После возвращения из морского путешествия, целью которого являлся поиск помощи в борьбе с чумой, Корво Аттано направляется в башню Дануолла, где встречается с императрицей. После передачи сообщения, они подвергаются нападению убийц во главе с Даудом, которые, нейтрализовав Корво, убивают императрицу и похищают её дочь. Приближённые императрицы застигают Корво возле окровавленного трупа, и обвинив его, бросают того в темницу. Прошло шесть месяцев. Приближённые императрицы полностью захватили контроль над Дануоллом. За день до того, как Корво должны были казнить, он обнаруживает в своей камере письмо, ключ и меч, оставленные подкупленным офицером при содействии лоялистов. Корво совершает побег и находит в назначенном месте лодочника Самуэля, который отвозит его в паб «Пёсья яма» (англ. *Dog's pit*), где тот встречается с лидерами заговора лоялистов.

Во время отдыха в пабе, во время сна, главный герой встречается с Чужим, который дарует часть своих способностей, оставив клеймо на левой руке Корво. После этого Корво отправляется в путь, целью которого является убийство или устранение заговорщиков, кровавым путём пришедших к власти. Во время этого задания, после устранения верховного смотрителя Кэмпбелла, Корво находит информацию, наводящую их на след Эмили, удерживаемую в борделе «Золотая кошка» близнецами Морган и Кастис Пендлтон. Корво спасает Эмили и устраняет братьев. После возвращения в паб, Каллиста берется за воспитание Эмили, так как ей суждено стать императрицей, а главный герой отправляется в город, чтобы похитить учёного Антона Соколова, снабжающего лорда-регента Хайрема Берроуза изобретениями, чтобы получить информацию о главных заговорщиках. Соколов оказывается в пабе на допросе, в ходе которого раскрывает личность Леди Бойл, финансирующей лорда-регента. Также Корво узнаёт о скором бале в поместье Бойлов, на котором убивает или нейтрализует Леди Бойл.

После очередного возвращения в паб, адмирал Хэвлок подтверждает, что они проделали достаточную работу, чтобы нанести удар по самому лорду-регенту. Пробравшись в башню Дануолла, Корво устраняет от власти Хайрема Берроуза, а также узнаёт, что тот намеренно завёз в город чуму с целью уничтожения низших классов, но ситуация быстро вышла из-под его контроля. Корво возвращается в «Пёсью яму», где вместе с лоялистами празднует победу. Но Корво становится дурно и он отправляется к своей кровати, около которой теряет сознание. Очнувшись, он видит вокруг себя Хэвлока, Мартина и Тревора Пендлтона, которые решают устранить Корво, чтобы без проблем управлять государством из-за спины новой императрицы. Они приказывают Самуэлю избавиться от него. Тот приводит Корво в чувство и говорит, что его заставили подмешать ему яд, но он добавил лишь половину дозы, надеясь, что это не убьёт Корво. Самуэль сажает его в лодку и отправляет вниз по течению, где его находят убийцы Дауда, которые, решив получить награду за голову Корво, берут его в плен. Оказавшись вновь в заключении, главный герой сбегает и отправляется на поиски уже нового лорда-регента — адмирала Хэвлока.

Устранив Дауда, Корво отправляется через канализацию в «Пёсью яму», чтобы найти зацепки о местоположении Эмили и Хэвлока. Дойдя до места, он обнаруживает Пьеро, Соколова и Каллисту (при высоком уровне хаоса, последняя будет мертва), устраняет охрану вокруг паба с помощью совместного изобретения учёных и узнаёт местоположение Эмили и Хэвлока. Корво даёт сигнал Самуэлю, и тот подплывает к берегу. Главный герой проникает на серьёзно охраняемый маяк, где обнаруживает Хэвлока, отравившего остальных лоялистов и ждавшего прибытия Корво. После убийства или нейтрализации Хэвлока, Корво освобождает Эмили — дочь убитой Джессамины Колдуин и будущую императрицу Гристоля.

Виктор Антонов описал свои ощущения о Лондоне следующими словами: «огромный мегаполис; хаотичное, интенсивное и грязное место, которое покажется крайне экзотичным американцам или жителям остальной Европы». Он подчеркнул важность знакомства с различными культурами, потому что «вы захотите общаться с большим количеством новых людей, когда захотите создать нечто фантастичное». Также он сказал, что Эдинбург давал ощущение скопления разнообразных архитектурных объектов, которые, в сочетании с футуристическим взглядом, давали нечто несопоставимое с медью, заклёпками и паровыми машинами из стимпанка. Антонов и Себастьян Миттон отправились в Лондон и Эдинбург для научных исследований, съёмки людей, мест и различных других объектов. Они старались избегать шумных и оживлённых улиц, сосредоточившись на боковых улочках и различных аллеях, которые лучше подходят для игры. Миттон заявлял: «Мы пытаемся создать игру с точки зрения крысы. Если у вас есть небольшой город с ограниченным обзором, то каковы те разные уголки, которые мы можем исследовать?». Карта мира игры спроектирована единым целым и была разделена логически на различные локации для каждой миссии. В ранних планах действие *Dishonored* происходило в средневековой Японии, но идея была отброшена, так как студия не была знакома с японской культурой.

Изначальная идея размещения действия игры в Лондоне была не принята, так как со временем технологии мира *Dishonored* ушли намного дальше, при том что в самом городе, со слов Антонова, промышленный переворот в Дануолле произошёл не более 70 лет назад. Тем не менее изощрённых технологических решений было мало, а механизмы в основном строились на подвесках, паре и примитивном топливе, к чему были добавлены некоторые современные элементы. Эти технологии имеют свою цель в игре, повествуя о правителе страны, «любящем промышленность и прогресс, который может идти вразрез с желаниями граждан». В игре появляется китовый жир, а в месте с ним умнейший изобретатель — Антон Соколов, «одновременно похожий на Распутина, да Винчи и английского учёного Джона Ди». Учёный строит на основе китового жира различные изобретения, но тираническое правительство использует их в своих целях, используя их против народа. Добыча китового жира в игре представлена элементами визуального оформления кораблей и лодок, что даёт представление о размерах игровой вселенной, где есть океаны, далекие земли и колонии.

Важным аспектом работы над дизайном архитектуры игры Виктор Антонов считает создание одновременно правдоподобных и приятных глазу объектов, для работы над чем, как говорит Антонов, ему пригодилась практика промышленного дизайнера, где ему приходилось создавать привлекательные реалистичные вещи, которых в природе не существует.

черты в поведении для каждого социального класса, чтобы усилить передачу эмоций. Некоторые городские стражники, например, имеют сравнительно маленькие головы, низкие плечи и большие руки, которые в сочетании создают анимацию среднюю между человеческой и обезьяньей, акцентируя внимание на физической силе, а аристократы имеют утончённое, худощавое тело с холодными и резкими чертами лица, что говорит о высоком положении персонажа

Дизайнеры задумывали толлбоев (англ. *Tallboy*) как городских глашатаев, но позже эту роль заняли громкоговорители, размещённые на столбах по всему Дануоллу. Затем они позиционировались как фонарщики, но в дальнейшем свет стал обеспечиваться техническими средствами. После проведённых работ дизайнеры пришли к выводу, что длинные механические ноги позволят сжигать инфицированных, находясь на расстоянии, что привело к окончательной.

*Dishonored: Dunwall City Trials* — первое официальное дополнение к игре, вышедшее 11 декабря 2012 года, включает десять дополнительных карт, созданных для прохождения конкретных испытаний. Дополнение предоставляет игроку следующие виды испытаний: сдерживание волн врагов, которые усиливаются с каждым новым раундом вплоть до бесконечного раунда, прохождение специальных карт по определённому маршруту за отведённое время, испытание на точность стрельбы из пистолета, проведение серий убийств за конкретное время, а также скрытное прохождение локации, целью которого является добыча ценных предметов. 14 мая 2013 года вышло дополнение «Dishonored: Void Walkers Arsenal», включающее бонусы из всех возможных версий предзаказов.

В октябре 2012 года было объявлено о последующем выходе двух дополнений, рассказывающих историю оригинальной игры со стороны убийцы Дауда, которые планировалось выпустить в 2013 году. Первое дополнение *Dishonored: The Knife of Dunwall* вышло 16 апреля 2013 года на PS3, Xbox 360 и Microsoft Windows. В качестве главного героя предоставляется убийца Дауд, имеющий свои собственные, отличные от способностей Корво, умения. Например, «Взгляд бездны», совмещающий умение «Тёмное зрение» Корво и способности «Сердца», направляющего на руны и амулеты, а умение Дауда «Перенос», кроме переноса вперёд, останавливает время, когда игрок неподвижен. Кроме того, главный герой может призвать убийцу-соратника в любой момент, но главным умением является возможность передачи своих навыков последователям. Также главный герой получает новые приспособления: оглушающие мины, мини-арбалет, прикреплённый к запястью и дымовую гранату. Действие дополнения происходит параллельно событиям главной игры, что позволяет взглянуть на историю с другого ракурса, а также показывает игроку новые локации. Второе и последнее сюжетное дополнение под названием *Dishonored: The Brigmore Witches* вышло 13 августа 2013 года. Дополнение заканчивает сюжетную линию *The Knife of Dunwall* и даёт игроку возможность узнать последующую судьбу Дауда, которая зависит от действий игрока за время игры в обоих дополнениях.

Сюжет игры получил двойственные отзывы: многие критики положительно оценили возможность выбора и повествование в процессе игры, но, тем не менее, общая картина сюжета подверглась критике. Кэм Ши из IGN написал: «очень жаль, что история „Dishonored“ — всего лишь совокупность эффектных эпизодов» и добавил: «Dishonored — это игра, которую вы будете обсуждать с друзьями, и которую захотите пройти повторно». Дэн Уайтхед из Eurogamer, Артур Гис из The Verge и Патрик Клепик из Giant Bomb раскритиковали конец игры, не позволяющий вернуться заново к пройденным миссиям. Клепик также подверг критике повторяющееся диалоги от миссии к миссии], а Уайтхед добавил, что уникальные изобретения и отличные миссии просто разрушили историю. Александр Сливински из Joystiq был разочарован резким концом игры, и что история не позволила исследовать большую часть Дануолла, но сказал, что общее впечатление в целом позитивное, но оставляющее желать большего. В отличие от этого, Сьюзан Арендт из издательства The Escapist пишет, что история была хорошо развитой, а Джон Кифер сказал, что игра оказалась глубоким эмоциональным погружением в историю, но добавил, что некоторые сюжетные детали должны быть объяснены или доработаны. Геймплей игры в общем был оценён положительно, что стало возможным благодаря предоставленной свободе в прохождении миссий и исследовании мира. Редактор Shacknews Джон Кифер писал, что способности и арсенал главного героя не являются ключевым

Критики также отметили, что возможная вариативность прохождения часто толкает к повторному прохождению. Алекс Дейл из Computer and Video Games похвалил разнообразие и пригодность для повторного прохождения, и сказал: «„Dishonored“ не требует видеть всё, что предлагается, хотя игра и достаточно увлекательна, чтобы заставить вас увидеть всё». Уильям Колвин с News.com.au писал, что единственным минусом игры можно назвать только слишком большое количество вариантов развития событий, а Уоттерс добавил, что обилие вариантов подталкивает к повторному прохождению.

Обозреватели подвергли критике искусственный интеллект, который некоторые сочли противоречивым. Уайтхед, исходя из опыта игры, критиковал то, что враг может внезапно увидеть Корво с большого расстояния, когда тот лишь немного заходит в поле зрения. Джуба подверг критике непоследовательность обнаружения врагами, что приводит к непредсказуемым ситуациям, которые говорят о ненадежности стелс-механики игры, которая вынуждает игроков, ориентированных на стелс, вступать в бой. Джейк Гаскилл с телеканала G4 сказал, что ИИ хорошо работал в бою: враги используют различные атаки и эффективно контратакуют, подстраиваясь под действия игрока, но когда враги не будут осведомлены о вашем нахождении рядом, они будут игнорировать многие действия, происходящие перед ними.

Графика и дизайн игры получили высокие оценки. Гаскилл сказал, что художественный стиль игры абсолютно уникален, а игровой мир ярко и реалистично воспринимается, Гис отметил, что в игре присутствует свой собственный подход и дизайн, который выделяет игру среди игр своего поколения. Колвин описывает *Dishonored* как «триумф сеттинга, который задаёт стандарты визуального оформления, истории и проработки персонажей», и что «это самая красивая игра, в которую вы будете играть в 2012 году». Джуба нашёл технологии, похожие на стимпанк, увлекательными и сказал, что визуальный стиль и художественное оформление создают эстетичную обстановку, которую сопровождают «тьма и тревога».

Обозреватели поставили *Dishonored* в один ряд с такими играми начала 2000-х как *Deus Ex* и *Thief*, которые также хорошо были приняты обществом. Том Хогинс из The Daily Telegraph сказал, что эта игра подобна играм для мыслящих людей, которые чтут выбор игрока, и противопоставляя игру «современным дерзким играм, одержимым боевыми разборками и едва учитывающим действия игрока». Дейл назвал *Dishonored* одной из величайших игр этого поколения и написал, что эта игра выделилась благодаря тому, что черпала вдохновение в старых играх. Дейл назвал игру первым настоящим стелсом за долгое время, а также назвал её современным *Thief*. Шрайер сказал, что игра представляет собой смесь того, что люди хотели от *Deus Ex*, и мастерским дизайном а-ля *BioShock*. Дополнение *The Knife of Dunwall* получило положительные отзывы за дизайн уровней, который призывал к исследованию локаций. Изменения некоторых способностей, в особенности «Переноса», были хорошо приняты, так как, по мнению обозревателей, внесли в геймплей положительные изменения. Сюжет, напротив, был подвергнут критике. В рецензии игрового веб-сайта Polygon было отмечено, что наёмный убийца Дауд не имел прямого мотива для искупления.. Сюжет дополнения *The Brigmore Witches* получил неоднозначные отзывы. Критики Destructoid сказали, что игре не помешало бы более энергичное повествование, а критики сайта Polygon добавили, что ему не хватало напряжения, как в *The Knife of Dunwall*, когда как концовка казалась слишком резкой. Геймплей, однако, улучшился, дизайн уровней стал более сложным, требующим более вдумчивого прохождения. PC Gamer отметили, что уровни идеально подходят как для стелса,

*Dishonored* представляет собой приключенческий экшен с видом от первого лица, акцент в котором сделан на скрытном прохождении игры. В игровом мире расположены различные локации, где игрок, используя различные приспособления и умения главного героя, может разными способами выполнить задачу, поставленную в начале миссии. В промежутке между основными миссиями игрок возвращается на центральную локацию под названием «Паб „Пёсья яма“», где он может пообщаться с некоторыми персонажами и узнать детали предстоящей миссии, альтернативные пути прохождения, дополнительные задачи, а также купить снаряжение и модернизировать арсенал. Например, предоставляется возможность расширить технические возможности маски или улучшить качественные характеристики оружия. В игре встречаются следующие локации: погрузочные доки, жилые районы, королевское поместье, бордель и другие. Игрок может сохранить данные о прохождении в любой момент, кроме боя. Также в игре предусмотрена функция автосохранения во время перехода между локациями и в ключевые моменты. В игре присутствует четыре уровня сложности: низкий, средний, высокий и высочайший. От выбранного уровня сложности зависит эффективность зелья, восстанавливающего очки здоровья или «духа», наблюдательность врагов и урон, который они наносят игроку или наоборот. На лёгком уровне сложности здоровье восстанавливается автоматически.

В *Dishonored* присутствуют элементы RPG. Например, возможность «прокачки» умений или осуществление выбора, от которого зависит дальнейшее развитие игры. Уровни построены таким образом, что игру возможно пройти без убийств. Креативный дизайнер игры Харви Смит привёл пример устранения цели без убийства, когда игрок, выполнив побочное задание, заключает сделку, по которой цель похищают и отправляют в рабство. По ходу прохождения игроку предоставляется возможность использовать свои сверхъестественные умения в различных ситуациях для достижения главных и побочных целей.

Действия игрока не оцениваются как «хорошие» или «плохие», однако они влияют на «уровень хаоса», характеризующий совокупность действий игрока после миссии. Это изменяет положение дел в игровом мире, но не вынуждает игрока выбрать какой-то конкретный стиль прохождения игры. Но, например, персонаж, который не одобряет насильственные действия, может в ключевой момент отказать в помощи или, возможно, предать. Игровой мир реагирует на изменение хаоса другой постановкой диалога, различными динамическими событиями: увеличением количества крыс и заражённых граждан. Таким образом, это может повлиять на текущую миссию или на дальнейшие события игры. Также от уровня хаоса зависит судьба персонажей, которые не соприкасаются с главным героем непосредственно, однако от действий главного героя зависит, будут они жить или нет. Применив насилие, игрок может выполнить миссию гораздо быстрее, нежели попытаться скрытно достигнуть определённой цели, однако насилие требует больше затрат в плане боеприпасов, здоровья и «духа» главного героя. Механика стелс-составляющей игры основана на ограниченной видимости персонажа. Избегая хорошо освещённых участков, оставаясь вне поля зрения врага, используя окружающие объекты и здания как укрытие, игрок снижает шанс быть обнаруженным стражей. Игрок может выглядывать из-за угла, чтобы увидеть определённую область или подслушать разговор. Также игрок может посмотреть в замочную скважину, чтобы узнать, что происходит в закрытом помещении, оставшись при этом незамеченным. Бесшумно подкрадываясь к врагу сзади, игрок может нейтрализовать или убить врага и переместить тело.

О разработке *Dishonored* впервые было объявлено 7 июля 2011 года. Новая игра позиционировалась как стелс-экшен с видом от первого лица. Планировалось одновременно выпустить игру на платформах Microsoft Windows, PlayStation 3 и Xbox 360. *Dishonored* — это первая игра от Arkane Studios, изданная Bethesda Softworks, являющейся дочерней компанией ZeniMax Media, которая приобрела Arkane Studios в августе 2010 года. Креативными директорами игры являются основатель Arkane Studios Рафаэль Калантонио и разработчик *Deus Ex* Харви Смит, место ведущего дизайнера занял Рикардо Баре. К разработке был привлечён Виктор Антонов, работавший ранее над гейм-дизайном «Сити 17» из игры *Half-Life 2*. Команда состояла из двух отделов, работающих в Лионе во Франции и Остине, штат Техас. Команда разработчиков создала геймплей, предполагающий свободу выбора стиля игры для игрока, а также комбинирования предоставленных способностей для прохождения уровня, сделанного максимально адаптированным к использованию любых способностей. Например, в игровых уровнях присутствует большое количество различных обходных путей, которые при использовании способностей «перенос» и «проворство» становятся доступными и изменяют игровой процесс. Балансирующим элементом сверхъестественных способностей является их стоимость в «духе», а также ограниченное время действия, что позволило команде эффективно выровнять все умения.

Изначально стелс-система в *Dishonored* была основана на механике, схожей с игрой *Thief*, то есть возможность незаметного передвижения в тени, а также детальной проработкой поля зрения NPC. Будучи доработанной, система стелса теперь предполагает обнаружение игрока и в тени, если к нему подойти близко. Кроме всего прочего, в игре присутствует большое количество фоновых диалогов персонажей, которые можно подслушать, если проходить игру незаметно, что добавляет в игру большую детализацию сюжета. Игра имеет интерфейс, отдельно оптимизированный для консолей и ПК. Также на ПК-версии в настройках игры можно убирать или добавлять любые элементы интерфейса.

Дизайн уровней разработчики начинали с определения и создания определённой области, в которой будет происходить действие. Определялись пути к главной цели, их развитие и расширение. Затем уровни наполнились NPC, которым прописывались конкретные маршруты и действия. Учитывая наличие сверхъестественных способностей у главного героя, на уровнях добавлялись различные предметы и места, предполагающие их использование, а затем уровень дорабатывается до конечного варианта. Изначально уровни имели минимальное количество подсказок на дополнительные пути к достижению цели, но после тестов было решено добавить различные подсказки и намёки, подталкивающих к тем или иным путям. Разработчик игры Джо Хьюстон отмечал, что скрытное прохождение игры позволяет игроку взаимодействовать с большим количеством дополнительных событий и использовать различные варианты прохождения уровня. Изначально художественная команда имела некоторые проблемы со сроком выполнения задач, требуя постоянных отсрочек, что было связанно с потребностью ручной рисовки и проработки каждой детали игры. Место действия всей игры — город Дануолл, который был срисован с Лондона и Эдинбурга конца XIX — начала XX века. На ранних стадиях развития игры местом действия являлся Лондон 1666 года. В интервью Харви Смит рассказал, почему Лондон был первоначальным вариантом выбора места действия и последующего идейного вдохновения: Виктор Антонов описал свои ощущения о Лондоне следующими словами: «огромный мегаполис; хаотичное, интенсивное и грязное место, которое покажется крайне экзотичным американцам