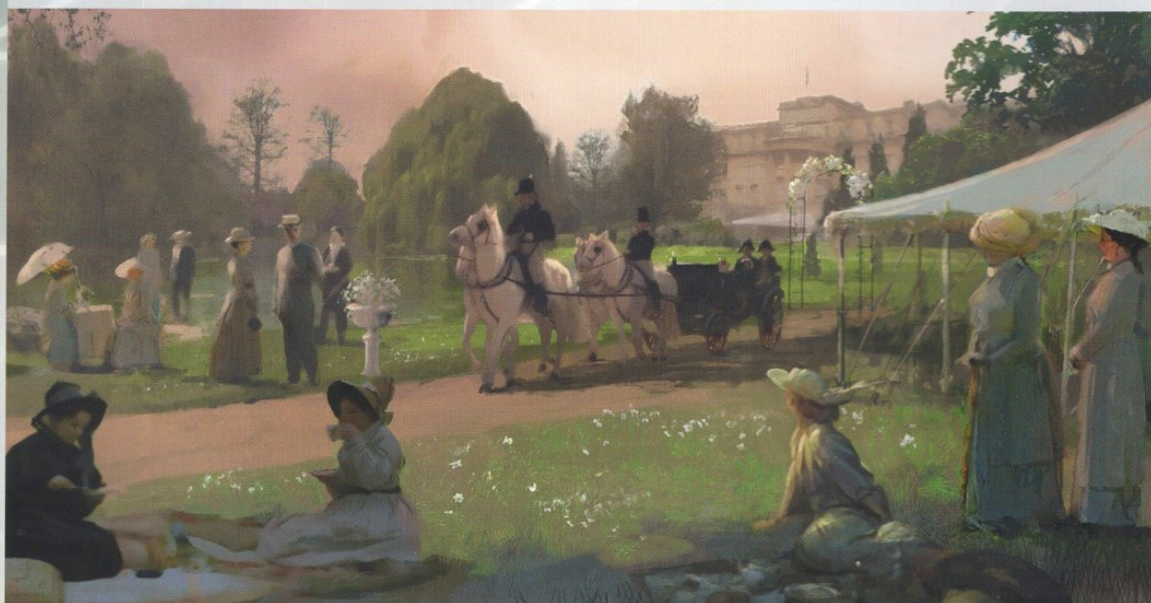




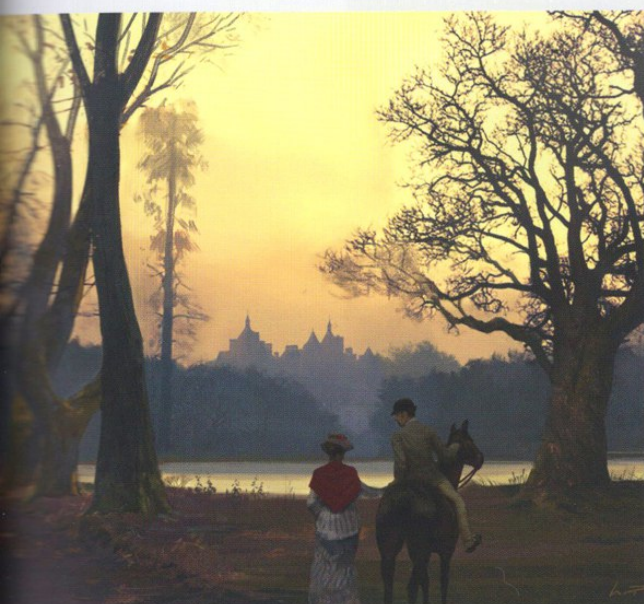
F.ACOSTA / 14







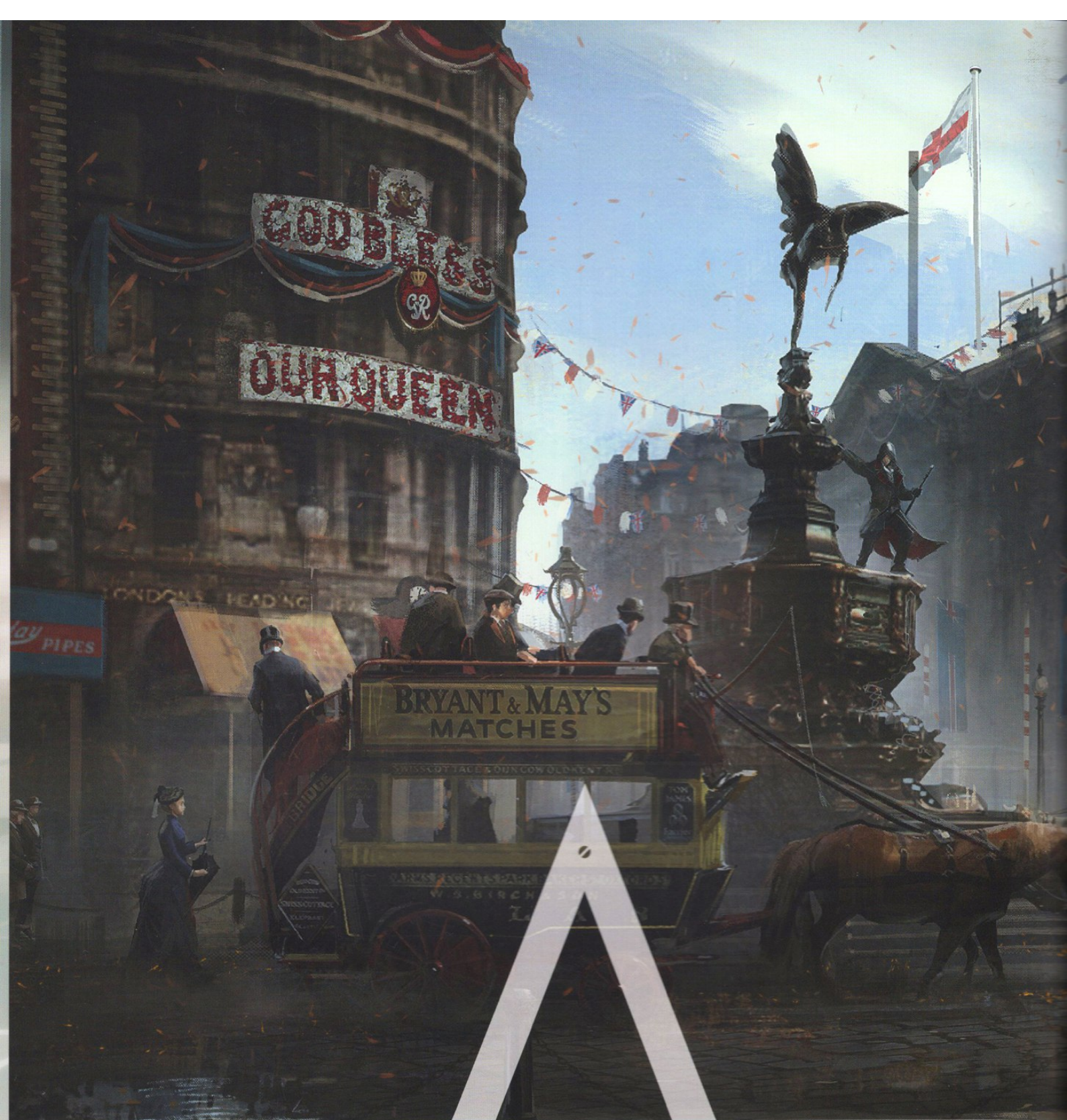




## ■ БУКИНГЕМСКИЙ ДВОРЕЦ

«МЫ СТРЕМИЛИСЬ ПРОЧУВСТВОВАТЬ город, — рассказывает Жан-Венсан Руа о предварительной работе, проведенной для воссоздания викторианского Лондона. — Нужно было своими глазами увидеть переплетение улиц, посмотреть на город при естественном освещении в течение дня, изучить Темзу, пульсирующую главную артерию столицы, пройти по мостовым и застыть в восхищении перед фасадами зданий, известных во всем мире. Мы посетили все, что смогли, бродили по Лондону с путеводителями, сделали тысячи фотографий».





III





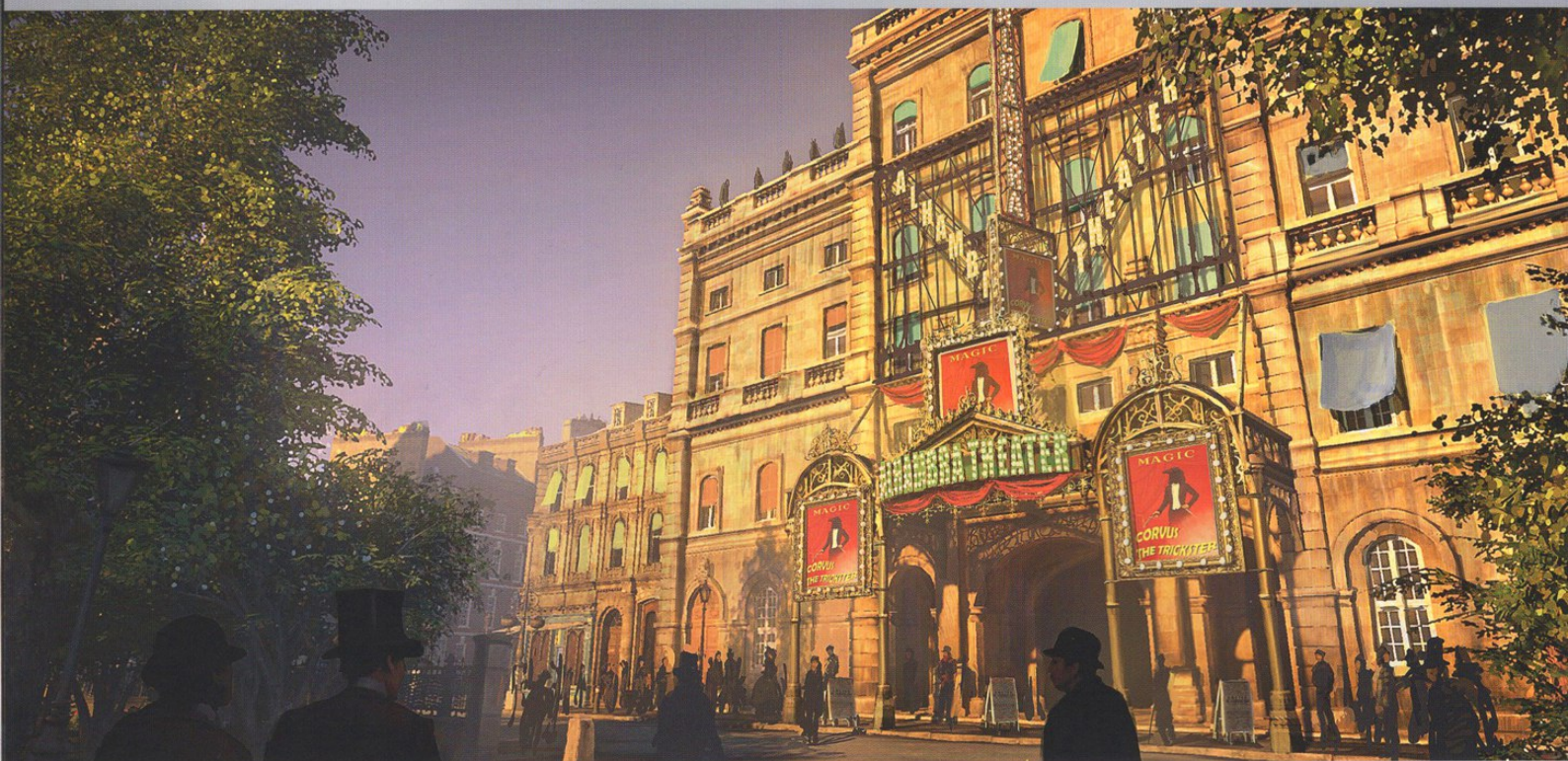
ГЛАВА ТРЕТЬЯ

# СТРЭНД

ПРИНЯВ ЖИВОПИСНУЮ ПОЗУ, ДЖЕЙКОБ НАБЛЮДАЕТ СВЕРХУ ЗА ПРОИСХОДЯЩИМ НА ПЛОЩАДИ ПИКАДИЛЛИ И ПОДСТУПАХ К РАЙОНУ ТЕАТРОВ ВЕСТ-ЭНДА. УЛИЦА УКРАШЕНА ВЫМПЕЛАМИ, ДРАПИРОВКАМИ И ФЛАГАМИ В ЧЕСТЬ ЗНАМЕНИТОЙ КОРОЛЕВЫ ВИКТОРИИ. ДВА ИЗВЕСТНЫХ ПАМЯТНИКА, ИЗОБРАЖЕННЫХ ЗДЕСЬ, НА САМОМ ДЕЛЕ БЫЛИ УСТАНОВЛЕНЫ ТОЛЬКО В 1890-Х ГОДАХ, НО ЧТО ЗНАЧИЛА БЫ ДЛЯ НАС ЭТА ЧАСТЬ ГОРОДА БЕЗ СТАТУИ ЭРОСА И РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО КОМПЛЕКСА ТРОКАДЕРО?

Зажиточные лондонцы прогуливаются по Стрэнду в поисках развлечений: мужчины в цилиндрах и фраках, женщины в платьях с турнюрами — все, как изображено на концепт-арте. Именно эти люди станут очевидцами подвигов Джейкоба и Иви Фрай, порой включающих захват проезжающего мимо экипажа. Течение повседневной жизни крупного города, интересное само по себе, постоянно нарушается динамичными драками и погонями с участием ассасинов.





## ТЕАТР АЛЬГАМБРА

ВДАЛИ ОТ СЦЕНЫ в зрительном зале царит такая тьма, что некие загадочные фигуры с легкостью остаются невидимыми, наблюдая за происходящим с помостов и подъемников. Во время репетиции можно заглянуть за кулисы и рассмотреть театральные механизмы. Концепт-художник Жиль Белёй рассказывает о создании интерьера Альгамбра: «Было необходимо придать театру неповторимый стиль. Мы хотели, чтобы личность владельца проявлялась во всем: в освещении, аксессуарах. Алый цвет символизирует дьявольскую природу персонажа, а подсветка усиливает жутковатое впечатление. Декорации, дополненные переплетением черных ветвей, напоминают сцену из кошмарного сна. Что же касается архитектуры здания, мы сохранили в отделке красный цвет, но постарались сделать фасад узнаваемым».











## ТРАФАЛЬГАРСКАЯ ПЛОЩАДЬ

ПЕРЕД ВАМИ СИМВОЛИЧНАЯ СЦЕНА: Джейкоб стоит у подножия колонны Нельсона рядом со знаменитыми львами сэра Эдвина Ландсира. Сцена навеивает раздумья еще и потому, что художник выбрал вечернее время и изобразил лондонский туман. Дизайнеры Ubisoft всегда уделяют много внимания погоде. Отметим еще одну интересную особенность, присутствующую во всех сериях Assassin's Creed: возможность перенестись в то время, когда старинные памятники были относительно новыми. Последний из четырех бронзовых львов был установлен меньше чем за год до начала событий Assassin's Creed: Syndicate. Пока Джейкоб и Иви восстанавливают социальную справедливость, сам город эволюционирует и постепенно превращается в английскую столицу, какой мы ее знаем.

Бойцовский клуб расположен на крыше, и Джейкоб с высоты наблюдает за поединком. «Густой туман и серые тучи, из которых, кажется, вот-вот хлынет дождь, — прекрасные элементы для создания пространства. Именно такую погоду представляют себе люди при упоминании о Лондоне!» (Уго Пуццуоли)











## ■ КОВЕНТ-ГАРДЕН

ШОКИРОВАННЫЕ ОЧЕВИДЦЫ застыли на месте от испуга, а модно одетый убийца вытирает окровавленный клинок. Фон — неоклассическое здание рынка, спроектированное Чарльзом Фаулером, и толпа покупателей, зажиточных горожан, — делает сцену еще более жуткой. Концепт-художники Ubisoft используют контрастные элементы, чтобы показать, как внешний лоск представителей высшего общества мгновенно испаряется, когда борьба, так долго ведущаяся в тени, выходит на свет. Бурные события, подобные этому, представляют собой основной элемент истории Джейкоба и Иви и заставляют их, в свою очередь, игрока каждый раз с новыми силами браться в бой за справедливость. Процесс игры вызывает поистине незабываемые ощущения.











IV





ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

## ВРАГИ И СОЮЗНИКИ

ИГРА ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE — ЭТО ИСТОРИЯ ВОССТАНИЯ: ПРЕДСТАВИТЕЛИ НИЗШИХ СЛОЕВ ЛОНДОНА ОБЪЕДИНЯЮТСЯ, ЧТОБЫ ПОТРЕБОВАТЬ СВОЮ ДОЛЮ МАТЕРИАЛЬНЫХ БЛАГ, СОСРЕДОТОЧЕННЫХ В РУКАХ ИЗБРАННЫХ. НАШИ ГЕРОИ, ДЖЕЙКОБ И ИВИ ФРАЙ, ПРИСОЕДИНЯЮТСЯ К БОРЬБЕ НИЗОВ, ПРЕСЛЕДУЯ СОБСТВЕННЫЕ СКРЫТЫЕ ЦЕЛИ. КОМАНДЕ РАЗРАБОТЧИКОВ UBISOFT ПРЕДСТОЯЛО ПРЕВРАТИТЬ В ВОИНОВ РАЗНОШЕРСТНУЮ КОМПАНИЮ ОБЫЧНЫХ ЛЮДЕЙ.

«Проблема, с которой нам пришлось столкнуться, состояла в том, что большая часть бойцов, состоящих в бандах — простые обыватели, — говорит арт-директор Тьерри Дансеро. — Это озлобленная толпа людей, ставших преступниками. У некоторых из них не было иного выхода: иначе они не смогли бы выжить при существующем социальном строе. Мы постарались сделать так, чтобы представители банд выделялись из толпы, ведь игроку нужно определять, кто представляет угрозу, а кто является союзником».





«Генри, будучи ассасином, тоже носит перчатку со скрытым клинком. Однако его аксессуар не нуждался в дополнительной сложности или функциональности перчатки Джейкоба, так что в этом случае мы ограничились более простым и традиционным дизайном» (Грант Хиллиер, концепт-художник).





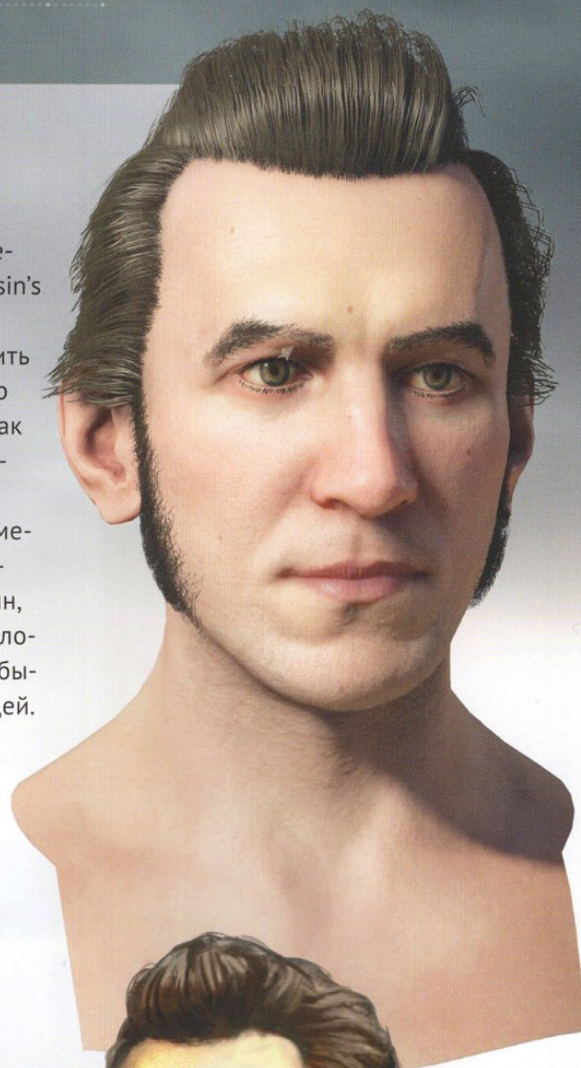
## ■ ГЕНРИ ГРИН

ГЕНРИ ГРИН, ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ как Призрак, — мастер-ассасин, эмигрировавший в Лондон из Индии в 1860-е годы. Это сын Арбааза Мира, ассасина, который фигурирует в комиксах *Assassin's Creed: Brahman* и игре *Assassin's Creed: Chronicles*. Член британского Братства, Грин помогает новичкам Джейкобу и Иви создать собственную уличную банду Грачей и далее выступает в роли их терпеливого советника. Образ Грина был взят из эпохи Британской Индии (1858–1947). Хиллиер рассказывает о внешности Грина: «Сначала мы создали несколько эскизов, где Генри одет в сюртук викторианской эпохи поверх индийского костюма, чтобы сливаться с лондонской толпой (наброски вверху слева). Но в конце концов решили использовать дизайн, более четко отражающий культуру и происхождение этого персонажа».



## БЕЛЛ, ДИККЕНС И ДАРВИН

РЕАЛЬНЫЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ ЛИЦА играют активную роль во вселенной Assassin's Creed, часто приходя на помощь главным героям. В предыдущих сериях это были Леонардо да Винчи (Assassin's Creed II) и Наполеон Бонапарт (Assassin's Creed: Unity): первый предоставлял ассасинам свои изобретения, а второй учил мыслить стратегически. Джейкобу и Иви в их борьбе помогают Александр Белл, Чарльз Дарвин и Чарльз Диккенс. Последний, известный как автор художественных произведений, был также критиком социального порядка, а это означает, что его суждения относительно дилеммы близнецов Фрай будут весьма интересными. Белл, знаменитый изобретатель, создает необычные инструменты и поддерживает ассасинов в отчаянной борьбе за справедливость. Дарвин, завершавший в то время работу над трудом «Происхождение человека и половой отбор», призывает науку на помощь героям. Необычайно интересно наблюдать за деятельностью этих великих людей.











## ■ ВИСЕЛЬНИКИ

«РЯДОВЫЕ» АРМИИ ТАМПЛИЕРОВ получили новое воплощение в серии Assassin's Creed: Syndicate: теперь это крепкие, закаленные в уличных боях наемники, у которых зуб на весь мир и огромные дыры в сапогах. Висельники — достойные противники для бойцов из банды Джейкоба и Иви, Грачей, ведь обеим сторонам уже давно нечего терять, а победа может дать им очень многое. Не только деньги, но и ощущение власти привлекает печально известных бандитов на службу к тамплиерам: им нравится считать, что даже орден не настолько могущественен, чтобы подчинить их. Висельники пользуются примитивным оружием, хватают все, что попадает под руку: от мясницких топоров до полицейских дубинок. Иногда их даже немного жаль, но они приняли не ту сторону в этой войне, и у ассасинов просто нет выбора.





«Нам пришлось экспериментировать с цветами, формой и силуэтами, которые будут отличать друг от друга три группировки: Висельников (противники), Грачей (союзники) и тамплиеров. В каждой банде четыре разновидности бойцов: громилы, наблюдатели, бандиты и ветераны» (Тьерри Дансеро).









## ТАМПЛИЕРЫ

ПРЕКРАСНО СНАРЯЖЕННЫЕ БОЙЦЫ ордена будут опасными противниками для импровизированной банды близнецов Фрай, сражения с ними потребуют серьезной физической силы и тактических знаний. Концепты, помещенные здесь, дают представление о самоуверенности и коварстве высокопоставленных членов ордена тамплиеров. Грант Хиллиер поясняет: «Противники ордена ассасинов очень опасны: они хорошо организованы и обладают почти неограниченными средствами. В дизайне костюмов тамплиеров преобладают прямые линии: в нем практически нет динамичных углов, как в образах ассасинов. Элементы одежды из черной кожи придают членам ордена угрожающий вид, а знаменитый красный крест делает их узнаваемыми». Крайний слева — лидер тамплиеров Кроуфорд Старрик. Этот человек получает огромную прибыль от лондонских предприятий и не придает значения методам ведения дел на заводах, будь то опасные условия работы или использование детского труда.











ГЛАВА ПЯТАЯ

# ЖИТЕЛИ ЛОНДОНА

НАСЕЛЕНИЕ ВИКТОРИАНСКОГО ЛОНДОНА РАЗДЕЛЯЛОСЬ НА ДВЕ ГРУППЫ: БОГАТЫХ И БЕДНЫХ, ВЫСШЕЕ ОБЩЕСТВО И РАБОЧИЙ КЛАСС. НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО ПОСЛЕДНЯЯ ГРУППА СОСТАВЛЯЛА ПОДАВЛЯЮЩЕЕ БОЛЬШИНСТВО: ТРИ ЧЕТВЕРТИ ЛОНДОНЦЕВ ЗАНИМАЛИСЬ ТЯЖЕЛЫМ ТРУДОМ. В ЭТУ ЭПОХУ БЛАГОДАРЯ НАУЧНЫМ ОТКРЫТИЯМ И РАЗВИТИЮ ПРОМЫШЛЕННОСТИ УЛУЧШИЛОСЬ ПОЛОЖЕНИЕ СРЕДНЕГО КЛАССА.

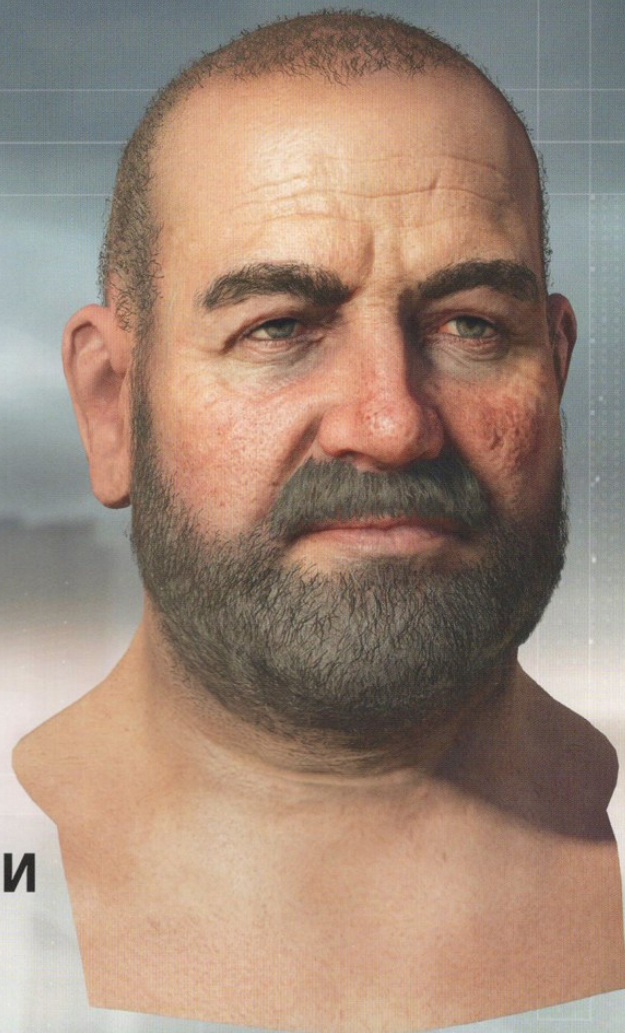
Чтобы правдоподобно изобразить лондонское общество XIX века, разработчики Assassin's Creed: Syndicate консультировались со специалистами: историками и университетскими преподавателями. Эти люди помогли команде проследить эволюцию идеологии и оценить влияние культуры индийцев и сикхов на викторианскую моду. В этой главе мы увидим, каким образом полученная информация была использована для воссоздания прошлого.





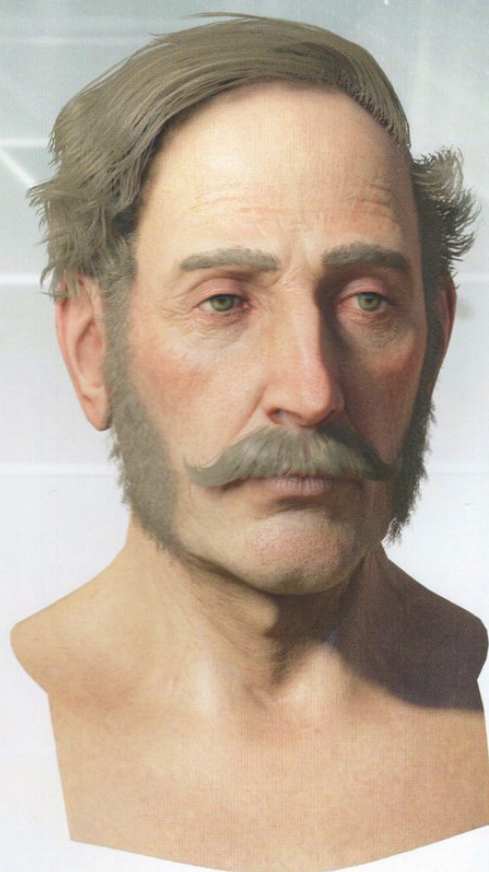
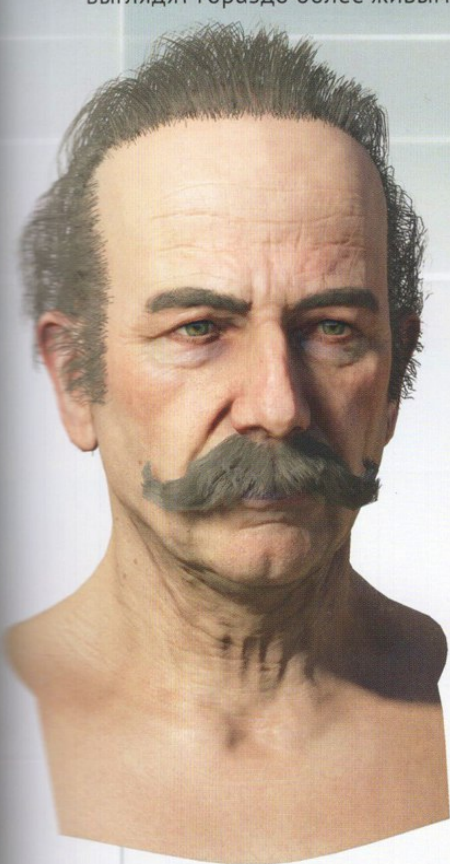
ВВЕРХУ: Клара О'Ди — юная осведомительница Джейкоба, Иви и Генри Грина. Она работает в таверне «Семь колоколов», которая служит базой банде Грачей. Девочка развита не по годам, ее яркая индивидуальность отражается во внешности: пронзительных карих глазах и аккуратно заплетенных, но слегка взъерошенных косичках. Первоначальный набросок образа Клары помещен вверху справа, а окончательный вариант внешнего вида персонажа — вверху слева.





## ■ ЛЮДИ ВИКТОРИАНСКОЙ ЭПОХИ

ВОЗРАСТ, ПОЛ, ЭТНИЧЕСКАЯ ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ и состояние здоровья искусно переданы с помощью новейших технологий визуализации. Линии роста волос и морщинки на лицах прохожих создают абсолютное ощущение реальности. По одной только причёске можно определить социальное положение человека и его образ жизни. В итоге персонажи, которых мы встречаем в игре *Syndicate*, выглядят гораздо более живыми.













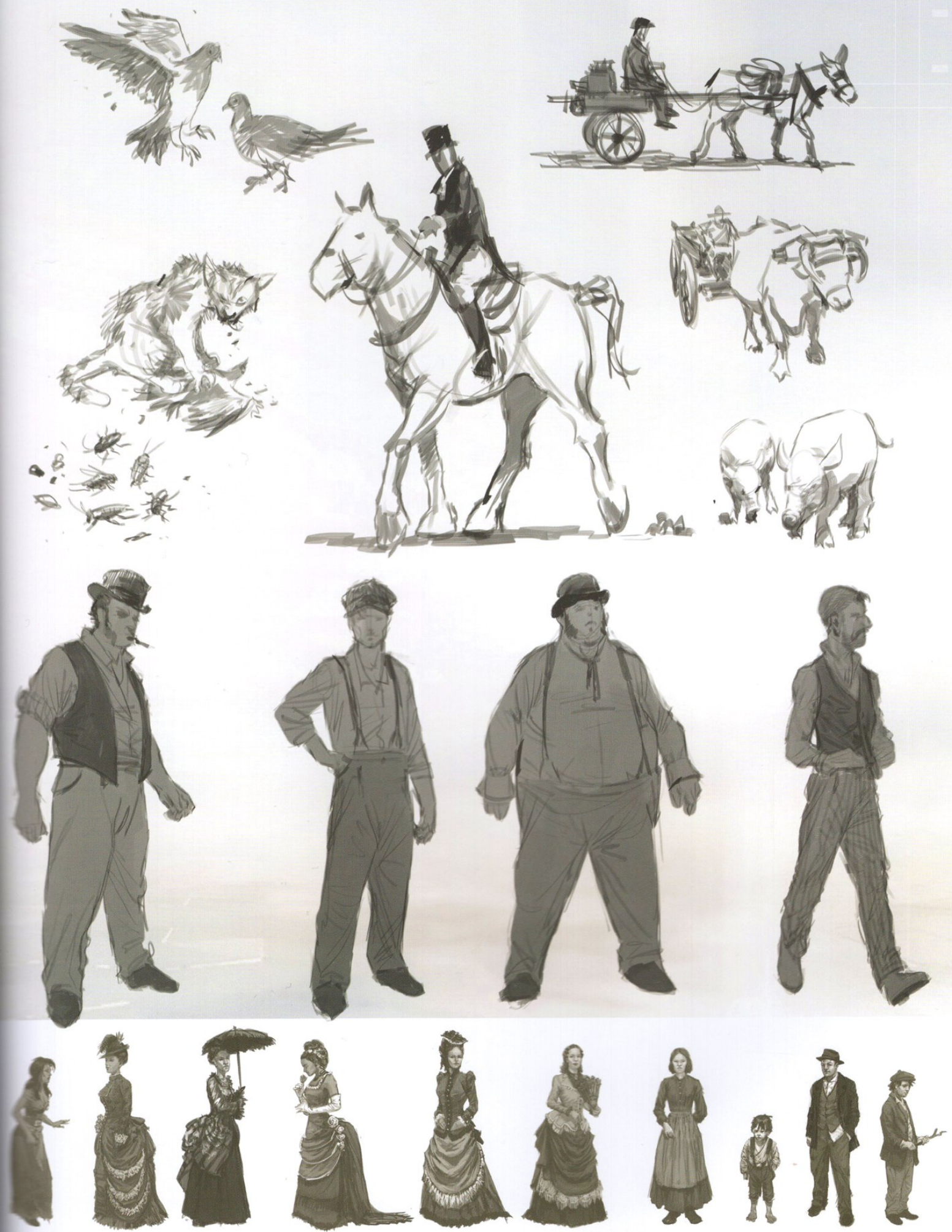


## ■ ЗАРИСОВКИ ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ

ПРЕЖДЕ ЧЕМ БЫЛО ЗАВЕРШЕНО создание среза лондонской жизни, представленного в игре *Assassin's Creed: Syndicate*, обитатели Лондона, люди и животные, не раз появлялись на планшетах художников. «Быстрые экономичные зарисовки позволяют мне исследовать и воплощать разнообразные идеи, — говорит Хиллиер. — Это прекрасный способ начать дискуссию, найти вдохновение для любой темы на ранних стадиях разработки. Викторианская эпоха так богата возможностями, что мы сделали невероятно много набросков. Позже у нас даже не хватило времени вернуться к ним и создать цветные образы многих персонажей, которых мы хотели включить в *Syndicate*».











## ■ ЗАКОН И ПОРЯДОК

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ тоже обладают яркой индивидуальностью, особенно те, что выступают в роли союзников или врагов главных героев. Ассасину приходится избегать внимания недавно созданной службы столичной полиции, для этого он, например, может уговорить проститутку отвлечь стражей порядка. Поскольку все неигровые персонажи выполняют определенную роль в игровом процессе, их должно быть легко идентифицировать; для этого служат характерные наряды представительниц древнейшей профессии и весьма серьезные лица бдительных лондонских «бобби».







## ■ ЛИЦА В ТОЛПЕ

НА ЛИЦАХ И В ПОЗАХ ЛЮДЕЙ можно прочесть живые эмоции и настоящие истории жизни: наморщенный в удивлении лоб, сломанный нос, сгорбленная спина. Перед вами группа прохожих, наброски представителей лондонской толпы. Здесь мягкий характер и мрачная решимость, печаль и гнев. И все это отражается в глазах людей и их манере держаться.



## ГРЯЗНАЯ РАБОТА

САМЫМ ИЗВЕСТНЫМ лондонским крысоловом был человек по имени Джек Блэк. Он гордо именовал себя «Крысоловом и ловцом кротов ее величества», хотя этот титул не был официально признан. Вдохновившись образом легендарного крысолова, концепт-художники Ubisoft создали представленного здесь охотника за вредителями в специальной униформе с инициалами королевы Виктории (VR — Victoria Regina). Грант Хиллиер рассказывает: «Среди прочего, мне пришлось создать концепт-арт одного из таких рабочих. Я с удивлением узнал о том, какая жуткая антисанитария царила в Лондоне XIX века. Здесь кишели вредители, от грязи и инфекционных болезней не было спасения; и только после „Великого зловония“ 1858 года парламент осознал важность проблемы и началось сооружение новой канализационной системы».







ВВЕРХУ И ВНИЗУ: «Концепт-наброски представителей рабочего класса и бандитов, которых игрок может встретить, исследуя викторианский Лондон в игре Syndicate» (Грант Хиллиер).



Набросок узора  
для ткани жилета







ГЛАВА ШЕСТАЯ

## ЛОНДОНСКИЙ СИТИ

НА РИСУНКЕ ИЗОБРАЖЕНЫ СОБОР СВЯТОГО ПАВЛА И ЛОНДОНСКИЙ МОСТ, КАКИМИ ИХ ПРЕДСТАВЛЯЕТ АРТ-ДИРЕКТОР РАФАЭЛЬ ЛАКОСТ. НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ МЫ ВИДИМ СИЛУЭТ АССАСИНА, РАЗДУМЫВАЮЩЕГО О ТОМ, КАК ПРИБЛИЗИТЬСЯ К ЦЕЛИ. СОЛНЦЕ САДИТСЯ, И ВРЕМЯ ДЕЙСТВОВАТЬ ЕЩЕ НЕ ПРИШЛО. ЭТОТ ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЙ КОНЦЕПТ-АРТ ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ ДИЗАЙНЕРОВ ИГРЫ: ОН ВОПЛОЩАЕТ ИДЕИ ХУДОЖНИКОВ ПО ПЕРЕДАЧЕ ОПРЕДЕЛЕННОГО НАСТРОЕНИЯ.

Атмосфера создается на стадии разработки концептов при помощи системы Color Script, предложенной Тьерри Дансеро. Это помогает сделать повествование разнообразным и захватывающим. Дансеро объясняет: «Color Script — это иллюстрация, предназначенная для того, чтобы прочувствовать эмоциональный фон игры. Так мы можем убедиться, что используем правильные сочетания цветов и образов для передачи настроения конкретного эпизода или миссии».





Здесь представлены концепт-арты Сити и собора Святого Павла (художники Фернандо Акоста и Фредерик Рамбо). Небо скрывают мрачные тучи, хлещет дождь — таким образом создается драматическая атмосфера, необходимая для этих сцен. Достижения технологии визуализации позволяют дизайнерам создавать необыкновенно реалистичные изображения.

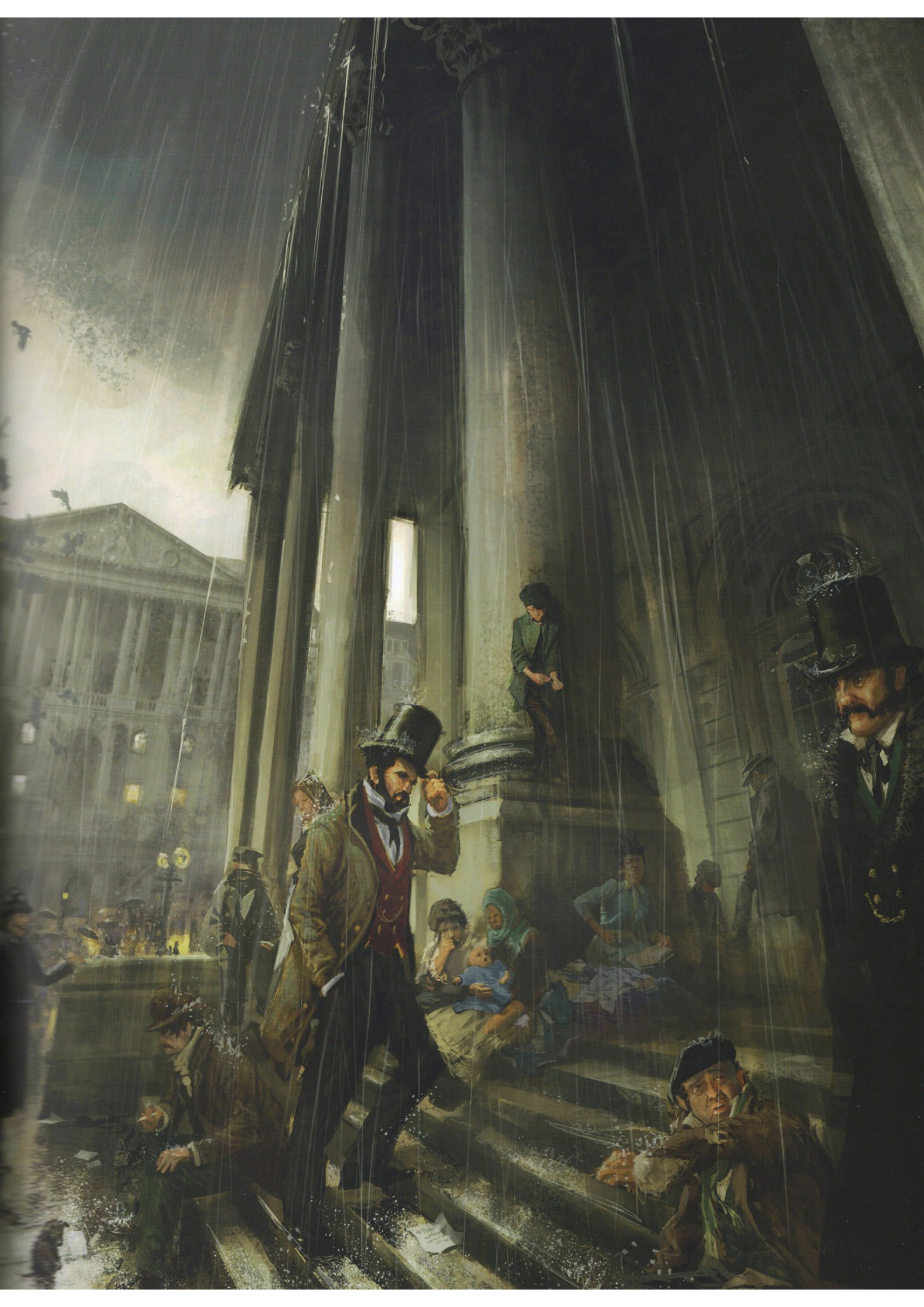
















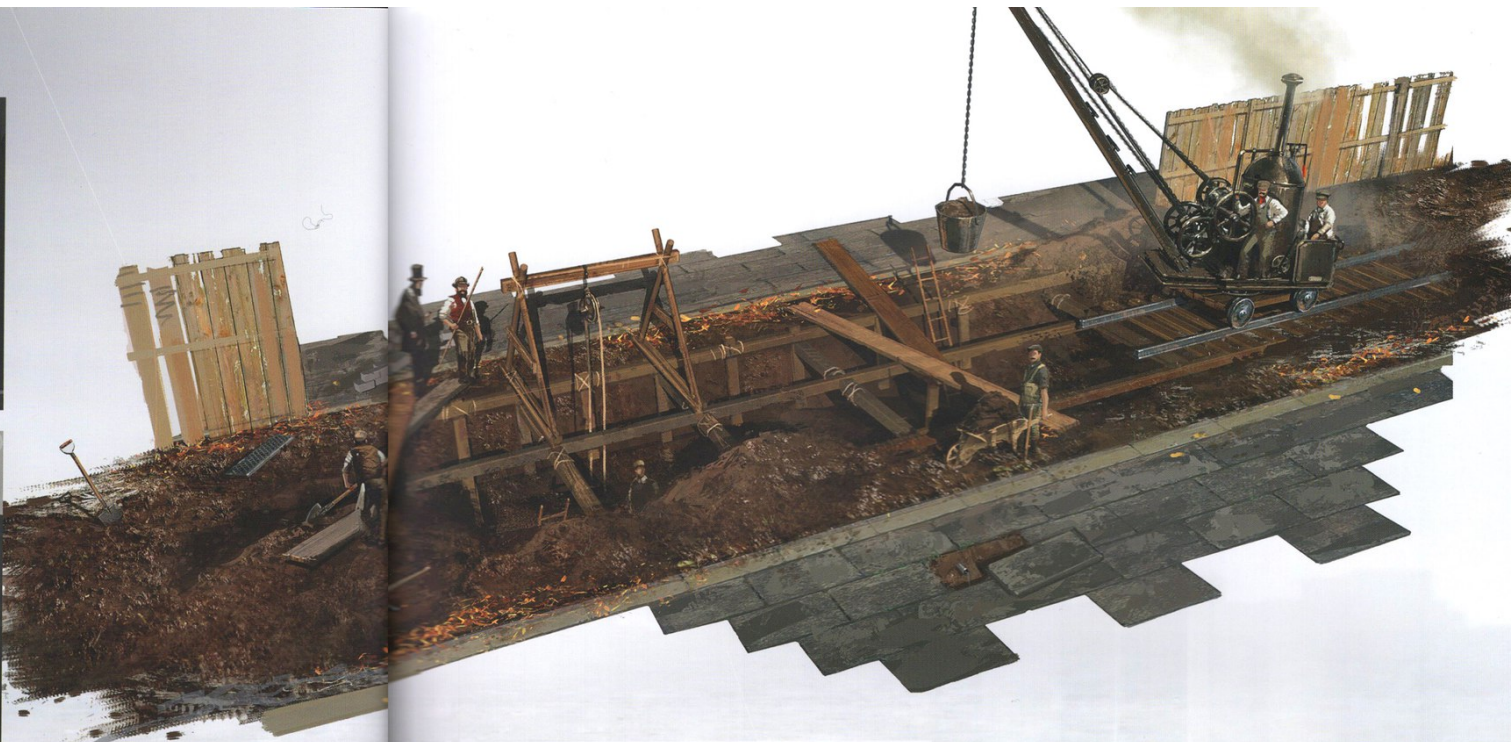
## ■ СЦЕНЫ ДРАК НА КРЫШАХ

ДО НАЧАЛА РАБОТЫ КОМАНДЫ, занимающейся анимацией, концепт-художники визуально представляют сценарии, написанные дизайнерами; это позволяет планировать последовательность событий или одиночные эпизоды. Таким образом можно сэкономить немало времени, не тратя силы на создание того, что позже будет вырезано из игры. Например, отдельная экшн-сцена, возможно, не подходит для определенного персонажа, но сгодится для другого случая. Если идея хороша, ее можно воплотить самыми различными способами. Подобное исследование игровых ситуаций делает вклад команды концепт-художников исключительно важным.



«Здесь представлены некоторые идеи, предназначенные для людей, занимающихся анимацией; я предложил их в самом начале разработки. На крышах заброшенных лондонских домов можно создать немало опасных ситуаций, позволяющих легко избавиться от противника. Между прочим, пожары в то время тоже были обычным явлением» (Уго Пучцолли).





## ■ СТРОИТЕЛЬНЫЕ ПЛОЩАДКИ

ВО ВРЕМЯ ДЕЙСТВИЯ *Assassin's Creed: Syndicate* многие лондонские постройки были совсем новыми или еще закладывались. Величественное здание Королевского суда отсутствует в игре, потому что его возведение началось только в 1873 году. Однако этот факт не мог ограничить воображение команды концепт-художников. Напротив, сцены строительства позволили им продемонстрировать новейшее паровое оборудование. Прimitивный гидравлический кран использовался также при сооружении железнодорожных путей, что в немалой степени способствовало ускорению прогресса, начавшегося в эпоху промышленной революции. Кроме того, в качестве архитектурного фона для приключений невоспелых героев Лондона недостроенное здание Королевского суда впечатляет гораздо больше, чем его современный вид.



Несмотря на замечательную архитектуру, Лондон XIX века жил, можно сказать, в непрерывном ожидании трагедии. На рисунке представлена улица Ладгейт-Хилл (внизу), совершенный пример стремительного роста технологий, начавшегося после изобретения парового двигателя: локомотив на фоне собора Святого Павла смотрится более чем неуместно.









Образ освещенного луной, залитого дождем кладбища, созданный Уго Пучцуоли, демонстрирует разнообразие локаций Лондона. Тьерри Дансеро говорит: «Лондон — город с богатейшей историей, и это дало нам возможность обыгрывать самые разные архитектурные направления. Мы использовали характерные детали стилей, чтобы сделать каждый район города отличным от другого».







## ■ ВРЕМЯ СУТОК

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, доступные команде Ubisoft, позволили сделать мельчайшие детали пейзажа столь же выразительными, как и образы ломающихся и взрывающихся предметов. Прежде всего это касается освещения и элементов, искажающих видимость. «Цветовые ключи различного времени суток очень важны для нас, поскольку они показывают цикличные световые изменения в течение дня, — объясняет Уго Пуццуоли. — Целью было получить разнообразную и богатую атмосферу. Мы выбрали оттенки розового цвета для утра и добавили оранжевого в дневное время, чтобы подчеркнуть отличие. Создавая эффекты сумерек, я черпал вдохновение из оттенков зеленого на работах великого британского художника Джона Эткинсона Гримшоу».







НОЧЬ



РАННЕЕ УТРО



УТРО



ПОЛДЕНЬ



ДЕНЬ



ВЕЧЕР



ЗАКАТ (ЗОЛОТОЙ ЧАС)



СУМЕРКИ



## ■ БАНК АНГЛИИ

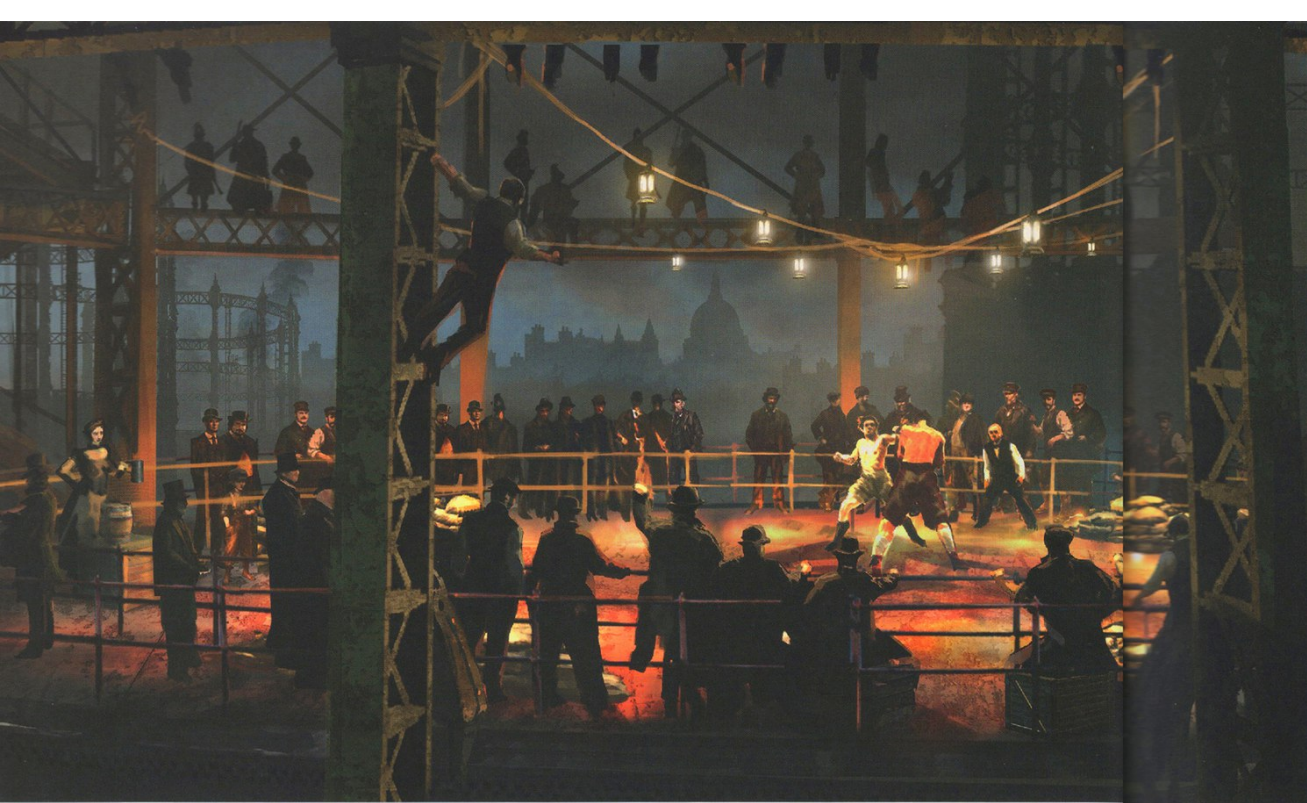
ЗДЕСЬ ПРЕДСТАВЛЕНЫ безлюдные помещения Банка Англии в исполнении художника Фернандо Акосты (основное внимание уделено комнате клерков, библиотеке и хранилищу). Это царство сказочных богатств, солнечные лучи подчеркивают зеркальный блеск отполированных полов; но есть и темные уголки, откуда наш ассасин может бесшумно наблюдать за жертвой. Очевидно, герою незнакомо это место, и игроку приходится напряженно искать тайные пути между колоннами и балансировать на балках под сводчатым потолком.







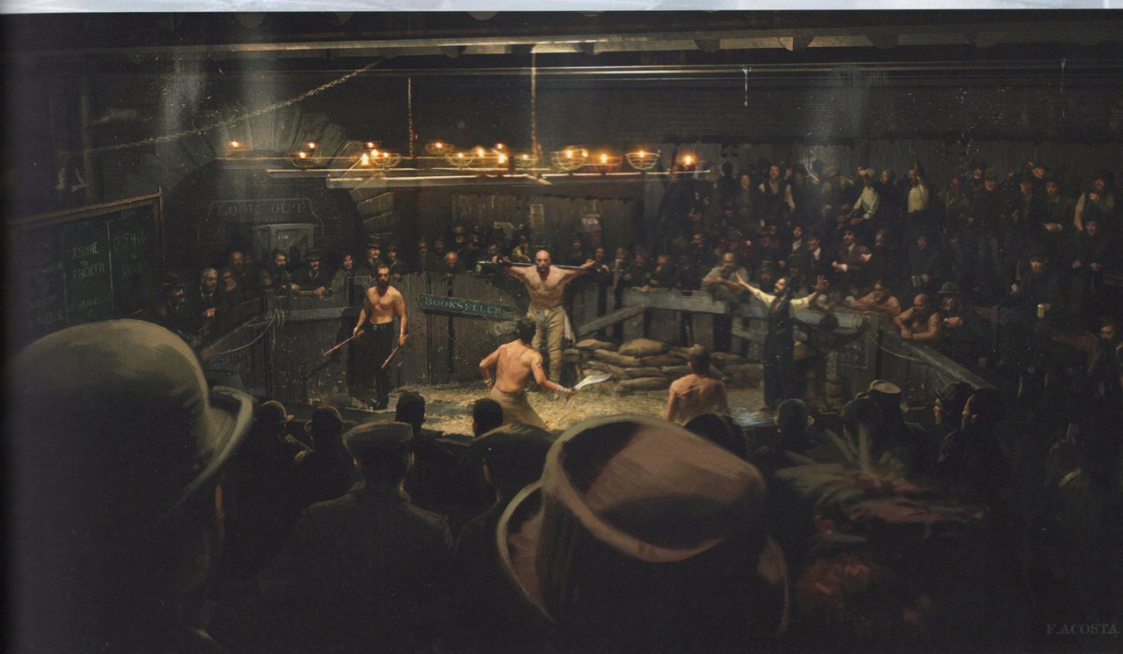
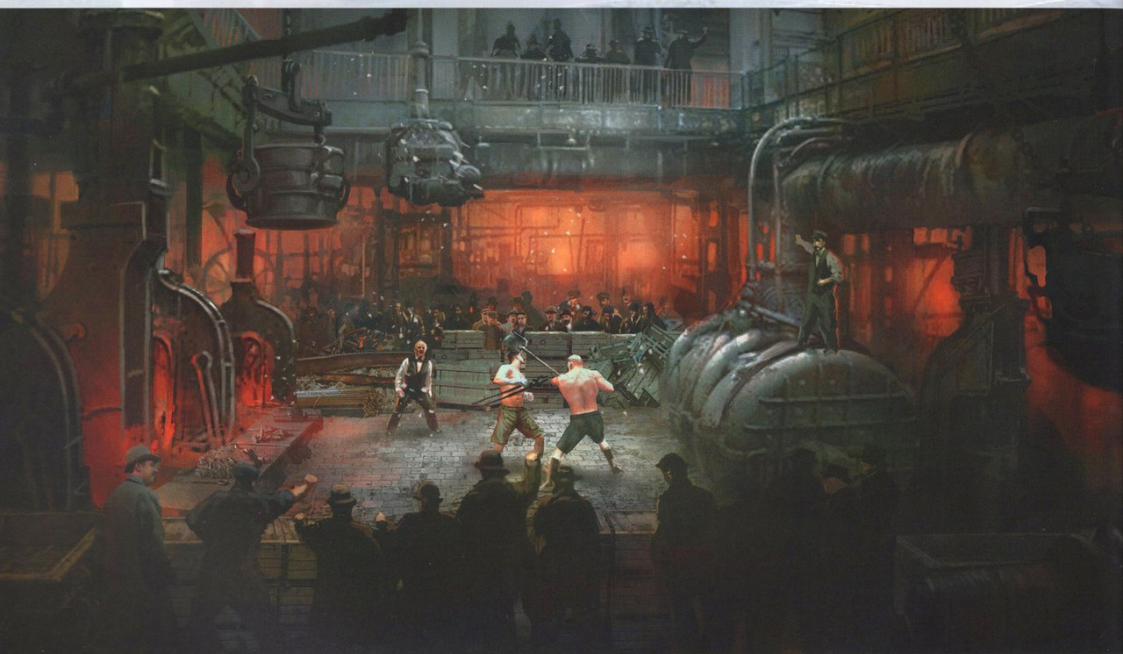




## БОЙЦОВСКИЕ КЛУБЫ

ТЩАТЕЛЬНО ПРОРАБОТАННАЯ СИСТЕМА уличных боев составляет основу геймплея игры *Assassin's Creed: Syndicate*, в наибольшей степени это проявляется на аренах бойцовских клубов. Художники Каролина Сузи, Фернандо Акоста и Жиль Белёй занимались созданием интерьера клубов на стадии концепт-арта.

Цех чугунолитейного завода после окончания рабочей смены — одно из мест, где угнетенные бедняги могут выпустить пар и побороться за выигрыш. Несколько удивляет выбор в качестве арены помещения с газгольдером (слева внизу), хотя такая сцена позволяет зрителям наблюдать за поединком со всех сторон и выглядит впечатляюще. Жиль Белёй говорит о бойцовском клубе, изображенном внизу: «Это заведение предназначено для представителей лондонского высшего общества. Здесь уютно. Помещение напоминает дорогой аристократический клуб».







ГЛАВА СЕДЬМАЯ

## УАЙТЧЕПЕЛ

- ОДНОЙ ИЗ ЗАДАЧ ГРУППЫ КОНЦЕПТ-ХУДОЖНИКОВ БЫЛО СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ КАЖДЫЙ РАЙОН ЛОНДОНА ВЫГЛЯДЕЛ УНИКАЛЬНО И ОТРАЖАЛ СОЦИАЛЬНЫЙ СТАТУС ЕГО ОБИТАТЕЛЕЙ. В БОГАТЫХ КВАРТАЛАХ МЫ ВИДИМ ШИРОКИЕ УЛИЦЫ И ПАРКИ, ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЕ ЗДАНИЯ И ДВОРЦЫ, ХОРОШО ОДЕТЫХ ПРОХОЖИХ И ДОРОГИЕ МАГАЗИНЫ. А В БЕДНЫХ — УЗКИЕ УЛОЧКИ С ЧАХЛЫМИ ДЕРЕВЦАМИ, ПОКОСИВШИЕСЯ ДОМА И РАЗБИТЫЕ ТРОТУАРЫ.

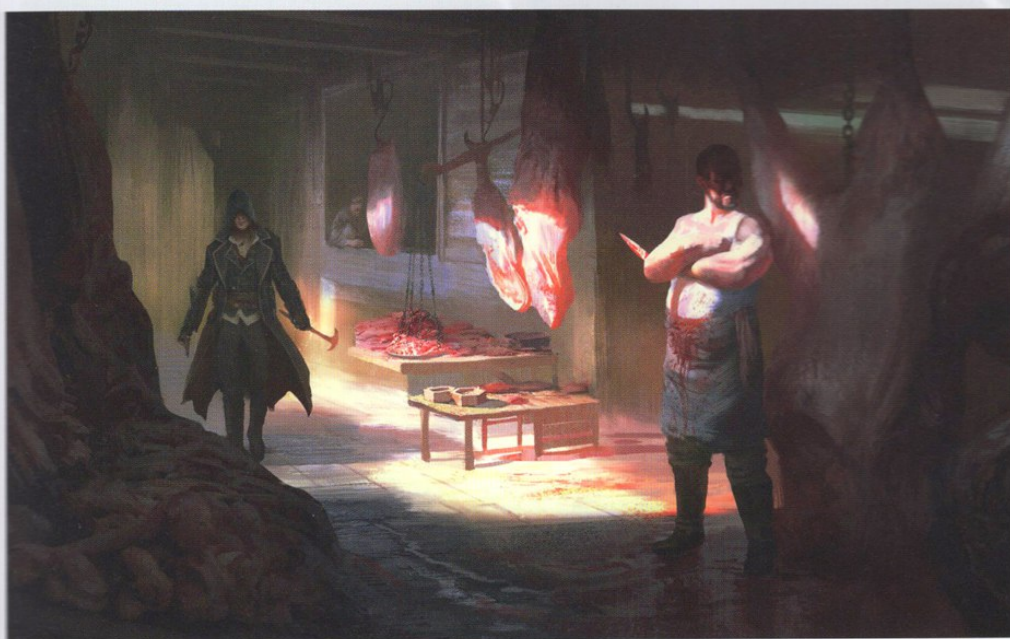
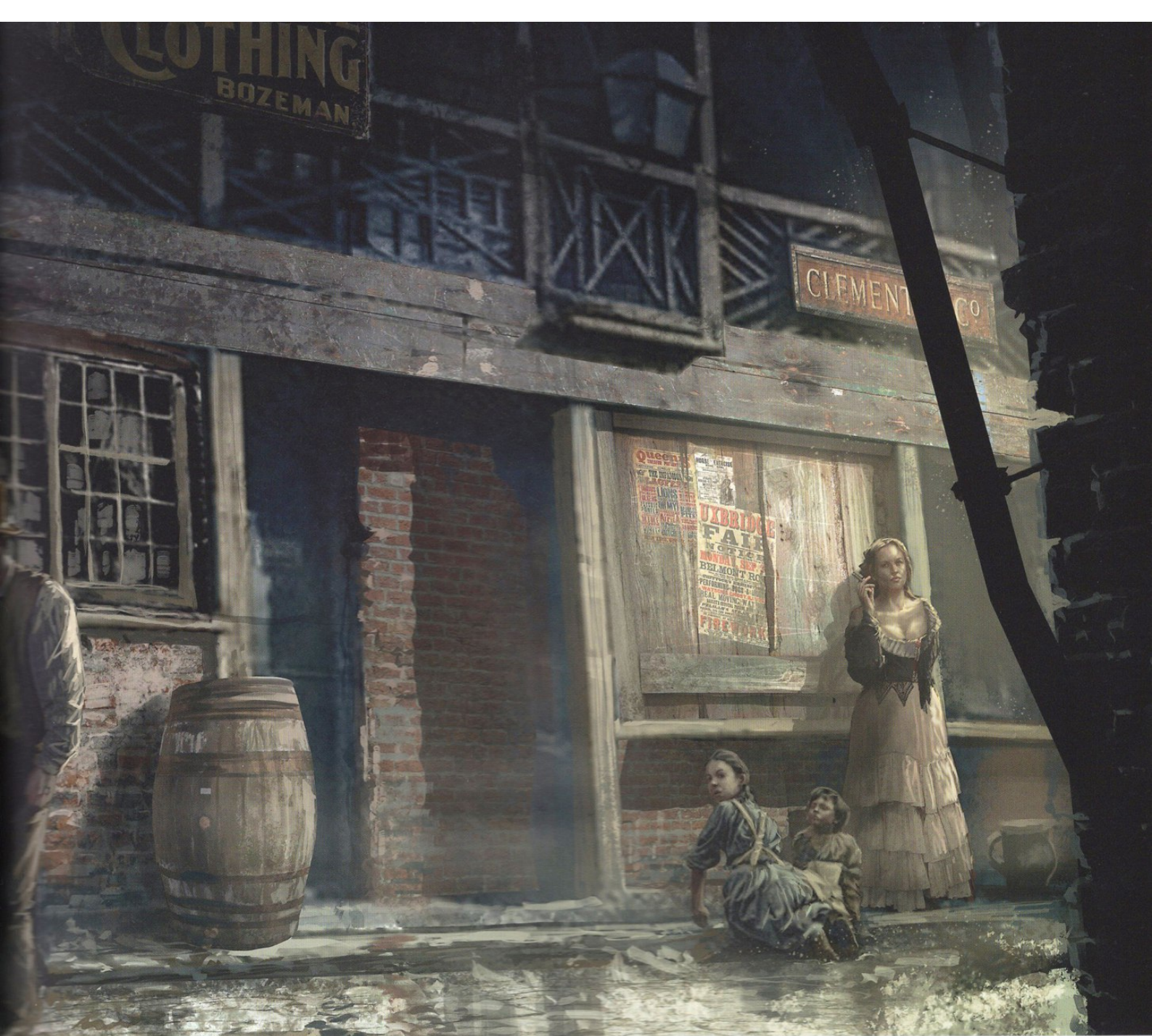
«Лондон представляет собой драматичный и сложный фон, его главная особенность — контраст между роскошью и нищетой. Люди измучены тяжелым трудом, вокруг свирепствуют болезни, антисанитария, постоянно растет преступность. Эти противоречия позволяют создать идеальный сеттинг для игры, построенный на художественных противопоставлениях. В районе Уайтчепел мы видим невероятную нищету, встречаем самых несчастных жителей города» (Тьерри Дансеро, арт-директор).





F. ACOSTA / 14





ВВЕРХУ: «Темные переулки были излюбленным укрытием проституток и их клиентов, местом, где они могли побыть в относительном уединении, если их вообще волновала такая вещь, как уединение» (Грант Хиллиер, концепт-художник).

СЛЕВА: «Эта подворотня с истекающими кровью тушами на стенах — интересное место для исследования. По крайней мере, можно сказать, что алый цвет оживляет тусклые унылые улицы» (Уго Пуццуоли, концепт-художник).





## ■ ТРУЩОБЫ

НЕВООБРАЗИМАЯ ВОНЬ НЕОТСТУПНО ПРЕСЛЕДУЕТ наших героев в самом бедном районе Лондона, внутренний голос буквально кричит об опасности. Но живописные, отлично детализированные текстуры, основанные на концептах художника Гранта Хиллиера, манят игрока, побуждая тщательно исследовать эту локацию. Хиллиер рассказывает, что при создании концептов трущоб он смешивал «средневековые постройки из дерева и камня с более современными зданиями, рисовал закоулки с хаотическими очертаниями, толпы бедняков и бродячих животных». Тьерри Дансеро добавляет: «Жилища людей низшего класса представляли собой едва ли не развалины: тесные комнатухи без каких бы то ни было удобств. Дома сносили, чтобы строить заводы и прокладывать железные дороги. А потом оставшиеся без крова жители трудились на этих заводах по четырнадцать часов в день за мизерное жалование».



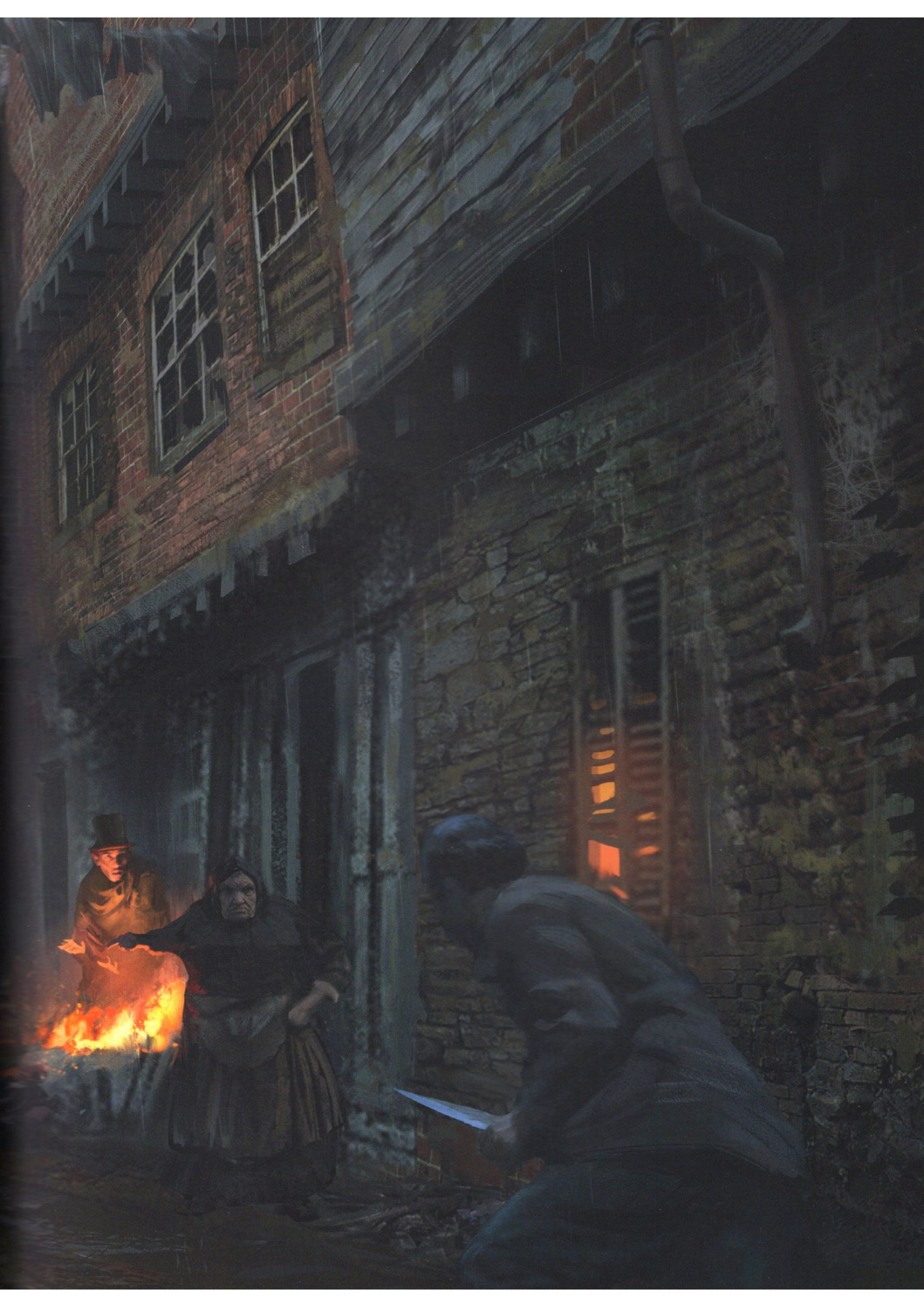
















ГЛАВА ВОСЬМАЯ

## ТРАНСПОРТ



- «ВРЕМЯ ДЕЙСТВИЯ ИГРЫ — ЭПОХА ВЕЛИКИХ ИННОВАЦИЙ, ЗДЕСЬ МЫ ВИДИМ СМЕШЕНИЕ СТАРОГО И СОВРЕМЕННОГО: ТРЯСКИЕ ЭКИПАЖИ, РОСКОШНЫЕ КАРЕТЫ, ПАРОВОЗЫ И ПАРОХОДЫ. МЫ НАЧАЛИ ИССЛЕДОВАНИЯ С АРХИВОВ: ДОКУМЕНТОВ, ФОТОГРАФИЙ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ, ПОЗНАКОМИЛИСЬ С САМЫМИ РАЗНЫМИ СРЕДСТВАМИ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ, А ПОСЛЕ СОЗДАЛИ СОБСТВЕННЫЕ ОБРАЗЫ» (ЖАН-ВЕНСАН РУА).

Джейкоб, Иви и их новый соратник Генри Грин не смотрят на транспорт с таким любопытством, с каким смотрели бы вы или я. Их не интересует, насколько удобны кареты и поезда, для ассасинов это просто средство как можно быстрее приблизиться к цели во время выполнения миссии. На концепт-арте, представленном выше, Джейкоб готовится разбить окно роскошного пассажирского вагона. Противостоять его нападению практически невозможно.



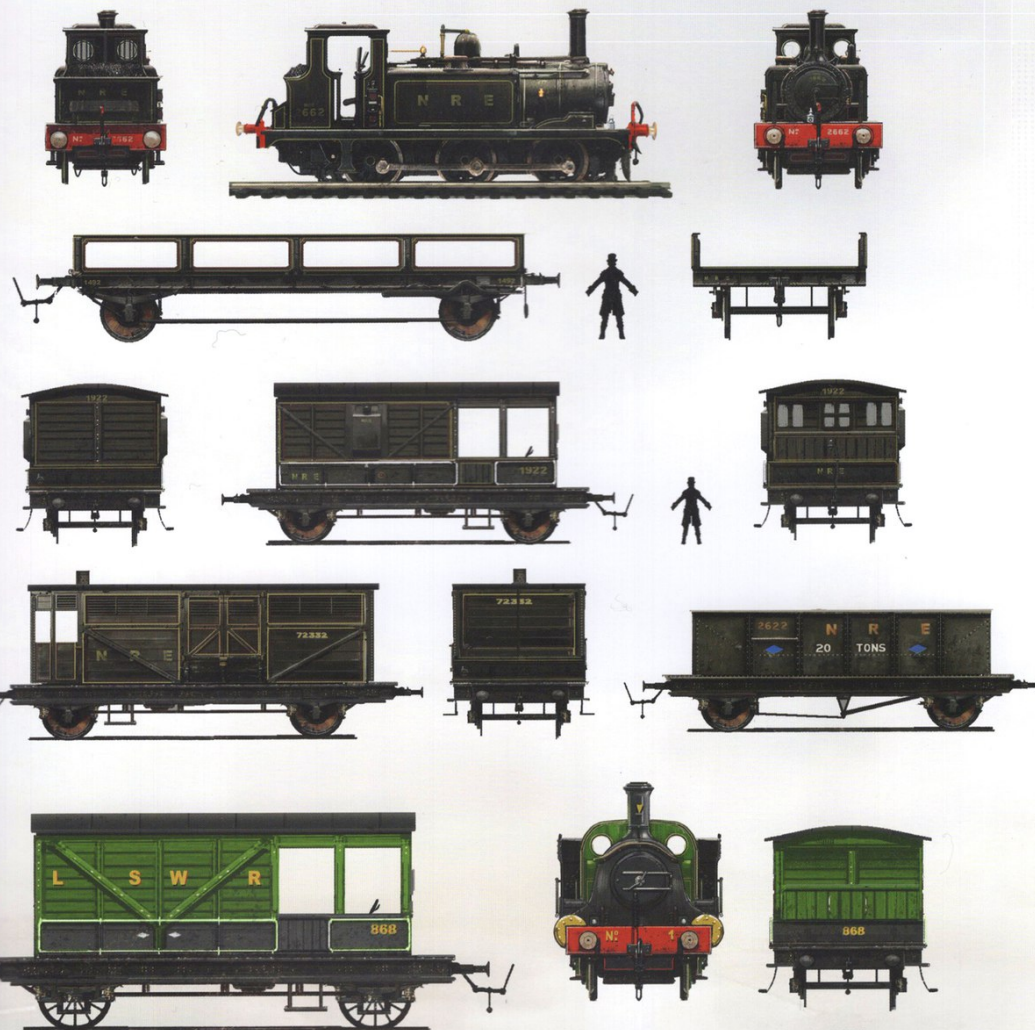
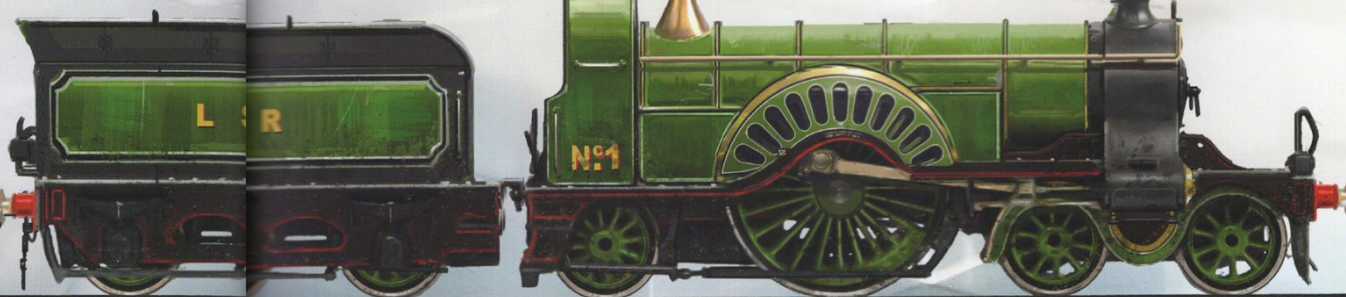


## ПОЕЗДА

«ПАРОВОЗЫ — САМЫЙ УЗНАВАЕМЫЙ символ той эпохи. Лондон превратился в новый город, бурлящий жизнью, которая питается углем. Один из поездов становится домом Джейкоба и Иви, их штабом. Он постоянно в движении, преобразуется и совершенствуется в процессе игры, пересекая Лондон из одного конца в другой. При разработке образов поездов мы вдохновлялись тремя реально существовавшими моделями локомотивов: Stirling G Class „8-foot Single“ 4-2-2 (инженер Патрик Стирлинг), танком-паровозом Stroudley „Terrier“ 0-6-0T (инженер Уильям Струдли) и более поздней моделью GWR 3252 „Duke“ Class 4-4-0. Также мы воссоздали семь красивых зданий железнодорожных станций из металла и стекла» (Жан-Венсан Руа).



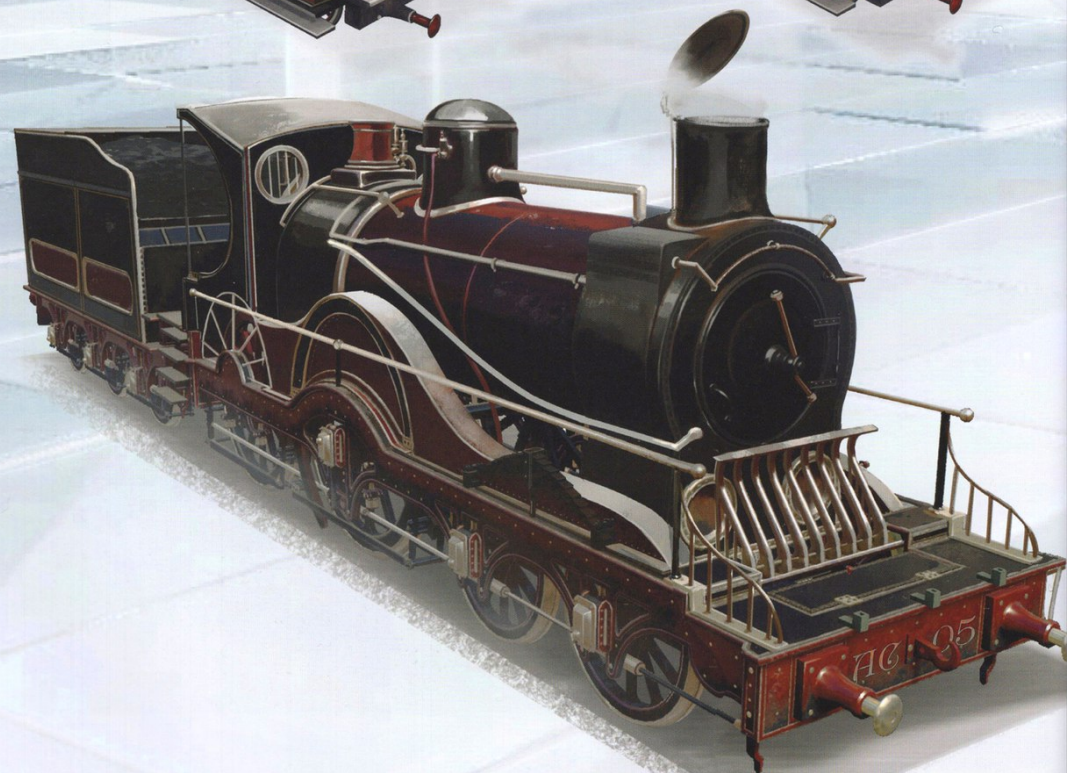
ВНИЗУ: Локомотив с осевой формулой 4-2-2 конструкции Стирлинга называли «восьмифутовым» из-за огромных ведущих колес. Его использовали для экспресс-поездов, скорость которых достигала 47 миль в час (76 километров в час). Паровоз выполнял роль высокоскоростной «рабочей лошади»: он мог тащить до 26 пассажирских вагонов, курсируя между Лондоном и Йорком. Эта модель считается шедевром инженерной мысли.



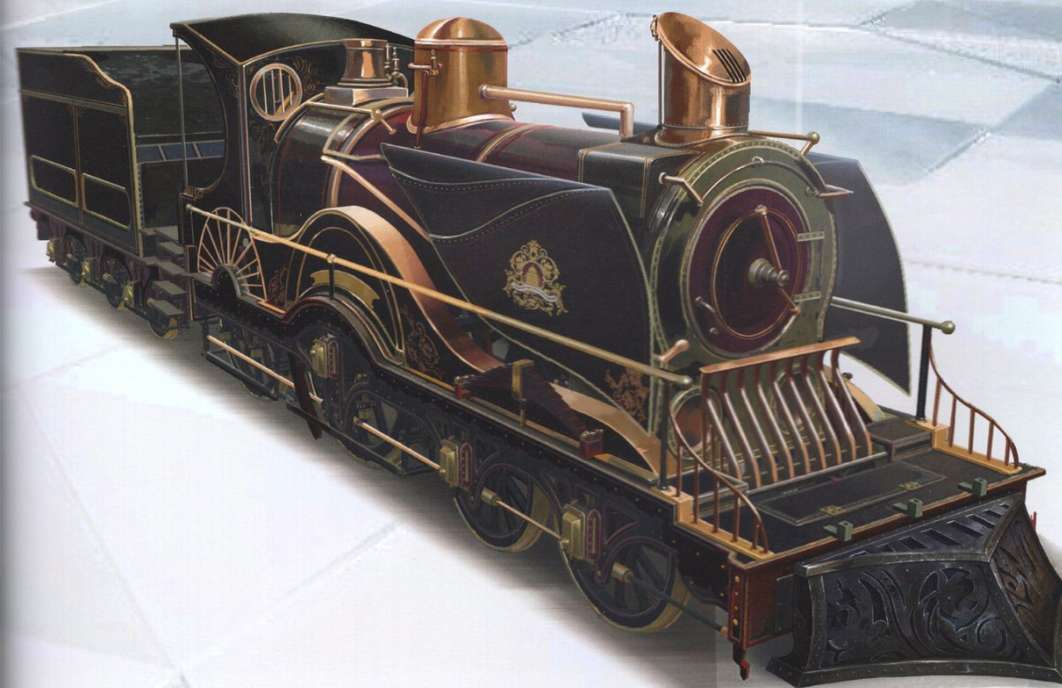








Руководитель студии Янник Корбоз рассказывает о концептах поездов, созданных художником Давидом Альваресом: «Перед вами галерея старинных локомотивов, образы которых художественно переработаны для игры. Несмотря на адаптацию, силуэт модели отлично передан. Дизайн поезда ассасинов основан на изображениях поездов того периода (1870). Локомотив выглядит почти современно, массивный приземистый корпус придает ему определенный характер: во всех линиях сквозит непреклонность и сила. Сочетание красного цвета корпуса и серебристых металлических деталей — отсылка к знаку ассасинов».







## ПОЕЗД-ШТАБ

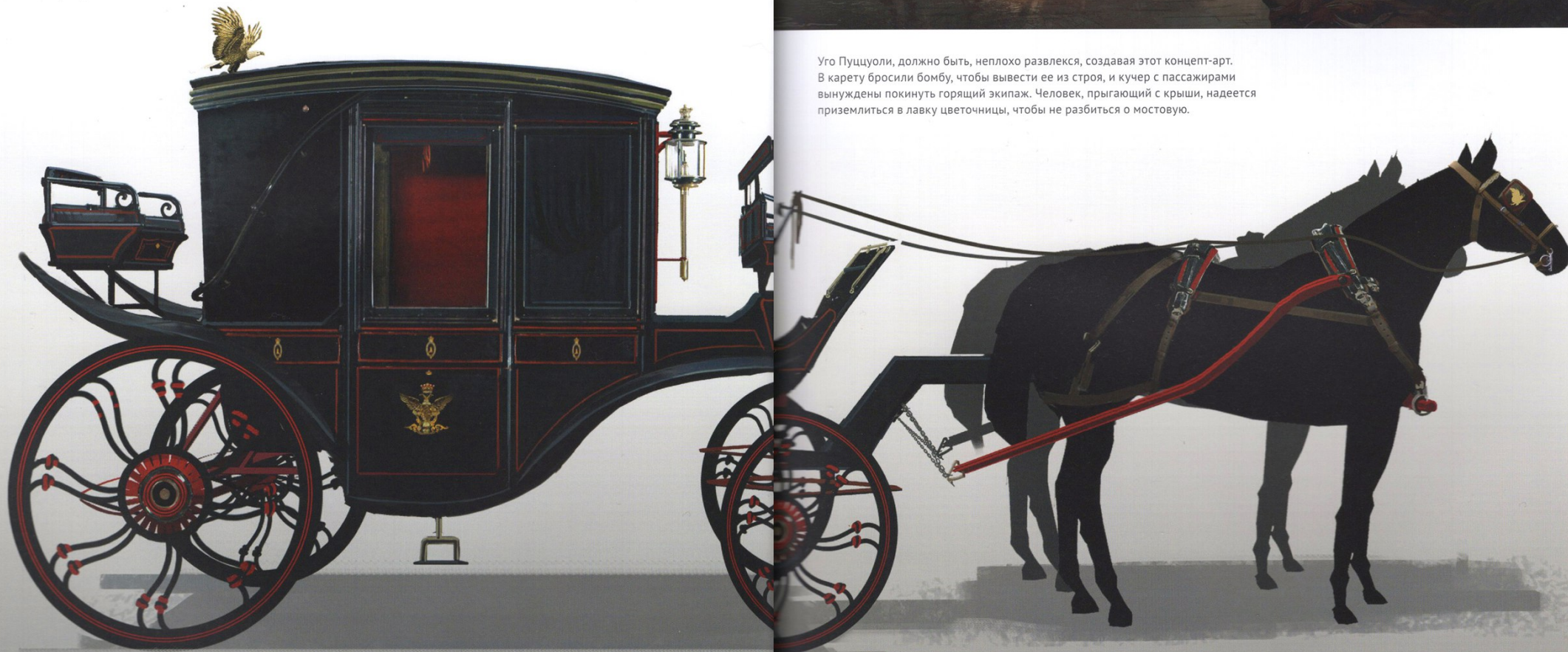
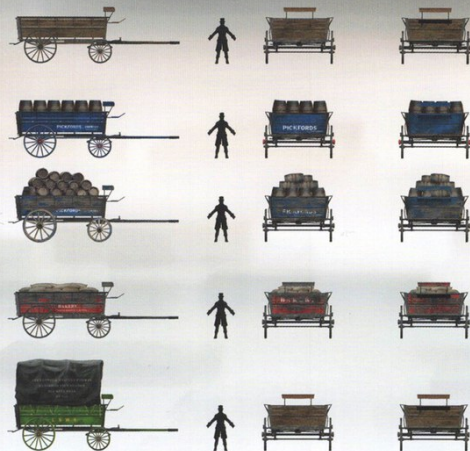
СКОРОСТНОЙ ПОЕЗД — жилище и штаб-квартира, достойная Джейкоба и Иви. В поезде есть мастерская — вагон, в котором можно создавать и модифицировать различные предметы и оружие. Есть тут также «комната отдыха» Грачей, передающая атмосферу британского паба. Здесь Джейкоб обменивается информацией с союзниками и обдумывает свои планы. В поезде имеется и вагон с личными комнатами ассасинов (*слева*), где они могут отдохнуть, если выдается свободная минутка. В другом вагоне команда создала настенное панно, отображающее завершённые и планируемые операции героев. Автор концепт-артов — главный художник Давид Альварес.





## ЭКИПАЖИ

В КАЖДОЙ ИГРЕ серии Assassin's Creed появляются новые технические особенности. В Syndicate ассасин получает возможность перепрыгивать с одного движущегося экипажа на другой. Жан-Венсан Руа говорит: «Кареты — часть геймплея, они постоянно появляются на улицах, и игрок в любой момент может ими воспользоваться. Таким образом можно укрыться или быстро добраться до места назначения, а также захватить экипаж и пуститься в погоню за противником. Всегда существует опасность столкнуться с каретой враждебной банды, вас могут протаранить или ударить сбоку, и герою придется искать новый экипаж. Улицы Лондона достаточно широки, чтобы можно было чувствовать себя свободно, преследуя врага или спасаясь бегством. Не стоит забывать о том, что полиция также пользуется конными экипажами и действия главного героя или других персонажей игрового мира могут привлечь ее внимание».



Уго Пуццуоли, должно быть, неплохо развлекался, создавая этот концепт-арт. В карету бросили бомбу, чтобы вывести ее из строя, и кучер с пассажирами вынуждены покинуть горящий экипаж. Человек, прыгающий с крыши, надеется приземлиться в лавку цветочницы, чтобы не разбиться о мостовую.







## КОРАБЛИ И ЛОДКИ

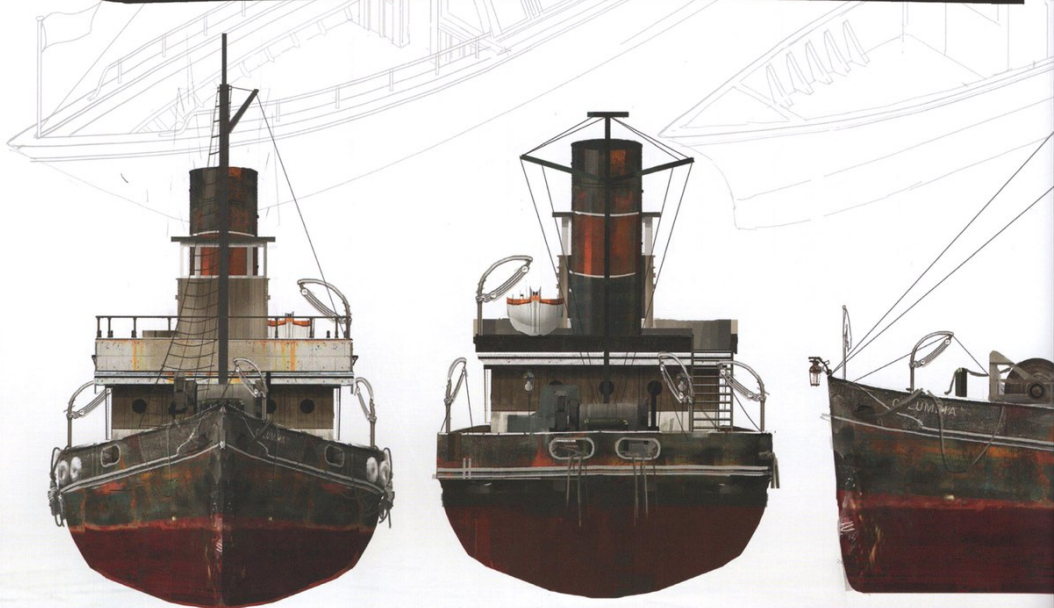
«В ВИКТОРИАНСКУЮ ЭПОХУ Темза играла важную роль в торговле, — поясняет Феликс Марло Флор, главный художник студии в Сингапуре. — Река служила магистралью как для транспортировки ценных грузов, так и для перевозки пассажиров. В разгар промышленной революции на Темзе постоянно находилось огромное количество кораблей и лодок самых различных типов, форм и размеров. Представленные суда демонстрируют стремительное развитие техники: от парусных барж до колесных пароходов. Это многообразие позволило нам создать образы Темзы с судами всевозможных цветов, форм и издаваемых звуков».

Жан-Венсан Руа описывает пеструю картину водного пути, буквально забитого паровыми судами: «Катера, баржи, парусные лодки и доки добавляют динамики и оживляют речной пейзаж. Они — совершенный символ индустриализации, превосходная иллюстрация важной роли Темзы в развитии Лондона. К тому же пароходы — это невероятно круто!»

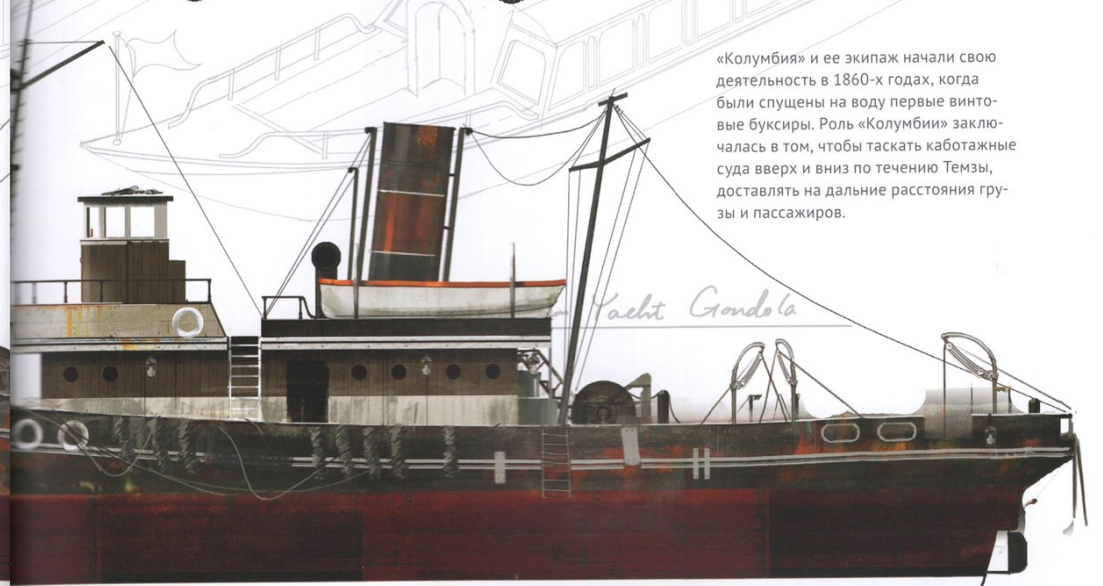
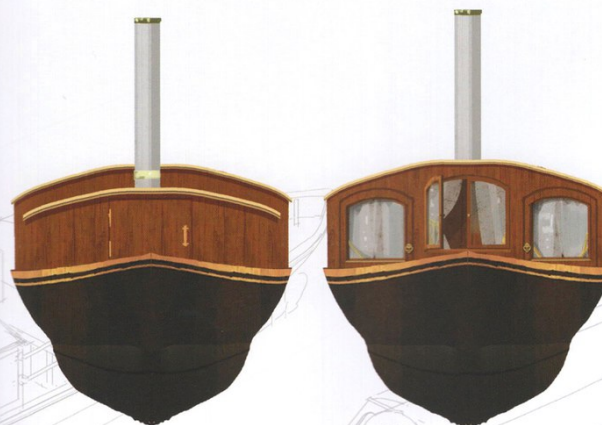




Этот очаровательный пассажирский пароход снабжен всем необходимым для путешествия состоятельного человека викторианской эпохи: на окнах кружевные занавески, скрывающие внутреннее пространство небольшой каюты от посторонних глаз, судно носит изящное название — «Водяная лилия». Без сомнения, матросы начищали все медные детали до безупречного блеска.



Патрульный катер, собственность подразделения охраны Темзы службы столичной полиции, отличается строгий черно-белый корпус и государственный флаг на носу. Такой катер не мог развивать большую скорость, впрочем, как и правонарушители.



«Колумбия» и ее экипаж начали свою деятельность в 1860-х годах, когда были спущены на воду первые винтовые буксиры. Роль «Колумбии» заключалась в том, чтобы таскать каботажные суда вверх и вниз по течению Темзы, доставлять на дальние расстояния грузы и пассажиров.







«Суда на Темзе помогли нам придать реке совершенно иной вид, позволили создать поверхность, по которой можно перемещаться так же, как по суше. Композиция данного концепта помогает воплотить идею движения: для этого нам пришлось отказаться от прямых линий и использовать искаженную перспективу» (Феликс Марло Флор).





ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

# САУТУАРК

С ОДНОЙ СТОРОНЫ, ПРОМЫШЛЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ И ИЗОБРЕТЕНИЕ ПАРОВОГО ДВИГАТЕЛЯ СПОСОБСТВОВАЛИ ПОВЫШЕНИЮ БЛАГОСОСТОЯНИЯ И КОМФОРТА ЛЮДЕЙ. С ДРУГОЙ – ЭКСПРЕСС, МЧАЩИЙСЯ ПО БРИТАНСКИМ СЕЛЬСКИМ ПРОСТОРАМ И ОСТАВЛЯЮЩИЙ ЗА СОБОЙ КЛУБЫ ДЫМА, – ВСЕГО ЛИШЬ РОМАНТИЧЕСКАЯ КАРТИНКА, ДАЛЕКАЯ ОТ РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ ГОРОДСКИХ ТРУДОБ, ЖИТЕЛИ КОТОРЫХ СТРАДАЛИ ОТ БОЛЕЗНЕЙ, РАБОТАЛИ НА ЗАВОДАХ В ЧУДОВИЩНЫХ УСЛОВИЯХ И ПИЛИ ГРЯЗНУЮ РЕЧНУЮ ВОДУ. ТОРГОВЛЯ ПРОЦВЕТАЛА, А ЛЮДИ УМИРАЛИ ТЫСЯЧАМИ.

Саутуарк превратился в крупнейший промышленный центр Лондона, средоточие производства, и вид его резко контрастировал с пейзажами таких районов, как Вестминстер. Жан-Венсан Руа рассказывает: «Знаковыми элементами промышленной революции являются заводы и склады, вокзалы и поезда, растущая сеть железных дорог и убогие трущобы, рабочие районы и чудовищное загрязнение окружающей среды. Все это и создает уникальный визуальный ряд игры Assassin's Creed: Syndicate».



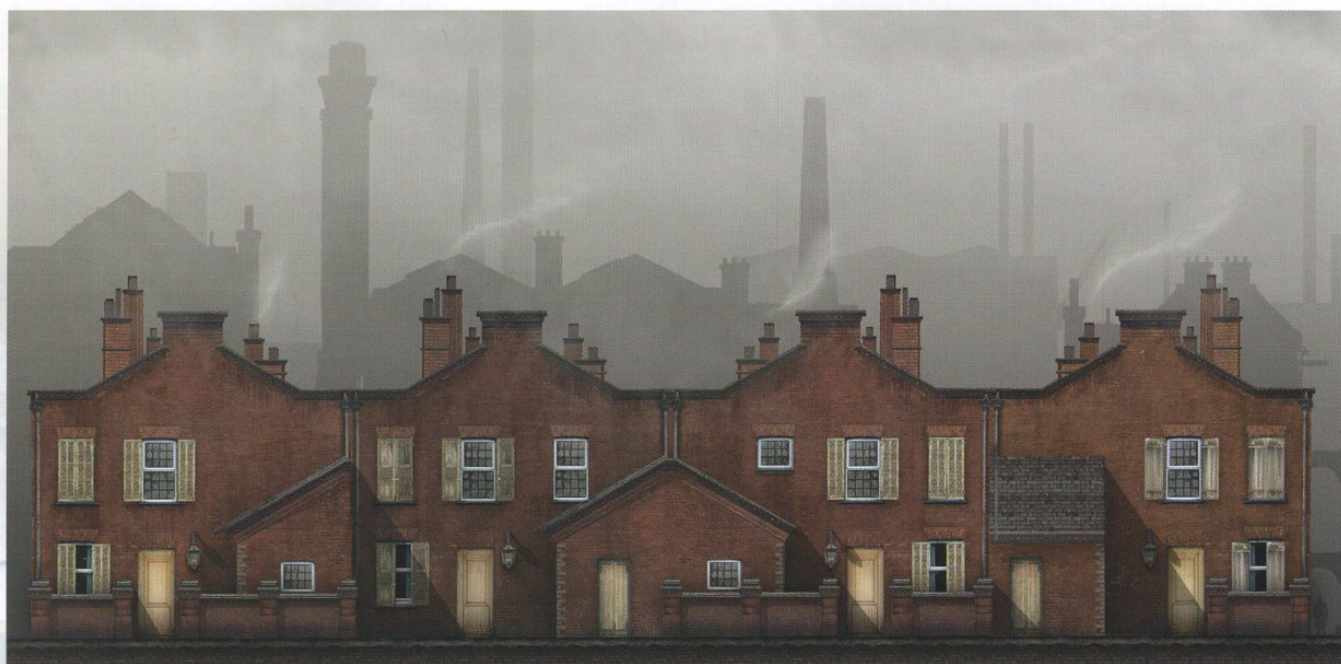


Изможденные лошади из последних сил тянут тяжело груженные телеги, дым из заводских труб застилает небо, рабочие спешат в цех, не обращая внимания на красоту восходящего солнца, а собор Святого Павла и Биг-Бен — всего лишь призрачные контуры, скрытые в тумане. Великие технические достижения для многих обернулись личной трагедией.

«Кирпичные здания заводов с изрыгающими дым высокими трубами и закопченными стенами, тысячи рабочих, трудящихся день и ночь, — все это символ той эпохи. Создавать изображения промышленных районов — все равно что иллюстрировать целый мир, главным обитателем которого является завод» (Уго Пуццуоли, концепт-художник).



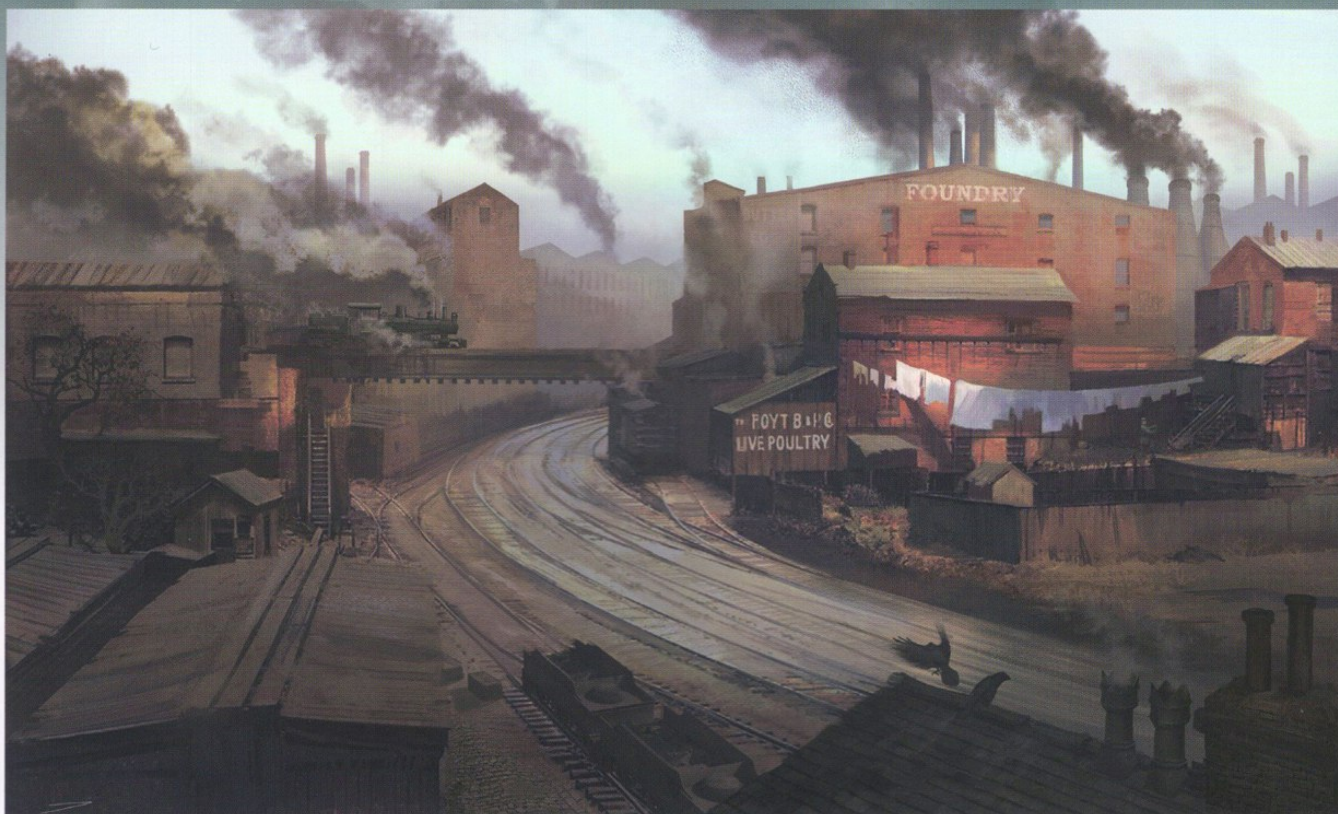




Строительство жилья для рабочих оказалось, конечно, неплохим ходом со стороны владельцев предприятий, но условия жизни в хибарах при заводе были отвратительными. Загрязненный воздух, антисанитария, грязная вода — все это приводило к частым вспышкам эпидемий опасных болезней, например холеры.







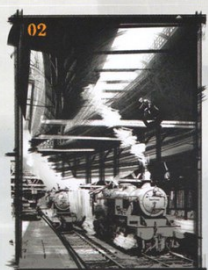
Звучит странно, но птица в курятнике, расположенном неподалеку от литейного цеха, была более свободной, чем люди, которым она служила пищей. Над раскисшей грунтовой дорогой проезжает направляющийся к заводу поезд — знак стремительного развития железнодорожного сообщения. Промышленные районы кажутся адом на земле, основные черты пейзажа здесь: бурые кирпичные стены и густой черный дым.











Вокзал Ватерлоо стал местом действия одного из самых захватывающих эпизодов игры Assassin's Creed Syndicate, во время которого наш ассасин совершает невероятный прыжок над движущимися поездами и приземляется на платформу. Отдельные фрагменты этой драмы представлены сверху. Подобные серии кадров создавались для каждого события игры. Разработка окружающей обстановки, насыщенной различными деталями, со множеством движущихся элементов и атмосферных эффектов, занимает обычно несколько месяцев. Но, проходя такой напряженный момент в игре, вы не можете отрицать, что это стоило потраченного времени.







## ■ ЛИТЕЙНЫЙ ЦЕХ

СТАНОВИТСЯ ЖАРЧЕ, когда наш ассасин сталкивается с новыми препятствиями в литейном цехе, среди рек расплавленного металла, где приходится двигаться стремительно, с трудом сохраняя равновесие. Эта миссия по проникновению разворачивается в полумраке, среди черного дыма, в помещениях, больше напоминающих пещеры, и постоянный страх оступиться среди дрожащего раскаленного воздуха, искажающего очертания предметов, создает неотступное ощущение того, что действовать нужно как можно быстрее. Литейный цех представляет собой интересное сочетание аудиовизуальных эффектов: здесь стоит постоянный шум, главный элемент — раскаленная печь, в которой бушует адское пламя. Все это похоже на логово чудовищного монстра. Как бы жутко ни выглядели литейные заводы, именно здесь производились чугун и сталь, необходимые для строительства мостов, поездов и первых в мире стальных военных кораблей. Когда думаешь обо всем этом, в голову приходит выражение «неизбежное зло».

Завод — гибельное место, но он производит впечатление. Уго Пуццуоли рассказывает: «Чугунные и сталелитейные заводы были сердцем промышленной революции. Я пытался представить их загадочными, опасными, но полными жизни и движения, дыма и жара. Завод — самостоятельная вселенная, он напоминает гигантского монстра. Мне нравится контраст огромных печей с крошечными фигурками суетящихся вокруг них рабочих».

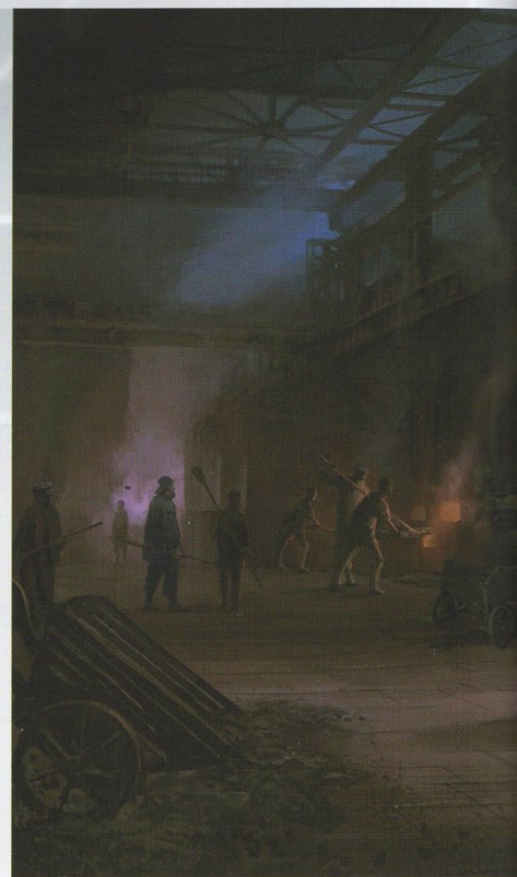






## ГАЗОВЫЕ И ПИВОВАРЕННЫЕ ЗАВОДЫ

СОВРЕМЕННЫЕ УДОБСТВА И РОСКОШЬ викторианского Лондона основывались на использовании генераторного газа, производимого на заводах путем газификации каменного угля; обитатели 400 тысяч домов пользовались газом для освещения, отопления и приготовления пищи. К 1868 году столицу обслуживали 100 газовых заводов. Побочные продукты, такие как аммиак, применялись для производства красителей и дезинфицирующих средств, каменноугольную смолу использовали для дорожного покрытия. Несмотря на то что газовые заводы были источником сильного неприятного запаха, они вносили огромный вклад в жизнь Лондона. При этом рабочие трудились на них в ужасных условиях: загружать уголь в генераторы и удалять смолу, оставшуюся после перегонки, приходилось вручную. Это была тяжелая изнурительная работа, люди проводили дни в раскаленных помещениях, а по вечерам снимали усталость дешевой выпивкой. Винокурный завод с его специфическими реакторами — весьма оригинальные декорации для приключений ассасина. Уго Пуццуоли рассказывает: «Контраст между водой, металлом, деревом и огнем — основной элемент этих концепт-артов. Гигантские силуэты металлических конструкций создают неповторимый колорит. Меня совершенно заворожали черно-белые фотографии старинных цехов, которые я изучал, создавая собственные концепты».









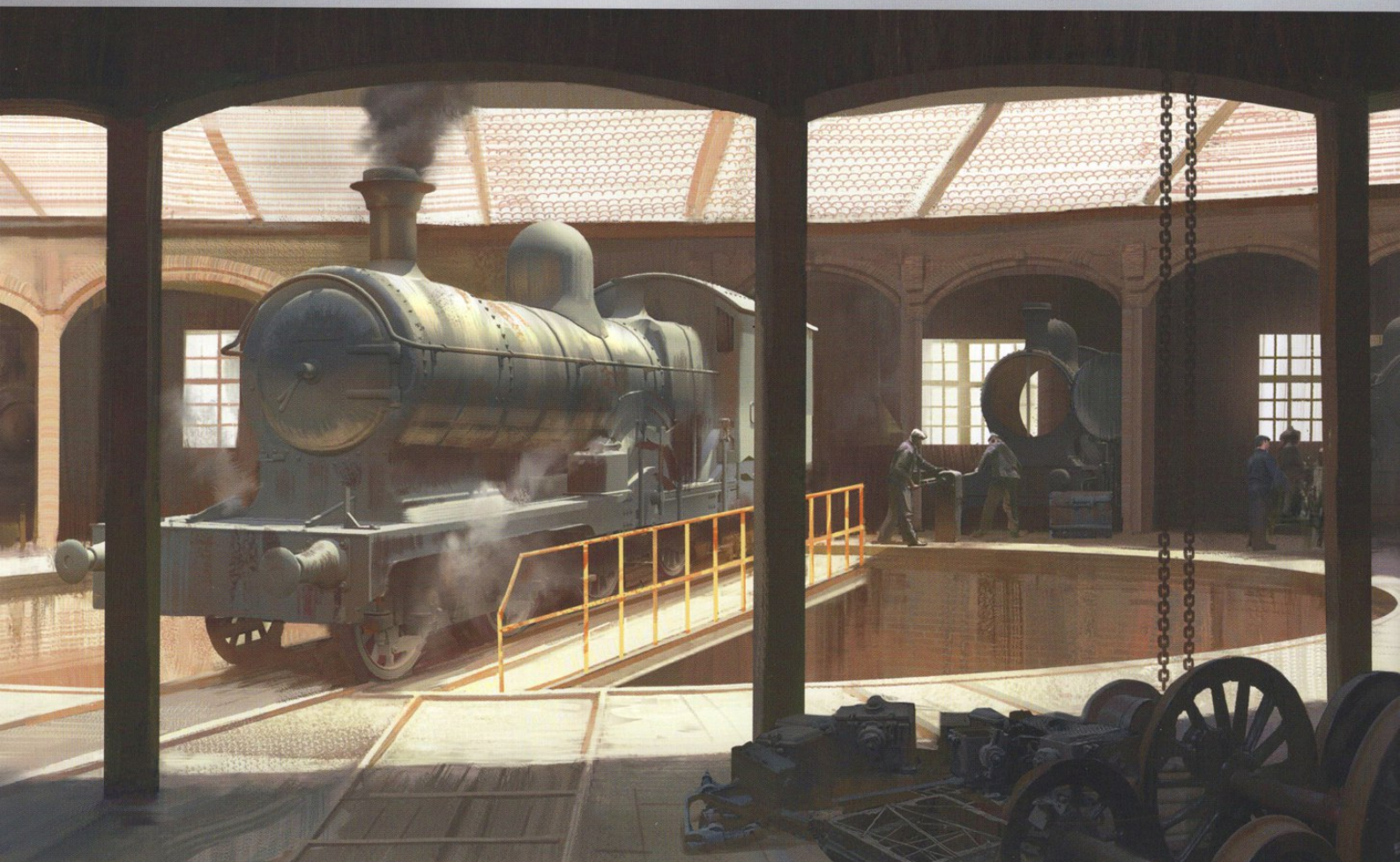
Как и эпизод на вокзале Ватерлоо, который мы видели раньше, погоня на заводе, изображенная здесь, содержит множество драматичных элементов. Можно представить себе какофонию и хаос, порожденные охваченным паникой человеком, который тянет за все рычаги подряд, пытаясь вызвать аварию и избавиться от преследователей. На заднем плане мы видим Джейкоба: в густом дыму он похож на призрака. Ассасин хладнокровно оценивает ситуацию, словно опытный игрок, планирующий следующий ход. Огромные окна и стеклянные потолки позволили концепт-художникам создать нужные световые эффекты. Догнать кого-то в такой обстановке невероятно сложно.











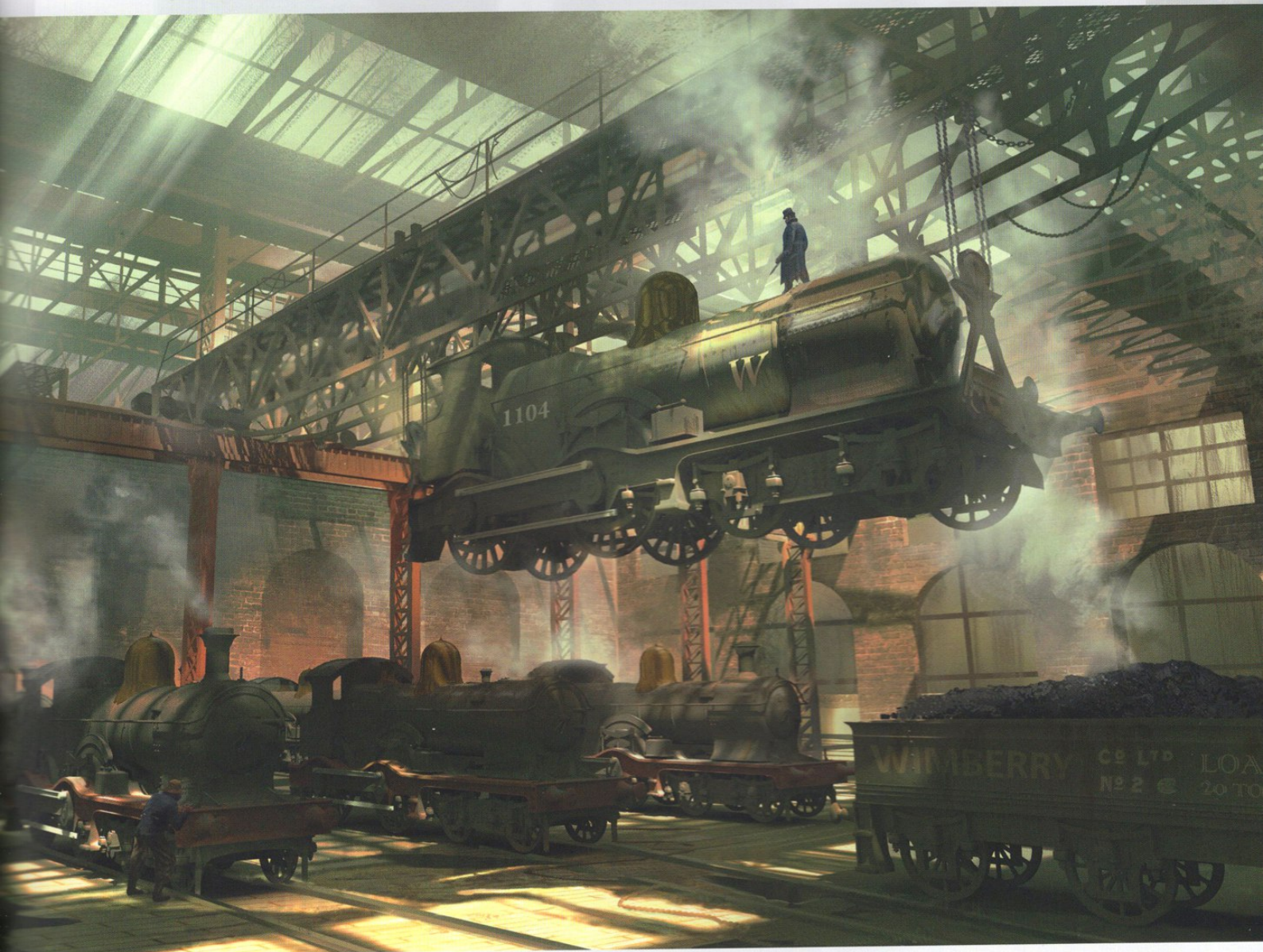
## ПОЕЗДА

ЕСЛИ ВАМ КОГДА-НИБУДЬ доводилось видеть настоящий паровоз, вы согласитесь, что даже самые примитивные экземпляры в движении просто завораживают; мерный гул, запах дыма, содрогающаяся под ногами платформа, которая оповещает о прибытии или отправлении. На заводе локомотивы безмолвствуют, но представляют собой не менее величественное зрелище, а производственный цех может внушить настоящий трепет. Уго Пуццуоли рассказывает: «Концепт с подвешенным к балкам паровозом, на котором стоит Джейкоб, был создан в самом начале работы. Трехмерное изображение сделано в программе SketchUp. Я занимался обстановкой цеха, а команда — моделями поездов. Это самый эффективный способ работы со сложными конструкциями».

В Лондоне машиностроительные предприятия были расположены в районах Нисден, Саутуарк и Ротерхит. Кроме паровозов, они выпускали подъемные краны, землеройные машины, коперы и оборудование для производства кирпича. Завод, представленный в игре *Assassin's Creed: Syndicate*, практически точно отображает реально существовавший, поскольку художники основывались на исторических документах.



















ГЛАВА ДЕСЯТАЯ

# ЛАМБЕТ

В ЗАМЕТКАХ ДИЗАЙНЕРОВ UBISOFT ЛАМБЕТ КРАТКО ОБОЗНАЧЕН КАК «РАЙОН ГНИ-  
ЛЫХ БОЛОТ». В ЭПОХУ ПРОМЫШЛЕННОЙ РЕВОЛЮЦИИ ОН СИЛЬНО ВИДОИЗМЕНИЛСЯ,  
ПРЕВРАТИЛСЯ ИЗ СРЕДНЕВЕКОВОЙ ПРИСТАНИ В ВАЖНЫЙ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ УЗЕЛ.  
ПУТИ СВЯЗЫВАЛИ ЭТОТ РАЙОН С СИТИ И ВЕСТ-ЭНДОМ. ОДНАКО ДЛЯ МНОГИХ ЖИТЕЛЕЙ  
ПРОГРЕСС ОБЕРНУЛСЯ НОВОЙ БЕДОЙ: МУЖЧИН, ЖЕНЩИН И ДЕТЕЙ НЕЩАДНО ЭКСПЛУА-  
ТИРОВАЛИ В ПЕЧАЛЬНО ИЗВЕСТНОМ РАБОТНОМ ДОМЕ.

В игре Assassin's Creed: Syndicate Ламбет символизирует самые ужасные последствия промыш-  
ленной революции: сводящую с ума бедность, угнетение слабых и обездоленных. Это район, где били  
детей и пинали собак, место обитания рабочего класса, который называли еще «опасным», здешних  
женщин английский журналист Джордж Сала описывал как «бесстыдных, неопрятных, грязных,  
драчливых и накаченных пивом».









В своей книге «Два оборота по часовой стрелке: двадцать четыре часа в викторианском Лондоне» (1859) Джордж Сала описывает ламбетские болота так: «Этот район не живописен и не самобытен, он не вызывает любопытства. Он даже не обладает сомнительным достоинством объекта старины. Он попросту вульгарен, отвратителен, убог и, по правде говоря, пользуется дурной славой». Концепт-наброски, представленные на этих страницах, были созданы Уго Пуццуоли в 2013 году, на них изображены основные черты района: убожество окраины, рабочие и вездесущая грязь.











## ■ ПСИХИАТРИЧЕСКАЯ БОЛЬНИЦА БЕДЛАМ

В ЗДАНИИ, ЗАНИМАЕМОМ СЕЙЧАС Имперским военным музеем, прежде располагалась Бетлемская королевская больница (на средневековом диалекте — Бедлам), широко известная тем, что в ней содержали душевнобольных преступников. Словом «бедлам» обычно называют хаос, неразбериху и беспорядок. Естественно, в связи с этим больница и привлекла внимание команды разработчиков игры *Syndicate*, когда они раздумывали над сценарием миссий в Лондоне. В сюжет включены соответствующие зловещие эпизоды: расследование требует, чтобы ассасин проник в лечебницу. Информация, которую он обнаружит в ее стенах, подтвердит самые худшие опасения.

Работая над образом Бедлама, художник Уго Пуццуоли старался использовать большее разнообразие цветов и текстур: «Когда я начал создавать концепт-арты больницы Бедлам, моей целью было добавить элементы природы в нашу игру, действие которой разворачивается исключительно в городской обстановке. Я хотел представить психбольницу изолированным местом, окруженным деревьями и болотами, расположенным вдали от любопытных глаз... передать ощущение одиночества и личной трагедии».

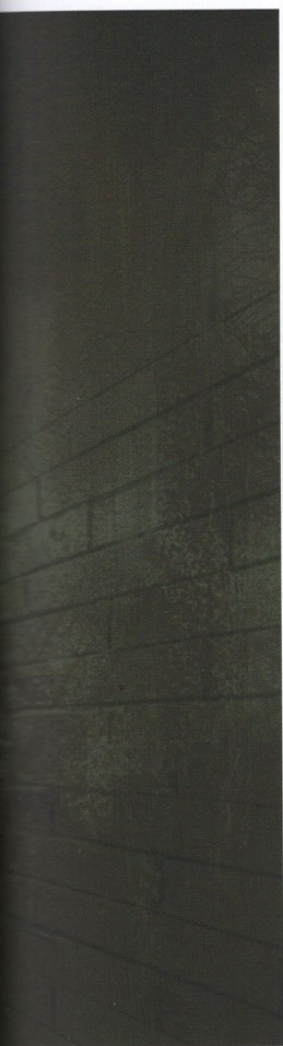












Команда Ubisoft поставила перед собой задачу создать образ больницы, хранящей мрачные секреты: «Мы старались как можно реалистичнее воспроизвести жуткие драматичные интерьеры, подходящие обитателям Бедлама», — говорит Уго Пуццуоли. Парадный вход ничем не отличается от вестибюля любой другой больницы: здесь чисто, практически стерильно, пахнет дезинфицирующими средствами. Но в задней части здания все иначе: обитатели, которых нельзя даже назвать пациентами, в испуге жмутся по грязным углам среди забрызганных кровью стен. Ассасин, наверное, кажется им призраком из ночного кошмара.









## ВИКТОРИАНСКАЯ МЕДИЦИНА

БЛАГОДАРЯ НЕСКОЛЬКИМ ВАЖНЕЙШИМ ОТКРЫТИЯМ того времени лечение из чудовищной пытки превратилось в более или менее переносимую процедуру. Появились анестетики и антисептики, благодаря которым было спасено немало жизней: хлороформ (введен в практику сэром Джеймсом Янгом Симпсоном), пастеризация (открытие Луи Пастера), хирургическая антисептика (сэр Джозеф Листер). Отныне человеку стало казаться, что он, словно Господь Бог, обрел власть над жизнью и смертью, это добавило правдоподобия романам ужасов (таким, как «Франкенштейн» Мэри Шелли) и чудовищным слухам об учреждениях вроде Бедлама. Развитие медицины стало отличной базой для создания леденящего кровь фрагмента сюжета и захватывающей локации для исследования. В противовес изображенным ужасам, сценаристы Ubisoft решили включить в игру Флоренс Найтингейл как символ больничных реформ. Естественно, Флоренс должна была действовать на стороне ассасинов. Она наверняка пришла бы в ужас при виде представленных здесь сцен.

«Вот несколько предложений относительно сюжета, сделанных на стадии разработки: идея заключалась в том, чтобы в сумасшедшем доме находилась тайная лаборатория. Мне показалось, что было бы интересно поместить Джейкоба в совершенно дикую ситуацию, когда он окажется беспомощным в руках тамплиеров, собирающихся накачать его наркотиками или, возможно, еще хуже... расчленив заживо! Развитие естественных наук в XIX веке, воплощенное в образах тамплиеров, мрачная готическая атмосфера, внутренности вскрытого трупа... Все это действительно впечатляет!» (Уго Пуццуоли).





глава одиннадцатая

## ВРЕМЕННАЯ АНОМАЛИЯ: ПЕРВАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА

XI

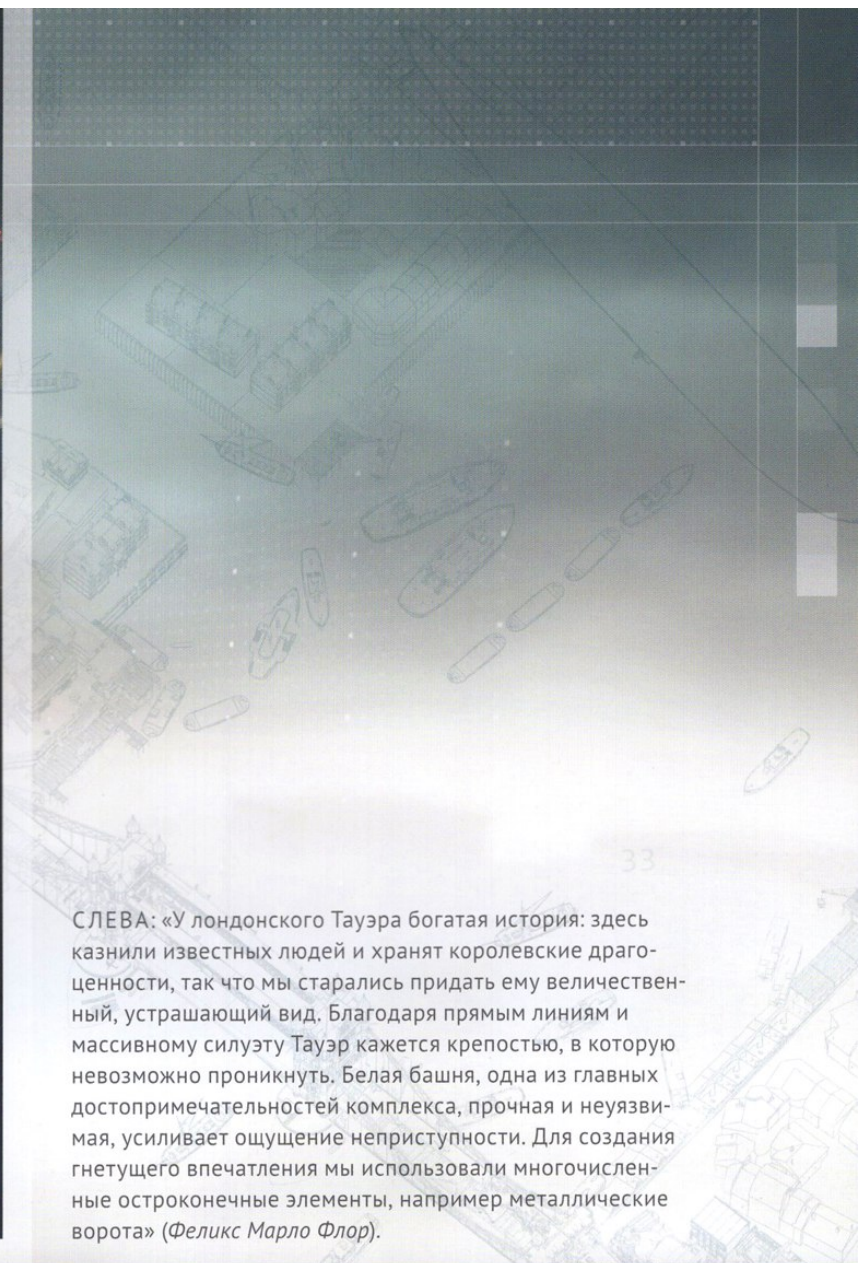
«ЭТА ВРЕМЕННАЯ АНОМАЛИЯ ПРЕДОСТАВИЛА НАМ ЗАМЕЧАТЕЛЬНУЮ ВОЗМОЖНОСТЬ НАПОМНИТЬ ИГРОКАМ О НЕКОТОРЫХ ИСТОРИЧЕСКИХ СОБЫТИЯХ. ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС — ОСНОВНОЙ ЭЛЕМЕНТ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИЙ ВРЕМЯ ПЕРВОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ. В ЭТОМ ФРАГМЕНТЕ СЦЕНАРИЯ ФИГУРИРУЮТ ПОЧТИ СОВРЕМЕННЫЕ АВТОМОБИЛИ, ШИРОКО РАСПРОСТРАНЕНО ЭЛЕКТРИЧЕСТВО, МЫ ВИДИМ ДАЖЕ ДОСТРОЕННЫЙ ТАУЭРСКИЙ МОСТ. ВСЕ ЭТО ОБРАЗУЕТ ОЧЕНЬ ЛЮБОПЫТНОЕ ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО БЛАГОДАРЯ ВИЗУАЛЬНЫМ ЭФФЕКТАМ, ОТСУТСТВУЮЩИМ В ДРУГИХ СЦЕНАХ.

«Атмосфера военного времени должна вызвать новые эмоции и дать игроку возможность получить интересный опыт. Для этой цели используется множество тематических и визуальных контрастов. На небе мы видим противостояние света и тьмы — надежды и отчаяния. Цвета здесь немного размытые, однако в сочетании с разрушениями и надвигающейся угрозой дирижаблей это создает достаточно тревожную картину» (Феликс Марло Флор, главный художник студии в Сингапуре).









33

СЛЕВА: «У лондонского Тауэра богатая история: здесь казнили известных людей и хранят королевские драгоценности, так что мы старались придать ему величественный, устрашающий вид. Благодаря прямым линиям и массивному силуэту Тауэр кажется крепостью, в которую невозможно проникнуть. Белая башня, одна из главных достопримечательностей комплекса, прочная и неуязвимая, усиливает ощущение неприступности. Для создания гнетущего впечатления мы использовали многочисленные остроконечные элементы, например металлические ворота» (Феликс Марло Флор).



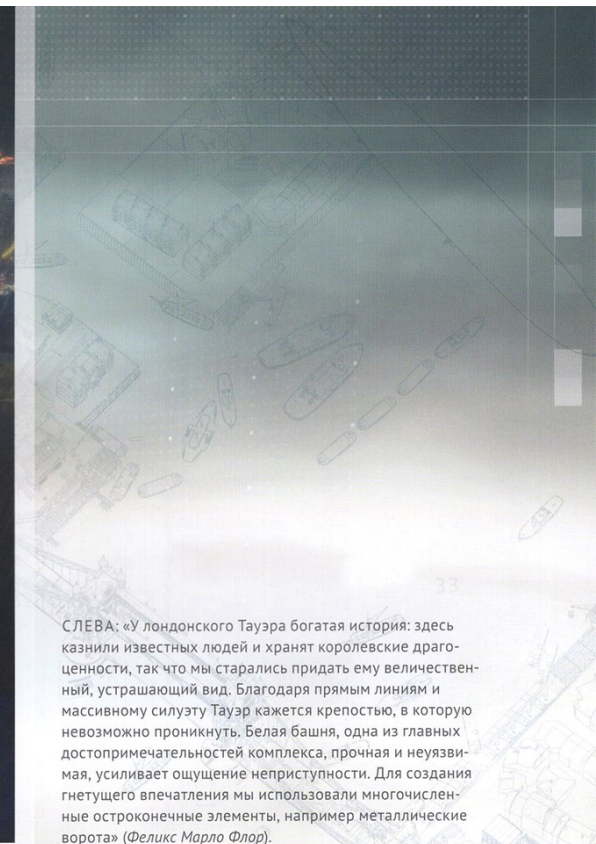




ВНИЗУ: «На этом передающем настроение наброске изображен характерный для эпохи городской пейзаж с многочисленными элементами, которые мы хотели использовать. Это царство электрических проводов и телеграфных столбов, уникальных для данного отрезка времени. На улицах пусто, лишь в отдалении видна группа марширующих солдат» (Феликс Марло Флор).



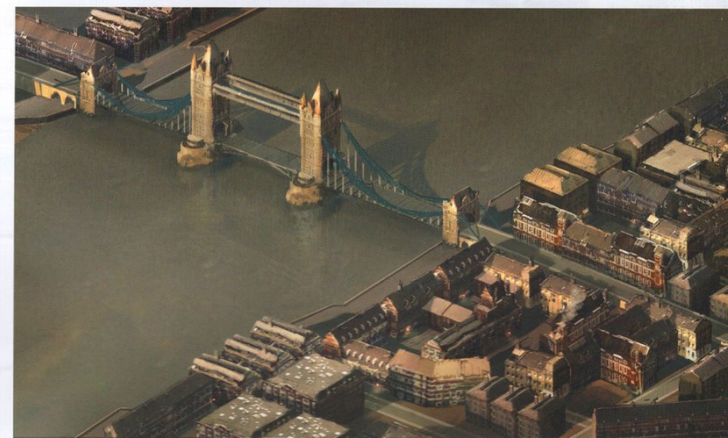




СЛЕВА: «У лондонского Тауэра богатая история: здесь казнили известных людей и хранят королевские драгоценности, так что мы старались придать ему величественный, устрашающий вид. Благодаря прямым линиям и массивному силуэту Тауэр кажется крепостью, в которую невозможно проникнуть. Белая башня, одна из главных достопримечательностей комплекса, прочная и неуязвимая, усиливает ощущение неприступности. Для создания гнетущего впечатления мы использовали многочисленные остроконечные элементы, например металлические ворота» (Феликс Марло Флор).







СЛЕВА: «Концепт-арт — идеальный инструмент, позволяющий визуально представить существующие возможности. Этот рисунок — прекрасный тому пример. Прыжок между частями разводного моста — одна из идей, которую мы обдумывали на ранних стадиях разработки» (Феликс Марло Флор).









## ■ УИНСТОН ЧЕРЧИЛЛЬ

«ВЫБРАННЫЙ НАМИ ЭПИЗОД Первой мировой войны отражает ситуацию, с которой Черчиллю пришлось столкнуться в то время: несмотря на урон, уже нанесенный городу, противостояние с могущественным противником все еще впереди. Мы хотели передать идею стойкости Черчилля и всех жителей Лондона. Войну нельзя выиграть в одиночку, для этого необходима поддержка. На иллюстрации изображен момент первой встречи Лидии, внучки Иви, с Черчиллем. Впоследствии они станут союзниками и друзьями. Символичны две башни Тауэрского моста на заднем плане: два гиганта, готовые вместе встретить общего врага» (Феликс Марло Флор).





«Концепт-арты для периода Первой мировой с видом на город сверху передают атмосферу военного времени. Мы видим прожекторы, парящие в небе гигантские дирижабли и самолеты — все это прекрасно демонстрирует стремительность технического прогресса. Кроме того, у нас наконец появилась возможность показать масштабы Тауэрского моста в сравнении с другими объектами» (Феликс Марло Флор).







ГЛАВА ДВЕНАДЦАТАЯ

## ТЕМЗА

«ОСНОВНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ТЕМЗЫ — ПОСТОЯННОЕ ДВИЖЕНИЕ. ЭТОТ РАЙОН ОТКРЫВАЕТ ПЕРЕД ИГРОКОМ БЕСКОНЕЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ. НА КАЖДОМ ЭТАПЕ РАЗРАБОТКИ ЛОКАЦИИ МЫ РУКОВОДСТВОВАЛИСЬ КАК СЦЕНАРИЕМ, ТАК И ЭСТЕТИЧЕСКИМИ СООБРАЖЕНИЯМИ. ФОРМУ ОПРЕДЕЛЯЕТ ФУНКЦИЯ — ПОМНЯ ОБ ЭТОМ, МЫ СТАРАЛИСЬ СОЗДАТЬ РЕАЛИСТИЧНОЕ И В ТО ЖЕ ВРЕМЯ УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО.

В этом районе динамика передается с помощью движения судов, грузовых кранов и течения реки. Благодаря подобным элементам игрок испытывает волнующее чувство свободы: перед ним открыты все пути. Это ключевой момент в образе Темзы. Здесь также присутствуют тематические контрасты. Разные доки и суда строились для различных социальных слоев и целей. В них мы видим противоречие между старым и новым, между роскошью и нищетой» (Феликс Марло Флор).









«Было очень увлекательно рисовать порт и виды Лондона с моря. Множество парусных судов, барж, первых пароходов, на заднем плане заводы в туманной дымке — все это ключевые элементы пейзажа Темзы, которые я использовал в данных набросках, отлично передающих настроение локации» (Уго Пуццуоли).









Кажется, практически невозможно отличить друга от врага среди всех этих катеров и лодок, которыми забита пристань. Однако Джейкоб точно знает, кого ищет. Уго Пуццуоли: «Было здорово рисовать берега Темзы. Грязные, сырые притоны... типичные места встреч бандитов и торговцев краденым!»







Появление на рисунке занятых делом рабочих подкрепляет «послание», содержащееся в сюжете Assassin's Creed: Syndicate. С помощью этих концептов художник хотел показать, что угнетенные люди все же гордились своим трудом: пустые лодки аккуратно выстроены на берегу. На пристани безлюдно, и мы острее ощущаем опасность, тающуюся в сумерках; а Джейкоб и Иви тем временем могут беззвучно подобраться к своим жертвам.

















ВНИЗУ СЛЕВА: «Нападение на лодки — одна из форм действия, с которой, возможно, придется столкнуться игроку. На этом рисунке Джейкоб атакует врага сверху, из выгодного положения. Очень важно дать игроку почувствовать себя могущественным и храбрым. Джейкоб сосредоточен на предстоящей схватке, его поза создает впечатление мощи и уверенности в себе» (Феликс Марло Флор).





## ■ ЛОНДОН, 1868

ОДИН ИЗ ГЕРОЕВ Assassin's Creed: Syndicate, Джейкоб Фрай, смотрит на Темзу: небо скрыто лондонским смогом, повсюду стоит удушливая вонь и невыносимый шум, и все же эта сцена вызывает сильные эмоции. Но какие же? Сожаление или восхищение, печаль или пьянящую радость? Памятники богатого прошлого столицы исчезают в отвратительных клубах дыма, источаемых очередными достижениями технического прогресса, птицы, питающиеся падалью, кружат над телами тех, кто погиб в этой яростной схватке за власть. Даже если Джейкобу удастся завоевать сердца и умы людей, сможет ли он повести их дальше, в эпоху современности?











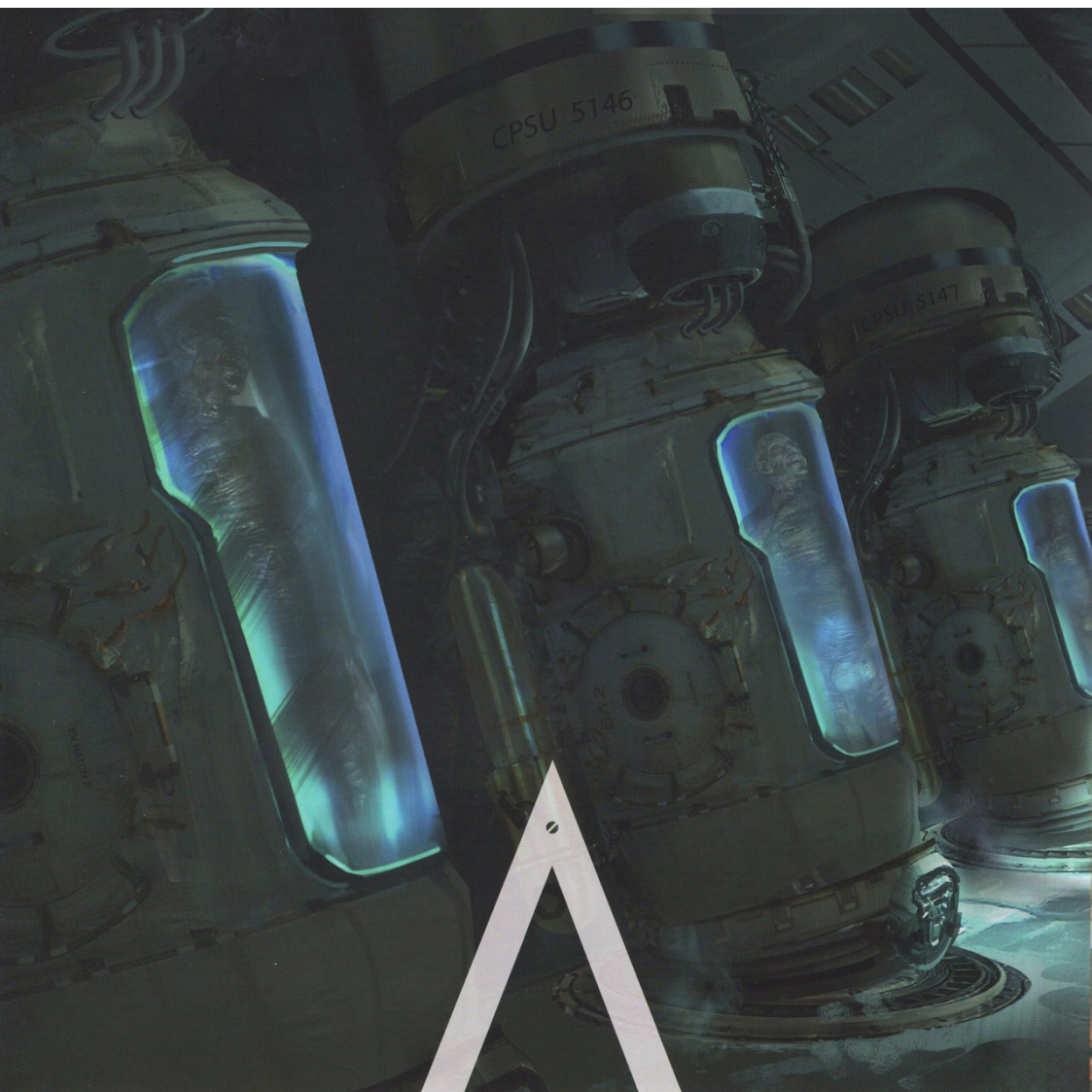




«Мы разработали три отличающихся друг от друга типа пристаней, чтобы игрок мог испытать различные эмоции, передвигаясь по району. Каждый тип наделен специфическими чертами, что позволило нам добиться реалистичности и с помощью особых визуальных элементов создать уникальное настроение. Для пристаней богачей (слева) характерны изысканные формы и материалы с обилием мягких текстур, а также наличие растительности. Пристани, которыми пользовались представители среднего класса (внизу), напротив, характеризуются резкими очертаниями, здесь использованы твердые материалы: камень, металл. И, наконец, в бедных районах построек на пристани мало, все выполнено из дерева и покрыто грязью» (Феликс Марло Флор).







XIII



ГЛАВА ТРИНАДЦАТАЯ

## НАШИ ДНИ

- САМАЯ БОЛЬШАЯ ЗАГАДКА СЮЖЕТА ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE ПОКА ОСТАНЕТСЯ НЕ-РАСКРЫТОЙ, НО НАМ ХОТЕЛОСЬ СЛЕГКА ПРИПОДНЯТЬ ЗАВЕСУ ТАЙНЫ И ПОКАЗАТЬ УЖА-СЫ ПАДЕНИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА. ИГРОК УВИДИТ, К ЧЕМУ ВСЕ ЭТО ПРИВЕЛО, И, МОЖЕТ БЫТЬ, ЗАДАСТСЯ ВОПРОСОМ: НЕУЖЕЛИ ЛЮДИ СПОСОБНЫ СДЕЛАТЬ ТАКОЙ ШАГ ВПЕРЕД И НИ РАЗУ НЕ ОГЛЯНУТЬСЯ, НЕ ВСПОМНИТЬ ПОЛУЧЕННЫЕ УРОКИ?

Проблемы, которые затрагивает серия Assassin's Creed, часто задевают за живое. Мы стараемся снабжать проекты многочисленными загадками и головоломками, которые поклонники игры стремятся разгадать. И все же без определенного чувства юмора нельзя обращаться даже к самым серьезным предметам. «Я создал эту секретную лабораторию из элементов франшизы „Чужой“ и интерьера МКС, — говорит Уго Пуццуоли. — И добавил освещение в полу, чтобы вызвать жутковатый эффект!»



## КЛОНЫ

ПОПУЛЯРНАЯ В НАУЧНОЙ фантастике идея клонирования человека уже практически воплощена в реальности. Поскольку большинству из нас подобная перспектива не слишком нравится, в нашем «ужастике» мы играем на этом страхе: а что, если все пойдет не так, как задумывалось? Кошмарные плоды лабораторной ошибки, представленные здесь, вызовут отвращение у любого нормального человека, но страшнее всего — последний экземпляр. Грант Хиллиер объясняет: «Здесь изображена серия неудачных клонов, но каждый из них немного лучше предыдущего. В данном случае сотрудники „Абстерго“ пытались клонировать Мудреца».







## ■ «АБСТЕРГО»

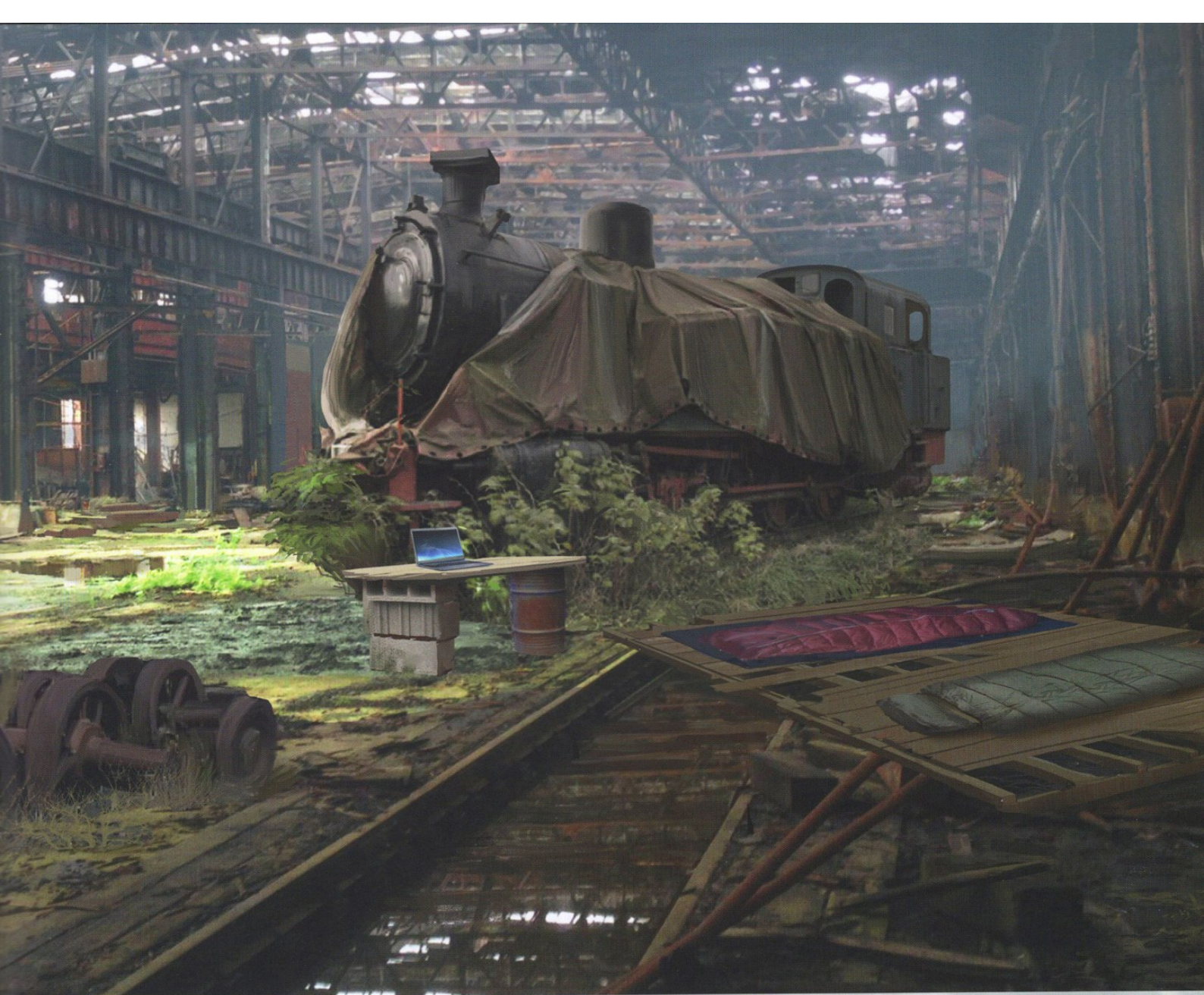
ПОРЯДОК ВО ВСЕМ — отличительная черта ордена тамплиеров, это воплощение современности, идеал капиталистической цивилизации. «Создавая этот офис, я использовал квадратные формы, присущие тамплиерам, их, так сказать, графическую подпись, — объясняет Уго Пуццолли. — Картина и красная с черным схема на письменном столе также используют этот визуальный код, характерный для тамплиеров». Почти наверняка этот офис расположен в некоей секретной локации, известной только доверенному персоналу «Абстерго», в частности ученому Альваро Граматика (*крайний слева*) и руководителю операций Изабель Ардан (*слева*). Однако за окном вы видите очень знакомую достопримечательность, которая может дать вам подсказку...





«Это место — временное укрытие команды ассасинов в 2015 году. Можно заметить прямые отсылки к старинным заводам, которые мы исследовали в 1868-м. Меня охватывает ностальгия при виде этих ржавеющих стальных монстров, наполовину скрытых растительностью, никому уже не нужных сегодня» (Уго Пуццуоли).





## АССАСИНЫ

ПЕРЕД ВАМИ НЕСКОЛЬКО СПОЙЛЕРОВ — возможно, вы уже узнали на этих концептах Гранта Хиллиера Ребекку Крейн и Шона Гастингса, живущих в современном нам мире, команду технической и тактической поддержки ассасинов. Они продолжают наблюдать за деятельностью «Абстерго», иными словами, за орде-ном тамплиеров, Гастингс добывает информацию об интересующих нас лицах из прошлого или настоящего. Специальность Крейн — расшифровка закодированных сообщений и помощь в акклиматизации новым рекру-там, испытавшим побочные эффекты пребывания в вир-туальной реальности Анимуса. Роль Ребекки и Гастингса в сюжете *Assassin's Creed: Syndicate* пока останется тайной, но здесь вы видите современную версию скры-того клинка ассасина: мы уверяем, придет время, и на плечи героев ляжет огромная ответственность... Здесь, в XXI веке, мы и оставим вас. Не обгадряйте клинок кро-вью невинных. Прячьтесь, оставаясь на виду. И никогда не ставьте под угрозу Братство.



# БЛАГОДАРНОСТИ

## В РАБОТЕ НАД ПРОЕКТОМ ПРИНИМАЛИ УЧАСТИЕ:

### ГЛАВНЫЙ ОФИС UBISOFT

Ив Гиймо — *генеральный директор*

### ОТДЕЛЕНИЕ UBISOFT — ЕВРОПА, БЛИЖНИЙ ВОСТОК, АФРИКА

Ален Корр — *исполнительный директор*  
Жоффруа Сарден — *старший вице-президент по продажам и маркетингу*  
Гийом Кармона — *директор по маркетингу*  
Клеман Превосто — *групп бренд-менеджер*  
Ромен Орса — *бренд-менеджер*  
Тома Карпантье — *помощник бренд-менеджера*  
Клеманс Делёз — *директор по изданию*  
Крис Маркюс — *менеджер по изданию*  
Альберто Коко — *руководитель отдела потребительских товаров*

### ОТДЕЛЕНИЕ UBISOFT — СЕВЕРНАЯ, ЦЕНТРАЛЬНАЯ И ЮЖНАЯ АМЕРИКА

Лоран Деток — *исполнительный директор*  
Каролина Ламаш — *менеджер по лицензированию*

### ОСНОВНАЯ СТУДИЯ, КВЕБЕК

Тьерри Дансеро — *арт-директор*  
Венсан Ламонтань — *помощник арт-директора*  
Дэн Варгас — *помощник арт-директора*  
Каролина Суси — *художник*  
Фернандо Акоста — *художник*  
Фредерик Рамбо — *художник*  
Грант Хиллиер — *художник*  
Уго Пуццуоли — *художник*  
Хьюз Тибодо — *художник по персонажам*  
Матье Гуле — *художник по персонажам*  
Алексис Белле-Дюфо — *художник по персонажам*  
Стефани Шаф — *художник по персонажам*  
Паскаль Болье — *художник по персонажам*  
Сабина Лалансетт — *художник по персонажам*  
Стив Бодуа — *художник по персонажам*

### СТУДИЯ В МОНРЕАЛЕ

Патрик Лимож — *помощник арт-директора*  
Жиль Белёй — *художник*  
Джон Бигорнь — *художник*  
Мартин Дешамбо — *художник*

### СТУДИЯ В СИНГАПУРЕ

Феликс Марло Флор — *арт-директор*  
Ник Тан Чи — *помощник арт-директора*  
Гуанг Юй Тан — *художник*  
Жу Шуо — *художник*  
Дарек Заброски — *художник*  
Кобе Сек — *художник*  
Фрэнк Китсон — *художник*

### СТУДИЯ В АНСИ

Янник Корбоз — *арт-директор*  
Алекс Джингра — *руководитель отдела компьютерной графики*  
Давид Альварес — *художник*  
Пьер Бертен — *художник*

### СТУДИЯ В ШАНХАЕ

Ален Гурники — *арт-директор*  
Юй Ли Цин — *художник*

### СТУДИЯ В БУХАРЕСТЕ

Джани Койян — *художник*

### БРЕНД-ГРУППА UBISOFT

Рафаэль Лакост — *арт-директор бренда*  
Анук Бахман — *бренд-менеджер*  
Антуан Чешински — *бренд-менеджер*  
Аймар Азаизиа — *бренд-директор по контенту*  
Этьен Аллонье — *бренд-директор*  
Жан Гедон — *креативный директор бренда*  
Мартин Шеллинг — *старший продюсер бренда*

### Особую благодарность заслуживают:

Бет Льюис и вся команда издательства Titan Books,  
Мохамед Гамбуз, Виржини Сек-Мар, Жан-Венсан Руа,  
Мигель Бушо, Венсан Памерло, Адам Стивз, Тома Жиру,  
Мария Лорето, Сириль Вернь и команда Helix.

*Мы благодарим всех, кто работал  
над этим замечательным проектом!*





Действие игры Assassin's Creed: Syndicate разворачивается в мрачном викторианском Лондоне времен промышленной революции. Столичный пейзаж, от Вестминстера до Уайтчепела, от знаменитого Тауэра до Темзы, воссоздан в мельчайших деталях. Словно наяву здания с изысканной архитектурой возвышаются над трущобами и известными на весь мир улицами, река пестрит лодками и пароходами. Легендарный город, полный опасностей и неразрешимых противоречий, просто восхитителен в изображении художников Ubisoft!

Джейкоб и Иви Фрай защищают простых людей от произвола властей и жестокости уличных банд, и весь Лондон лежит у ног близнецов-ассасинов. Вместе с новыми героями в игре появляются и исторические личности: Чарльз Дарвин, Флоренс Найтингейл, Карл Маркс, Чарльз Диккенс. В книгу вошли сотни концепт-артов, наброски, 3D-модели и примеры текстур, а также подробные комментарии художников и разработчиков.



**UBISOFT®**

© 2015 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.  
Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft  
Entertainment in the U.S. and/or other countries.



16+