

**Тома Мерёр
Марион Милье
Секреты Assassin's
Creed. Книга 2. С 2014
по 2023 год: революция
Серия «Легендарные
компьютерные игры»**

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=73178818

Секреты Assassin's Creed. Книга 2. С 2014 по 2023 год. революция:

Эксмо; Москва; 2025

ISBN 978-5-04-239106-4

Аннотация

Assassin's Creed – франшиза компании Ubisoft, основанная на приключенческих играх с открытым миром, где особое внимание уделяется стелсу. Действие серии происходит в разные эпохи и в разных странах на фоне значимых исторических событий, с добавлением тем научной фантастики и мифологии. Основной сюжет рассказывает о многовековой тайной борьбе двух организаций – тамлиеров и ассасинов.

В первой части «Секретов Assassin's Creed» Тома Мерёр исследовал зарождение серии и ее развитие с 2007 по 2014 год.

Теперь вас ждут грохочущие улицы Парижа, туманный Лондон, пустынные просторы, греческий архипелаг, суровые викинги и величественный Багдад! Раскройте секреты и узнайте закулисную историю создания игр серии с Unity до Mirage, вышедшей в 2023 году.

- Как каждая часть серии превратилась в историю о поисках артефактов Предтеч?

- Почему, вопреки своему названию, Unity разобщила разработчиков?

- Как сериал «Остаться в живых» повлиял на противостояние ассасинов и тамплиеров?

Содержание

Предисловие	10
Введение	14
1	20
Конец ознакомительного фрагмента.	28

**Тома Мерёр,
Марион Милье
Секреты Assassin's
Creed. Книга 2. С 2014
по 2023 год: революция**

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

Thomas Méreur and Marion Millier

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



THIRD
éditions

© Яковлева К.В., перевод на русский язык, 2025

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

* * *



ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

- КРОВЬ, ПОТ И ПИКСЕЛИ
 -
 - КОДЗИМА - ГЕНИЙ
 -
 - ПОВЕЛИТЕЛИ DOOM
 -
 - ПОТРАЧЕНО
 -
 - SILENT HILL. НАВСТРЕЧУ УЖАСУ
 -
 - HEY! LISTEN!
 -
 - DOOM
 -
 - ИСТОРИЯ СЕРИИ ZELDA
 -
 - MASS EFFECT
 -
 - НАЖМИ RESET
 -
 - BALDUR'S GATE
 -
 - RESIDENT EVIL
 -
 - СОЗДАНИЕ ТРИЛОГИИ BIOSHOCK
 -
 - ПОКОЛЕНИЯ РОКÉМОН
 -
 - ВЕДЬМАК
 -
 - ИСТОРИЯ ФРАНШИЗЫ
 -
 - FALLOUT
 -
 - ГЕНИЙ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР
 -
 - ПИТЕР МОЛИНЬЕ
 -
 - SUPER MARIO
 -
 - SKYRIM
 -
 - DARK SOULS: ЗА ГРАНЬЮ СМЕРТИ
КНИГА 1
 -
 - HALF-LIFE
 -
 - ULTIMA. СКВОЗЬ ЛУННЫЕ ВРАТА
- UNCHARTED
 -
 - DARK SOULS: ЗА ГРАНЬЮ СМЕРТИ
КНИГА 2
 -
 - МЯСОРУБКА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ
 -
 - ИКОНА DOOM
 -
 - ВСЕ ПОД КОНТРОЛЕМ
 -
 - THE LAST OF US
 -
 - DEATH STRANDING ХИДЕО КОДЗИМЫ
 -
 - ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ
FINAL FANTASY
 -
 - RED DEAD REDEMPTION
 -
 - ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ
THE LEGEND OF ZELDA
 -
 - САГА YAKUZA: ПОДОБНАЯ ДРАКОНУ
 -
 - ВАС ЗАМЕТИЛИ!
 -
 - ТРИЛОГИЯ HALO
 -
 - СЕКРЕТЫ ASSASSIN'S CREED
КНИГА 1
 -
 - АТАКА, МАГИЯ, ПРЕДМЕТЫ
 -
 - CASTLEVANIA
 -
 - ХРОНИКИ DISHONORED
 -
 - UNDERTALE
 -
 - SILENT HILL
 -
 - ГАРРИ ПОТТЕР И ДАРЫ ГЕЙМДЕВА
 -
 - FINAL FANTASY
 -
 - СЕКРЕТЫ ASSASSIN'S CREED
КНИГА 2

THOMAS MÉREUR
MARION MILLIER

Les secrets

*d'*ASSASSIN'S
C R E E D

*De 2014 à 2023:
Révolutions*

Предисловие

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

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

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

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

Ведь все семнадцать с лишним лет своего существования

Assassin's Creed остается историей семьи!

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

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

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

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

Я пишу эти строки всего через несколько часов после того, как закончил проходить *Mirage*. В этом проекте удивительно гармонично объединено все главное, что есть в *Assassin's Creed*. Механики из *Assassin's Creed* и *Assassin's Creed II* сочетаются здесь с наработками (и главным героем),

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

характерными для нового поколения игр, и вместе с тем новинка не лишена собственной яркой индивидуальности.

Второй том «Секретов *Assassin's Creed*» посвящен той огромной работе, которую проделывают команды, в каждой новой игре изобретая франшизу заново. Я выражаю огромную благодарность Тома Мерёру, который присоединился к тысячам тех, кто трудится во тьме, чтобы служить свету.

Да здравствует Кредо!

Жан.

Монреаль, 9 февраля 2024 года

Жан Гедон

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

«биологический отец» *Assassin's Creed*, тогда Жан Гедон, со всей страстью посвятивший себя франшизе, – «приемный».

Введение

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

С высоты этой игры тринадцать лет глядят на вас!»²

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

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

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

ний *GTA*. Новинка давала пользователям настолько невероятную свободу действий и передвижений, что стала образцом для множества других проектов. В 2009 году вышло великолепное продолжение, которое во многом опиралось на заложенные в первой части основы и окончательно утвердило стандарт для игр с открытым миром, какими мы знаем их сейчас. Претензия на кинематографичность повествования сочетается в них с поразительно реалистичным игровым пространством. А сложную и наполненную разнообразными миссиями сюжетную кампанию удачно дополняют побочные квесты, которые побуждают игроков исследовать территорию и прокачивать персонажа.

Assassin's Creed добилась оглушительного коммерческого успеха. Ubisoft решила этот успех закрепить, и игры серии начали бесперебойно выходить каждый год. Чтобы поддерживать такой ритм, была запущена сложная система: команды и студии устроили настоящую эстафету, делая все возможное ради того, чтобы в срок доставить пользователям очередную новинку. Несмотря на жесткие временные, творческие, а порой и технологические ограничения, серия демонстрировала удивительную пластичность: *Assassin's Creed III* стала прекрасным образчиком зрелищной экшен-адвенчуры, а вышедшая уже на следующий год *Black Flag* могла похвастаться огромным открытым миром с элементами RPG. Путь франшизы был долгим, хаотичным и полным сюрпризов. Я закончил первый том на событиях

2014 года – это был поворотный для серии момент, отмеченный, что символично, одновременным выходом сразу двух эпизодов. Одним из них стала *Rogue*, спешно сделанная всего за несколько месяцев ради удовлетворения простой экономической надобности – выпуска новинки для PlayStation 3 и Xbox 360, платформ, заставших зарождение серии. Другим стал куда более амбициозный проект, который студия вынашивала уже несколько лет и который должен был ознаменовать начало новой эры в истории *Assassin's Creed*.

И вот сейчас мы с вами стоим на пороге этого переломного момента. Пришла пора исследовать второй период в истории саги. Он будет полным потрясений и одновременно очень плодотворным. С 2007 по 2014 год, во времена взлета *Assassin's Creed*, уже можно было предугадать два возможных пути, один из которых франшиза выберет в будущем. Они были настолько разными, что грядущий момент окончательного выбора можно было без преувеличения назвать расколом. Безумная гонка заставляла команды создавать как можно более непохожие друг на друга проекты, из-за чего страдало восприятие франшизы игроками и возникали сомнения в ее единстве и уникальности. Новое поколение игр *Assassin's Creed* отмечено серией революций – как исторических, так и идейных. Все они несут за собой огромные потрясения, кардинальные изменения и обещания новой жизни. Но не бывает революций без обманутых надежд, внезапных поворотов и катящихся голов... Наше с вами путеше-

ствие будет наполнено множеством открытий и сюрпризов: мы посетим и шумные улочки Парижа, и растянувшиеся до горизонта пустыни, где прячутся зловещие забытые храмы, и окутанный темным дымом Лондон, и яркие острова греческого архипелага... Мне повезло взять множество интервью у создателей и создательниц франшизы, узнав немало интересного. Я расскажу вам обо всем, что меня удивило и поразило, запомнилось и вдохновило. Надеюсь, мне удастся вызвать в вас все эти чувства и позволить под новым углом взглянуть на франшизу, в которой ничто не истинно, все дозволено.

Автор: Тома Мерёр

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

строчил целую книжку про *Assassin's Creed*!

1

Assassin's Creed Unity: Хаос революции

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

Решение о старте проекта было принято всего через несколько недель после выхода *Brotherhood*. Команда остро нуждалась в перерыве, ведь многие из ее членов участвовали в разработке двух, а то и трех эпизодов подряд. В январе начало собираться ядро новой группы. В центре был Винсент Понтбриан, которого за это время повысили с простого продюсера до старшего. К нему присоединились арт-директор Мохаммед Гамбуз и Гэллек Симар, ему досталась долж-

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

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

снабдить большим количеством возможных ответвлений.

Однако первое же принятое командой масштабное решение внезапно перевернуло всю концепцию игры. Винсент Понтбриан вспоминает: «Это случилось на первом году разработки. Изначально я хотел, чтобы у игры была первоклассная ПК-версия с лучшей графикой, поскольку заметил, что появилось много проектов, для которых ПК-версия стала основной. Мы получили подтверждение, что к моменту выхода нашего проекта уже появится новое поколение консолей, и решили работать на него для достижения лучшего результата. А это значило, что придется отбросить весь этот мертвый груз и отказаться от идеи улучшать все подряд. Ведь нужно было еще и сделать версию для предыдущего поколения»⁵. В том же интервью, опубликованном в октябре 2014 года, старший продюсер говорит, что перед выходом следующего поколения консолей для разработчиков наступает творческая свобода. На самом же деле все совсем наоборот, ведь такое решение означает, что техническая команда вынуждена будет заново переработать движок. И это при том, что на новейшем к тому моменту AnvilNext не вышло пока ни одной игры: до релиза *Assassin's Creed III* оставалось еще полтора года! Позже в личном интервью Себастьян Пюэль поделился со мной своим, несколько более реалистичным видением ситуации: «Когда выстраиваешь франшизу, подобную *Assassin's Creed*, получается нечто вроде эстафеты меж-

⁵ Там же. – Прим. авт.

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

КОГДА ВЫСТРАИВАЕШЬ ФРАНШИЗУ,
ПОДОБНУЮ ASSASSIN'S CREED, ПОЛУЧАЕТСЯ

НЕЧТО ВРОДЕ ЭСТАФЕТЫ МЕЖДУ ТВОРЧЕСТВОМ И ТЕХНОЛОГИЯМИ. БЫВАЮТ СЛУЧАИ, КОГДА ВКЛАДЫВАЕШЬ ВСЕ В ТЕХНОЛОГИИ, И ИГРА ОТ ЭТОГО СТРАДАЕТ, ЗАТО СЛЕДУЮЩЕЙ ЧАСТИ ТВОЕ РЕШЕНИЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОЙДЕТ НА ПОЛЬЗУ.

Несомненно, Unity – типичный пример того, почему при работе над крупным проектом не обойтись без творческого директора. Гэлек Симар с коллегами выбивались из сил, а игра так и не приобрела четких очертаний. Им не хватало человека, способного «увидеть» проект, определить, каким он будет, а главное – дать всем участникам четкое о нем представление. Команда без творческого директора походила на оркестр без дирижера. Ведь ни томность струнных, ни рев духовых, ни нежное фортепианное соло не имеют смысла, когда все играют вразнобой. Как бы ни старался каждый из участников, без дирижера получится лишь какофония, от которой слушателю захочется воткнуть скрытый клинок в барабанные перепонки.

Однако должность творческого директора так и оставалась вакантной до самой весны 2012 года. Затем ее занял Дэвид Сирс, который прежде работал над проектом *Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots*. Если вы никогда прежде не слышали об этой игре, не удивляйтесь: она так никогда и не появилась на прилавках. Сирса отстранили от проекта, и его

место занял Жан-Себастьян Декант⁶, который позднее стал ведущим гейм-дизайнером *Black Flag*. Но даже такая рокировка не помогла спасти дело. Вот так творческий директор, едва вырвавшись из одного неудачно начатого проекта, оказался втянут в другой такой же. Печальная ирония заключалась в том, что такой опыт совершенно не помог ему влиться в новую команду и эффективно выстроить свое видение проекта. Очевидно, это и была причина, по которой Сирс продержался на новой должности всего несколько недель. Однако за это время он успел скататься в Париж и презентовать руководству запись целевого геймплея – видео, демонстрирующее механики и мир игры. Из того, что я сумел узнать об этом ролике, ясно, что сюжет представал в нем довольно мрачным, а захваченный революцией Париж – жестоким, грязным и хмурым местом, причем геймплей был очень далек от того уровня, который мы видим в итоговой версии. Несмотря на трудности, Дэвид Сирс все же сумел создать целостное видение игры, которое пришлось руководству по вкусу. Однако едва проекту был дан зеленый свет, творческий директор покинул пост.

Пути Ubisoft порой неисповедимы. Я точно не знаю, что случилось, но с уверенностью могу сказать: команда не любит вспоминать тот период разработки *Unity*. Стоит упомя-

⁶ ROSE Mike, «Rainbow Six: Patriots creative director David Sears replaced», Game Developer, 8 марта 2012. Ссылка: <https://www.gamedeveloper.com/business/-i-rainbow-sixpatriots-i-creative-director-david-sears-replaced>. – Прим. авт.

нуть Дэвида Сирса, и те, кто работал над проектом под его началом, тут же меняются в лице и отделяются от всех вопросов вежливыми штампами. Что послужило причиной его ухода? Столкновение эго? Несовместимость взглядов на искусство? Сложности в общении? Или все сразу? Как бы то ни было, к концу весны 2012 года *Unity* так и не приобрела конкретной формы. К счастью для нас и для серии в целом, все изменилось с появлением в команде двух человек. Правда, в случае одного из них говорить стоит скорее о возвращении. В предыдущем томе мы оставили Александра Амансио в январе 2012 года, он как раз покинул Ubisoft и устроился в компанию, занимающуюся маркетингом. Шесть месяцев спустя продюсер *Far Cry 2* Луи-Пьер Фаранд предложил ему вернуться и вместе поработать над новым проектом. Неспособный сопротивляться притяжению видеоигр, Амансио подписал новый контракт с Ubisoft. Меньше чем через две недели после его возвращения руководство предложило ему возможность, о которой он всегда мечтал. Так, после полутора лет проб и ошибок команда *Assassin's Creed Unity*, нагруженная далеким от завершения проектом по разработке нового движка, наконец обрела творческого директора.

Перед Амансио встала главная задача: навести порядок и тщательно отобрать самые удачные из идей, накопленных командой за много месяцев. Когда я спросил его, в каком состоянии он застал проект, ответ был не слишком обнадеживающим: «У нас не было героя. Не было основного состава».

ва персонажей. Зато было много прототипов Парижа в разные временные периоды, созданных нашей командой художников. А вот единого города не было. Система паркура ощущалась примерно так: заходишь в гараж и видишь там разобраный на части Ferrari». В общем, работы был непочатый край. К тому же у нового творческого директора возникло ощущение, что команда не особо понимает, в каком контексте игра выйдет на прилавки. Недостаточно просто сделать улучшенную версию *Brotherhood*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.