



УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
Л91

Предыдущая страница: эскиз *Каролин Суси*
Разворот: работа *Хьюго Пучцуоли*

The Art of Assassin's Creed Odyssey
Published by Titan Books
A division of Titan Publishing Group Ltd.
144 Southwark St.
London SE1 0UP

Copyright © 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft
Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Book design by Amazing15

This translation of THE ART OF ASSASSIN'S CREED ODYSSEY,
first published in 2018, is published by arrangement
with Titan Publishing Group Ltd.

Льюис, Кейт.

Л91 Искусство игры Assassin's Creed. Одиссея / Кейт
Льюис ; [пер. с англ. А. Давыдовой, Е. Логачевой]. —
Москва : Эксмо, 2018. — 208 с. : ил.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-098203-5

© А. Давыдова, Е. Логачева, перевод на русский язык, 2018
© Издание на русском языке. ООО «Издательство «Эксмо», 2018

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Литературно-художественное издание

Кейт Льюис

ИСКУССТВО ИГРЫ ASSASSIN'S CREED ОДИССЕЯ

Ответственный редактор *Г. Батанов*
Компьютерная верстка *Р. Садыкова*
Художественный редактор *Р. Фахрутдинов*

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Эндрүүш: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Ресей, Зорге көшесі, 1 үй.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тауар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин : www.book24.ru

Интернет-дуken : www.book24.kz

Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».

Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

Қазақстан Республикасында дистрибутор және өнім бойынша арыз-талаптарды

қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,

Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Сертификация туралы ақпарат сайтта: www.eksmo.ru/certification

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ

о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»

www.eksmo.ru/certification

Өндiрген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 07.08.2018. Формат 64x94¹/₈.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 28,97.

Тираж экз. Заказ



ЕКСМО.RU
новинки издательства





ИСКУССТВО ИГРЫ
ASSASSIN'S
CREED
ОДИССЕЯ

КЕЙТ ЛЬЮИС

ПРЕДИСЛОВИЕ
ТЬЕРРИ ДАНСЕРО
И
БЕНДЖАМИНА ХОЛЛА

TITAN BOOKS

ЭКСМО

2018

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	6
ПРОЛОГ: БИТВА ПРИ ФЕРМОПИЛАХ	8
ГЛАВА 1. КЕФАЛОНИЯ.....	24
ГЛАВА 2. МЕГАРА	46
ГЛАВА 3. ФОКИДА	60
ГЛАВА 4. АТТИКА	70
ГЛАВА 5. ЖИЗНЬ НА МОРЕ	88
ГЛАВА 6. АРГОЛИДА.....	100
ГЛАВА 7. КОРИНФ	116
ГЛАВА 8. ПЕРВАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ.....	126
ГЛАВА 9. ЛЕСБОС.....	144
ГЛАВА 10. КРИТ	154
ГЛАВА 11. БЕОТИЯ	166
ГЛАВА 12. КИТИРА	174
ГЛАВА 13. ЛАКОНИЯ.....	186
БЛАГОДАРНОСТИ	208





О СОЗДАНИИ ДОСТОВЕРНОГО МИРА АНТИЧНОЙ ГРЕЦИИ

Игра «*Assassin's Creed Одиссея*», следующая за широко известной «*Assassin's Creed Истоки*», – это грандиозное приключение, разворачивающееся в эпоху золотого века Древней Греции, за много веков до событий «*Истоков*» и основания Братства. Игроку предстоит познакомиться с цивилизацией, давшей начало демократии, путешествовать по Эгейскому морю, открывать легендарные города и святилища (такие, как Афины, Фивы, Аргос, Спарта, Коринф, Дельфы и Олимпия) и исследовать пещеры и руины в поисках скрытых там чудес.

Работая над игрой, действие которой происходит в более древние времена, мы получили удивительную возможность — и вызов — создать достоверный мир с его главными памятниками. Многие сооружения, дошедшие до нас лишь в виде руин — обломков, торчащих из земли всего на четыре дюйма – нам нужно было воссоздать во всем их былом великолепии. Чтобы понять, как сейчас могла бы выглядеть Древняя Греция, особенно важно было работать вместе с историками и другими экспертами.

Самая неожиданная часть наших исследований явила нам нечто головокружительное: все было цветное. С художественной точки зрения, это потрясающе, и благодаря этому преимуществу мы смогли раскрасить практически все рукотворные сооружения и предметы. Это дало нам уникальную возможность создать Древнюю Грецию в цвете — такую, какой она была две тысячи лет назад.

С визуальной точки зрения, игрок откроет для себя прекрасный мир моря и гор, мир величественных пейзажей, каких в истории игры еще не было. Здесь вы сможете исследовать снежные вершины легендарной горы Тайгет, лазурные воды у берегов таких островов, как Микonos, обширные зеленые равнины Лаконии, увидеть выгоревшие на солнце сосны и золотистые травы Аттики, осенние виды Македонии на севере и засушливые вулканические острова Крит и Тиру на юге. Игроков ждет обширная и насыщенная вселенная, полная контрастов, не только в плане живого и растительного многообразия (биомов), но с точки зрения настроения и атмосферы. Мы уделили огромное внимание смене времени суток и погодных условий, чтобы поддержать это ощущение контраста в мире, где противостоят традиции и современность, религия и наука, а Спарта воюет с Афинами.

Богатый выбор настроек и параметров героя — один из наших основных принципов: игроки смогут изменять своих персонажей, как угодно. Они получат огромный выбор оружия, доспехов и легендарных комплектов экипировки, чтобы создать собственного эпического греческого героя, готового встретиться с миром и многочисленными испытаниями, а также вызовами, которые им бросят афиняне, спартанские солдаты и многие другие группировки, наемники, легендарные животные и мифические существа...

Мы уверены, совокупность всех этих элементов подарит игроку самый убедительный сеттинг в истории *Assassin's Creed*.

ТЬЕРРИ ДАНСЕРО
и БЕНДЖАМИН ХОЛЛ





ПРОЛОГ

БИТВА ПРИ ФЕРМОПИЛАХ





ЛЕОНИД

Легендарный правитель Спарты Леонид повел 300 своих воинов к проходу через Фермопильское ущелье, чтобы сдержать натиск наступающего персидского войска. Историю о триумфе Леонида и о его трагической гибели Герой собирает по кусочкам, увидев ее во снах, воспоминаниях и прыжках во времени — вместе с историей об обломке копья, который оказался у Героя в руках.

Фредерик Рамбо и Габриэль Блан изобразили Леонида как легендарного грозного правителя, царствовавшего в знаменитом государстве воинов и прославившегося по всей Греции доблестью и непревзойденной отвагой в столкновении с превосходящими силами врага.

Слева: ранний концепт-арт Фредерика Рамбо и Габриэля Блана, демонстрирующий классическое красное спартанское облачение и рельефную кирасу

Справа: Леонид в полном боевом облачении с легендарным копьем (работа Фредерика Рамбо)

Предыдущий разворот: концепт-арт Хьюго Пуццуоли





СЛОМАННОЕ КОПЬЕ ЛЕОНИДА

Сломанное копье Леонида — важнейшее оружие в игре, наградившее Героя сверхъестественными способностями. Созданное Первой цивилизацией и принадлежащее царю Спарты, оно было сломано в сражении при Фермопилах.

«Одиссея» отличается от предыдущих игр серии *Assassin's Creed* тем, что у Героя нет потайного клинка — вместо него теперь выступает это копье. Его всегда можно заметить на спине Героя, потому оружию требовался образцовый дизайн. Вдохновившись формой исторического спартанского копья, *дори*, первые версии копья художник изобразил в виде символа ассасинов, который формирует очертания самого копья.

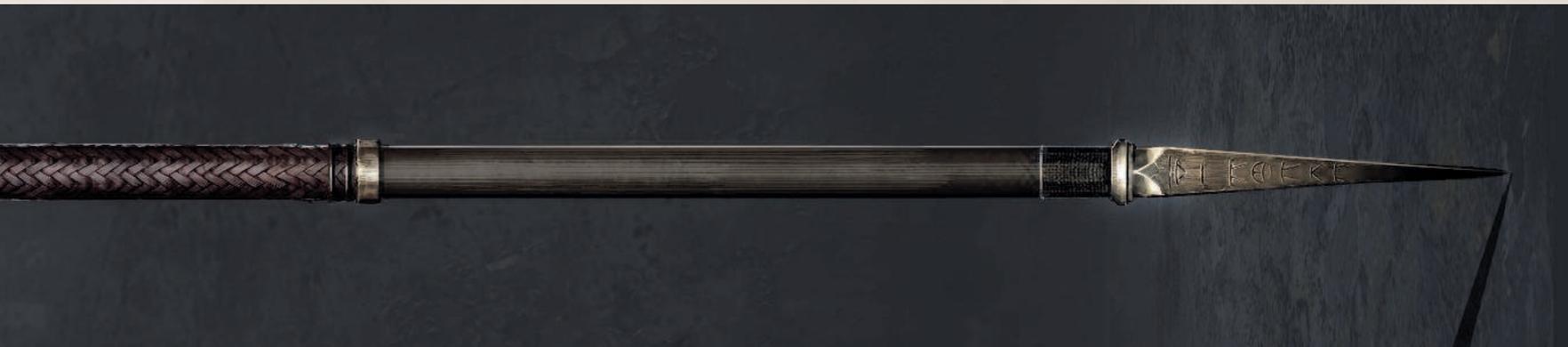
«Задача заключалась в том, чтобы попытаться найти баланс между греческим *дори* и влиянием Первой цивилизации, а также намекнуть на символ ассасинов», — объяснил художник Габриэль Блан.

Справа и сверху: ранний концепт-арт Габриэля Блана и модели Натаниэля Ламартины, изображающие разные варианты рукояти и декорирования самого клинка

Снизу: копье целиком до того, как оно было сломано в битве у Горячих Врат

Обычно такие копья имели 7-9 футов в длину (до 3 метров), — использовались одной рукой вместе со щитом







БИОМЫ (ПРИРОДНЫЕ ЗОНЫ)

В путешествии по Древней Греции герою предстоит столкнуться с семью различными биомами — шестью на земле и одним под водой. Для каждого из них характерны свои флора, фауна, погодные условия и уникальная топография. Перед командой художников и дизайнеров стояла задача наделить каждую природную зону индивидуальной атмосферой, растительностью, цветовой палитрой вплоть до вида песка и камней в каждой отдельной локации.

«Все биомы — это результат совместных усилий нескольких художников, технических художников и технических директоров, которые вместе работали над созданием этих пейзажей, существование каждого из которых подчинено особым правилам. Чтобы создать правдоподобные природные зоны со всеми

этим процессами, команде нужно было полностью понимать взаимодействия между элементами, которые происходят в природе, и применить это в игре», — рассказал Винсент Ламонтэнь, ассистент арт-директора и ведущий художник биомов.

Представленные сверху фрагменты шести наземных зон — весна, лето, засуха, Райские острова, вулкан и лиственный лес — демонстрируют широкий спектр пейзажей, среди которых Герою предстоит ориентироваться и выживать. Художник Хьюго Пуццуоли отметил: «Наша команда немало веселилась, передавая все разнообразие нюансов синего цвета Средиземного моря. И работая с берегами: от белого песка на райских пляжах до выжженного рыжего вулканического побережья».



«Мы разработали специальный инструмент для рендера слоев, чтобы создать правдоподобные речные локации в горных греческих пейзажах. Вот так в игре выглядит весенняя река». Винсент Ламонтэнь

Сверху: кадр из игры с летней природной зоной