

N. JUHÁSZ TAMÁS

Vér, ereklyék, konspirációk

Az *Assassin's Creed* sorozat az *Egységig*

A videojátékok világa óriási, manapság egyes címek milliós bevételeket hoznak a készítőknél, s az sem elhanyagolható tény, hogy a legtöbb alkotásnak sokkal összetettebb története van, mint a manapság mozikba kerülő filmek többségének. A videojátékok történelme lényegében a 80-as évektől indult be igazán, 1993-ban a *Doom* játék megjelenésével egy újabb korszakba lépett. A *Doom* volt egyébként az első FPS (first person shooter), a modern lövöldözős játékok „nagyapja”. A játékok alkotói azóta arra törekednek, hogy egyre élvezetesebb, látványosabb és realisztikusabb virtuális világokba kalauzolják a játékosokat – természetesen kisebb-nagyobb sikerrel. A 2010-es évekre igencsak komoly franchise rendszer épült fel erre az iparágra. Feltehetnénk itt azt a kérdést, hogy miért olyan vonzóak ezek a játékok? Egyfelől remek szórakozást, kikapcsolódást biztosítanak, másrészt ezek a termékek olyan fantasztikus világokba vezetnek a gémekeket, amelyek komplexitása felér (vagy akár meg is haladhatja) egyes irodalmi alkotásokét. Van egy harmadik (és igen fontos) aspektusa is az egész jelenségnek: ez pedig nem más, minthogy bármely hétköznapi ember hőssé válhat ezekben a történetekben. Tovább erősíti ezt a tényt, hogy bizonyos (nem csak) RPG típusú játék azzal is apellál, hogy a „szereplő” fizikumát, arcvonásait, képességeit alakíthatjuk, és ebből kifolyólag sokkal jobban önmagunkhoz hasonlatossá formálhatjuk. Most eltekinthetnénk a bibliai utalástól, bár tényszerű lenne az az igazság, hogy akár istent is játszhatunk bizonyos esetekben. A videojátékok „univerzumát” napjaink virtuális valóságának is tekinthetjük az MMO-k (massive multiplayer online) révén, ahol kivételéseinkkel (avatárjainkkal) más játékosok alteregóival ismerkedhetünk meg, szövetségeket köthetünk, harcolhatunk, vagy akár elpusztíthatjuk őket, majdnem úgy, mint a valós életben.

A videojátékok világa azonban még ennél összetettebb is tud lenni. Egyes (igen sikeres) címek úgynevezett expanded univerzumot, és/vagy egyéb adaptációkat is kap(hat)nak. Így nem csak a filmek világában találkozhatunk kedvenceinkkel (bár sok esetben a hollywoodi alkotások jelentősen leegyszerűsítik, megcsonkítják ezeket a történeteket), hanem ugyanakkor képregények és regények lapjain is. Ez utóbbit két variánsra oszthatjuk: tie in regényekre (azaz adaptációkra), vagy spin-offokra (ezek olyan történetek, amelyeknek az a céljuk, hogy tovább mélyítsék, kiegészítsék az adott világot). Magyarországon szerencsére (még ha lassacskán is), de jelennek meg videojátékos történetek is – természetesen ezek nagy többsége nem



áll magasabb irodalmi szinten, bár ezt már csak azért sem lehet(ne) hibának felróni, mivel egyértelműen a szórakoztatás a céljuk. Hogy néhány jelentősebb példát (sorozatot) megemlítsék: *Diablo* (talán ez volt az első olyan regénysorozat, amely a játékok franchise részeként megjelent Magyarországon), *Warcraft*, *Starcraft*, *Resident Evil*, *Halo*, *Gears of War*, *Mass Effect*, és nem utolsó sorban az *Assassin's Creed*. Ez a lista természetesen egyáltalán nem teljes, s másfelől évről-évre bővül, változik.

A Ubisoft (Montreal) cég és fejlesztőcsapat, amely az újabb *Prince of Persia (The Sands of Time*-kvadrológia) játékokat is fejlesztette, 2007-ben egy újabb franchise címet adott a piacnak, amelyben a játékosok egy orgyilkos bőrébe bújhattak. Ez az új történelmi kalandjáték igen rövid idő alatt közkedvelt lett a gémekek között, és azóta négy (ha a Unityt is beleszámoljuk, akkor öt) számozott résszel, jó néhány spin-off epizóddal képviselteti magát. S mint minden nagyobb (és sikeresebb) franchise esetében: eddig két képregény (a harmadikat most készítik), és hét regény jelent meg az *Assassin's Creed* cím alatt. Ez utóbbiak természetesen az egyes játékok regényadaptációi, amelyeket Oliver Bowdennek köszönhetünk. Vegyük sorjában ezeket a köteteket.

Az első regény a sorozatból (amely valójában az *Assassin's Creed II*-es regényváltozata) *Reneszánsz* címmel jelent meg. A történet az 1400-as évek végén játszódik. Ebben a történelmi korban megismerkedhetünk Itália városállamainak intrikáival, az egyes családok közötti (szokványos hatalmi) összetűzésekkel, és a fennmaradt, ám inkognitóban dolgozó templomos rend ármánykodásaival is. Ebben a környezetben él és nevelkedik főszereplőnk, Ezio Auditore da Firenze, aki a konspirációk és a családja (apja és bátyja) kivégzését követően kénytelen felöltöni az orgyilkosok jellegzetes ruházatát, s kitanulni az assaszinok „művészetét”. Természetesen ez nem is olyan egyszerű, ám a remek karakterábrázolásnak köszönhetően mi magunk is átélhetjük Ezio jellemfejlődését, és magát a tanulási folyamatot is, s így akár magunkévá is tehetjük az orgyilkosok krédóját: semmi sem valós, minden megengedett. Ebből a mondatból lényegében süt a társadalomkritika – vagy legalábbis, ahogy a hatalom viselkedik a néppel. Oliver Bowden azonban ennél egy kicsit összetettebb „ál” történelmi regényt nyújt át az olvasónak, aminek köszönhetően sokkal jobban megismerhetjük (a történelemkönyvek száraz adataival ellentétben) a reneszánsz korabeli virágzó Itáliát.

Az *Assassin's Creed* történetekről egyébként el lehet mondani, hogy a kiválóan megválasztott korszak(ok)nak köszönhetően remekül beágyazódnak a történelmi tények közé, ezt csupán a fő történetszál egyik szála teszi mégiscsak fiktívvé. A történet folyamán az orgyilkosok rendje és a templomosok több alkalommal is megütköznek egymással, hogy végül megkaparintsanak egy ősi ereklyét, amelyet az Éden darabjának neveznek. Ez a „mágikus” tárgy képes arra, hogy a felhasználója kénye-kedvére irányíthassa az embereket, a templomos lovagok pedig éppen ezért akarják megszerezni. Érdekessége az egésznek az, hogy mindkét fél ugyanarra törekszik, csupán eltérő eszközökkel, s itt megjegyzendő az is, hogy a templomos rend tagjai szinte kivétel nélkül beleőrülnek kapott, vagy szerzett hatalmukba, amelyet önös céljaik vezérelnek. Az orgyilkosok ezzel szemben az embereket kívánják szolgálni. Ugye ismerős ez a „felállás”? Elég lenne csak a *Star Wars* jedijeire és sithjeire gondolnunk. Dies ad quem. A történet árulásokról, harcokról, szövetségekről szól, amelyek oly jól jellemzik a történelem ezen „felvilágosult” korszakát. És, ha már a felvilágosultság szóba került, természetesen megismerhetjük magát Leonardo Da Vincit is, ezt a kiemelkedő elmét. Ahogy Ezio lassan megszerzi a szükséges orgyilkos kódexlapokat az Almát kutató útja során, a tudós a lapokon található instrukcióknak köszönhetően (nem csupán főszereplőnk rejtett pengéjét fejleszti tovább), hanem újabb fantasztikus szerkezeteket hoz létre, s a történet egy pontján maga Ezio lesz az, aki kipróbálja a történelem első (?) repülőgépét.

1 Oliver BOWDEN,
*Assassin's Creed:
Reneszánsz*, ford.
KÖRMENDI Ágnes,
Fumax, Bp., 2011,
403.

Természetesen több történelmi alakkal is találkozhatunk, többek között a Mediciekkal, vagy a hírhedt Borgia családdal is (talán éppen az AC szériának is köszönhető a Borgiákat bemutató tévé-sorozat sikere). A történelmet ismerőknek talán nem is lesz meglepő, hogy a történet szerint legalábbis ők vezetik a templomos rendet. Visszatérve az Almához: ez egy olyan szerkezet, amelyet az Első civilizáció társadalma hozott létre, azért, hogy irányíthassa a szolgáló népet – az emberiséget. Természetesen voltak más funkciói is, de erről kicsit később. Az emberek lázadó hajlamuknak engedelmessé válva ellopták ezt az eszközt, majd megszöktek a rabságból. Talán, ha az almát és az embereket egyszerre említem, akkor az olvasó számára sem lesz meglepő, ha elárulom a pár nevét: Ádám és Éva. Az *Assassin's Creed* történetek tehát ennél a pontnál rákapcsolhatóak lehetnének a bibliai történetre, azonban sokkal ügyesebben alakítja azt, és így megkettőzi egy mítosz értelmezését. Ezio a történet végén sikeresen eléri célját, és megszerzi az ereklyét a Vatikán alatt elrejtett kamrából (itt találkozik az Első civilizáció néhány hologramjával). Bár retorikailag nem a legösszetettebb szövegről van szó (összetettebb azonban, mint más hasonló társa), viszont poétikailag azért lehet fontosabb a számunkra, mivel bizonyos szempontok alapján olyan jellegzetességeket mutat fel, mint a quest fantasy típusú regények. Ez már csak azért is egyértelműsíthető, mivel maga a regény alapját képező játék is erre a „vonalra” épül – éppúgy, ahogy a folytatásai is.

Villogó pengével csaptak össze, és Checco újra Ezióra sújtott, de a kardja lepattant a fém alkarvédőről. A tény, hogy a gondosan megtervezett csapása nem talált, egy pillanatra összezavarta Checcót, de hamar felocsúdott, és Ezio jobb karjára sújtott. Mélyen a bicepszébe vágott, és az orgyilkos elejtette a kardját.

Checco rekedten, diadalittasan kiáltott fel. Ezio torkának szegezte a kardját.

– Ne könyörögj kegyelemért – mondta –, mert nem kapsz!¹

A második kötet, a *Testvériség*, az *Assassin's Creed: Brotherhood* történetét adaptálja, amely lényegében spin-off résznek számítható (mivel nem számozott epizódról van szó), azonban mégiscsak a II. rész közvetlen folytatása. VI. Sándor pápa (Rodrigo Borgia) „halálát” követően – nem teljesen épelméjű – fia, Cesare Borgia veszi át a templomosok vezetését. A cél ezúttal sem más, mint ahogy az első részben, azaz az Éden darabjának megszerzése. A regényre természetesen rányomja hangulatát, hogy a bosszúszomjas, örült Cesare miképpen ügyködik a háttérben. Ennek következtében, ahogy arra a regény címe is utal, Ezio rájön, hogy egyedül már képtelen felvenni a harcot az ellennel, éppen ezért felkeresi társait – akik között ott találhatjuk a korszak egyik nagy gondolkodóját, filozófusát is, Machiavellit, aki a *Fejedelem* című könyvet írta. A *Testvériség* sötét hangulatán kívül lényegében ugyanarra az alapra építkezik, mint elődje, s ennél fogva nem is „vesztegetnék” rá több szót. Mindezek

mellett egy remek folytatásról van szó, amely tovább mélyíti az orgyilkosok legendáját.

Közelebb húzta magához apját, és a szájába nyomta az almát, mielőtt amaz még összeszoríthatta volna a fogait. Majd megfogta a fejét és az állkapcsát, aztán összenyomta. Rodrigo erőlködött és fulladozott az almától, nem kapott levegőt. Gyötrődve a földre rogyott, két gyermeke pedig hidegvérrel figyelte, ahogy kileheli a lelkét.²

A következő regény *A titkos keresztés háború*, amely az első videójáték regényváltozata, retorikailag fontosabb a számunkra, mint a két korábbi történet, ugyanis az elbeszélés megtöbbszörözi az olvasóját. Adott tehát az olvasó, vagyis mi magunk, akik a kezükben tartják és olvassák Ezio utazását Konstantinápolyba (ez már csak azért is érdekes, mivel ez az epizód becsatlakozik a negyedik rész történetébe), ezen belül pedig az orgyilkos Niccolo Polo történetét olvassa, akinek Altađr adja át élete történetét, a Kódexet, a mongolok támadása előtt. A történet szintén a quest fantasy jellegzetességeit követi, a cél ezúttal is az Éden egyik darabjának megszerzése. A regény cselekményét az 1200-as évekbe helyezi, a közel-keletre, abba az időbe, amikor a keresztés háborúk zajlottak. Főszereplőnk tehát egy Altađr nevű orgyilkos, aki a történet elején (önfejűségből) elszúrja az egyik megbízását, egyik rendtársát megölik, míg a másikat megcsonkítják (a két társ testvér is volt). Altađrnak a törvények szerint halállal kéne lakolnia „árulásáért”, azonban a rend mentora, Al Mualim megkegyelmez neki, és felhasználja őt céljai érdekében. Altađrnek tehát ki kell végeznie néhány templomos lovagot, ám mint az később kiderül, mindennek megvolt az oka, hogy miért éppen azok a személyek voltak a célpontok. Konspiráció és árulás lesz Altađr sorsa, ám végül sikeresen felülkerekedik, s maga válik a rend mentorává, és ahogy az már lenni szokott, ez sem túl egyszerű feladat. A regény (azaz Oliver Bowden) nem csupán az első játék történetét dolgozza fel, hanem annak folytatását is, ez utóbbi pedig csak a playstation portable (PSP) konzolra jött ki, *Assassin's Creed: Bloodlines* címmel. Ebben az epizódban Altađr az orgyilkosok „könyvtárának” felkutatására indul, következő regényünk pedig erre a történetszálla épül.

De Sable levegő után kapkodott. Szeme tágra nyílt, kezeivel pedig a mellkasán átszúrt kardhoz kapott, még akkor is, amikor Altađr kirántotta belőle a fegyvert. Vörös folt jelent meg ingén, tántorogni kezdett, aztán térdre hullott. Kardját elejtette, karját pedig élettelenül lógatta maga mellett.³

A *Jelenések* Ezio és Altađr történetét dolgozza fel, az azonos című játék alapján. Ebben a részben összeforr a két karakter sorsa, amely ezúttal korokon ível át. A kötetben található szöveg dinamizmus feledteti velünk (természetesen azzal, aki játszott a játékkal) azt, hogy már úgy érezhettük, Ezioék története „kifulladt” – s ez talán némileg így is történt. Tehát részben írói „bravúrról” is beszélhetünk. A koráb-

2 Oliver BOWDEN,
*Assassin's Creed:
Testvériség*, ford.
NÉMETH Vladimir és
BARTA Tamás,
Fumax, Bp., 2011,
330.

3 Oliver BOWDEN,
*Assassin's Creed:
Tikos keresztés
háború*, ford.
SOPRONI Tamás,
Fumax, Bp., 2012,
229.

4 Oliver BOWDEN,
*Assassin's Creed:
Jelenések*, ford.
BAYER Antal, Fumax,
Bp., 2012,462.

ban már említett Alma ezúttal nincs olyannyira kihangsúlyozva, mint korábban – a történet végénél azonban megtudjuk, hogy amíg mi azt hittük, hogy Ezio és Altadr' Eden darabja egy és ugyanaz, valójában két különböző Almáról van szó, ergo több Első civilizációs ereklye is létezik még a Földön, s mindnek megvan a maga különleges tulajdonsága. A *Jelenések* című regény is kapott egy plusz betoldást a végére, mégpedig az Ezio utolsó napjait feldolgozó animációs film adaptációját (ez volt az *Assassin's Creed: Embers*), s ezzel együtt lezárul Ezio és Altadr' története.

Amikor fiatal voltam, kezemben volt a szabadság, de nem vettem észre, kezemben volt az idő, de nem vettem tudomást róla, kezemben volt a szerelem, de nem éreztem. Hosszú évtizedek teltek el, mire megértettem mindhárom értelmét. És most, életem alkonyán, az a megértés elégedettséggé változott. Szerelem, szabadság és idő... amelyekből egykor oly sok állt rendelkezésemre... ezek hajtának előre. Legelsőképpen a szeretet, amelyet irántad érzek, drágám, a gyermekeink, a testvéreink iránt... és a hatalmas és gyönyörű világ iránt, amelytől az életet kaptuk, és amelyen mindig elcsodálkozunk. Drága Sofia, gyengéd szeretettel örökké a tiéd vagyok. Ezio Auditore.⁴

A következő kötet az *Árulás* címet viseli, amely a játékszéria harmadik részét dolgozza fel, ám ezúttal nem úgy, ahogy a korábbi részeket (véleményem szerint szerencsére). Egyfelől nem egy az egyben átdolgozást kapunk, Connorról (a játék főszereplőjével) csak összefutunk a történet során, így tehát apja, Haytham Kenway életét követjük végig a regényben, aki szerintem érdekesebb karakter volt, mint a fia. Másodsorban Oliver Bowden stílusbeli változtatást is végzett, azaz már nem egyes szám harmadik személyben meséli el a történetet, ahogy eddig tette, hanem naplóbejegyzéseket olvashatunk (azaz naplóregényről van szó), s ez a megközelítés remekül működik (mivel az első négy regény után kissé unalmas lett volna ugyanazzal a stílussal találkozunk), a szerző tehát minden egyes alkalommal valami újjal (netán kiegészítésekkel) kedveskedik a rajongóknak.

A történelmet tekintve ismételen ugunk pár száz évet előbbre, s ezúttal a történet elején Angliában, majd később az amerikai függetlenség háborúban találhatjuk magunkat. Az *Árulás* cím nem véletlen választás (angolul a kötet címe *Forsaken*, azaz elhagyatva, amely szintén jól prezentálja karakterünket), ugyanis Kenwayt nem csupán az orgyilkosok rendje, hanem a templomosok is elárulják (többször is), úgy ahogy ő is elárulja társait, későbbi családját. A történet elején megtudjuk azt is, hogy főszereplőnk azért érkezik Amerikába, mert a templomosok rábukkantak az Első Civilizáció egyik „raktárának” nyomaira. Bár Kenway (és később Connor is) megtalálja a komplexumot (náluk van a kulcs), ám mivel nincs náluk egyetlen Eden darab sem, éppen ezért képtelenek belépni a szentélybe. Térjünk tehát vissza az Almákhoz egy rövid gondolat erejéig. Ezek az ereklyék tehát nem csupán irányítani képesek mások tudatát, cselekedeteit, hanem egyfajta „kilincsként” (részben energiaforrásként) is szolgálnak az

Első civilizáció épületeiben. Mindezek mellett feljegyzéseket, vagy akár emlékeket is képesek tárolni – mondhatnánk azt is, hogy olyanok, mint egyfajta USB kulcsok. A történetben olyan neves történelmi személyekkel is találkozhatunk, mint George Washington, vagy Charles Lee (aki maga is templomos). Kenway a történet végén megütközik fiával, Connorral, aki aztán megöli őt. Az utolsó epizódban már Connor naplóbejegyzését olvashatjuk, miszerint sajnálja, hogy nem ismerhette meg az apját, s hogy elrejtje a „raktár” kulcsát, hogy majd a jövőben később valaki megtalálhassa. Ezzel véget ér az ötödik kötet.

A gémekek és rajongók azonban tudják, hogy kimaradt a regényekből a játékok fő(?) cselekményszála, és egyben a keretet adó epizódjai. Ezekben a részekben egy, a jelenünkben élő assassin, Desmond Miles történetét követhetjük, s amelyben láthatjuk, hogyan rabolja el az Abstergo Industries (a templomosok), s hogyan lesz az Animus gép kísérleti alanya. Ennek a szerkezetnek köszönhetően a cég kutatói képesek behatolni Desmond genetikai emlékezetébe (aki újra átéli a múlt eseményeit). Később az orgyilkosok kimentik a férfit, aki részenként közelebb kerül a múlt rejtélyeihez, titkaihoz, hogy végül a Föld megmentésének a kulcsát megszerezhesse. Desmond végül választás elé kerül: két rossz közül melyiket válassza? A döntés nem egyszerű. Többet nem is szándékozom erről elárulni, már csak azért sem, hogy az olvasóknak is meglepetésül szolgálhasson. Ezzel tehát véget is ér az (első) AC „trilógia”.

Mélyre hajoltam, a pengéink találkoztak, ahogy a tekintetünk is. Egy pillanatig mozdulatlanul álltunk, néma, de vad csatát vívott az akaratérőnk. És ezt a csatát megnyertem. Valahogy megtört a hatalmam felettem, és elég volt a szemének egy rezzenése, hogy tudjam, ő is tisztában van ezzel, ő is tudja, hogy már nem az övé a lélektani előny.⁵

Véget ért? Igazából nem, ugyanis megjelent a sorozat újabb része, az *Assassin's Creed IV: Black Flag* (s ezzel együtt az új regény is: magyar címe *Fekete lobogó*), amely ezúttal a Karib-tenger térségébe vezeti el a játékost és az olvasót. Egy apró megjegyzés: bár a játék címében a IV szám szerepel, de a történelmi cselekmény az amerikai függetlenségi háború előtt játszódik, azaz a III. rész történései előtt, s amelyben Connor nagyapja, Edward Kenway bőrébe bújhatunk, aki kalóz és orgyilkos is egyszemélyben. A regény elődjéhez híven szintén naplóregény formájában van megírva, és a játékkal szemben sokkal hosszabb felvezetést kapunk Edward életéhez, hogy végül miért indult el kalózkodni. Ez a történet a játékban csupán néhány igen rövid flashback erejéig látható. A történet vége pedig lazán rákapcsolódik az *Árulás* eseményeihez. A játék befejezése ezt sokkal célzottabban tette meg.

Amíg versenyeztünk, a nap lassan, egy narancsszínű villanás kíséretében lebukott a horizonton, az utolsó fénye is kialudt, és leszállt az

5 Oliver BOWDEN,
*Assassin's Creed:
Árulás*, ford. BAYER
Antal, Fumax, Bp.,
2012, 311.

6 Oliver BOWDEN,
Assassin's Creed:
Fekete lobogó, ford.
SZEBEGYINSKI Szilvia,
Fumax, Bp., 2014,
334.

éjszaka, ezzel egy időben pedig az északnyugati szél ködöt húzott a szárazföldről a víz fölé. A *Benjamin* hamarabb észlelte a szelet. Először csak annyit vettünk észre, hogy homályosabban látjuk a leeresztett vitorlájukat, és nőni kezd a távolság a két hajó között.⁶

A fény keletkezése 2, 2015



A sorozat (jelenlegi) utolsó kiadványa az *Egység* címet kapta. A történet ezúttal az 1700-as évek végén történt párizsi események körül zajlik, ez pedig nem más, mint a nagy Francia forradalom. A játékokat ismerők tudják, hogy a történet Arno Dorian orgyilkos körül forog, és epizódszereplőként fel-felbukkan szerelme, Élise. A regény, akárcsak az *Árulás* c. kötet, ezúttal sem a játék főszereplőjére koncentrálna, esetünkben a templomos hölgyemény életét mutatja be, szintén naplóbejegyzések formájában. Míg a korábbi epizódokban az Éden-darabok kiemelten fontos szerepet kaptak, addig ebben a történetben szinte egyáltalán nem, leszámítva a végső összecsapás különleges fegyverét, ám ezt követően sem foglalkoznak vele a szereplőink. Élise bejegyzéseit Arno naplójának részletei szakítják meg és zárják keretbe (az *Árulás* kötet felépítésével ellentétben sokkal gyakrabban), ám ezeknek fontos szerepük van a történet szempontjából. Ha valaki netán a Forradalom részletesebb bemutatását várná, az némiképp csalódnia fog, ugyanis a történet nem erre épül, csupán felhasználja bizonyos elemeit – ugyanitt megemlíteném, hogy ezt a játék is kihagyta.

7 Oliver BOWDEN,
*Assassin's Creed:
Egység*, ford. BAYER
Antal, Fumax, Bp.,
2015, 261.

Párizs felbolydult méhkasra emlékeztetett, ahogy átszeltem az utcáit. Ez az állapot már két hete tartott, amióta a király húszezer embere a városba érkezett a zavargások leverésére, valamint Mirabeau grófnak és a Harmadik Rend képviselőinek a megfélemlítésére. Amikor aztán a király elbocsátotta pénzügyminiszterét, Jacques Neckert, akiben sokan a francia nép megmentőjét látták, új erőre kapott a háborgás.⁷

A játéksorozat természetesen folytatódik, és a következő történet már a viktoriánus korabeli Angliában fog játszódni, mégpedig a Frye orgyilkos testvérpár szemén keresztül láthatjuk az eseményeket. A szemfülesek pedig már rákereshettek, hogy a szerző neve alatt egyelőre még cím nélkül, de már megtalálható egy bejegyzés a következő kiadványra vonatkozóan – a játék címe alapján feltételezhetően a *Szindikátus* alcímet fogja kapni.

A magyar nyelvű kiadványok a Fumax kiadó gondozásában jelentek meg (ahogy az eddigi összes AC regény), amely eddig sem okozott csalódást a sorozat rajongóinak igényes kiadványaival (pl. műgyantás borító). Még egy utolsó gondolat: sokan feltehetnék azt a kérdést, miért van szükség ezekre a regényekre, amelyek lényegében csak szórakoztatnak, s sokak szerint nem nyújtanak nagyobb irodalmi értéket. A válaszom igen egyszerű erre a kérdésre: a mai fiatalság nem igazán szeret olvasni, sok idejüket a számítógépek/játékok virtuális világában töltik. Ahhoz, hogy részben kikerüljenek onnét, és olvassanak, ezek a regények kifejezetten esélyesek arra, hogy rászoktassák ezt az új generációt az irodalom szépségeire. Másfelől az idősebb korosztály is megismerkedhet ezekkel a történetekkel, mivel ők már nem ülnek le a gépek elé játszani. A sok leegyszerűsített játékadaptáció mellett Oliver Bowden regényei összetettségükben kiemelkedőbbek társainál. Lépjünk hát bátorsággal be ezekbe a vérzivataros korokba, s éljük át együtt az orgyilkosok rendjének kalandjait.