



ÍGY KÉSZÜLT AZ

ASSASSIN'S  
CREED<sup>®</sup>

15 ÉVES JUBILEUM





## ASSASSIN'S CREED



Nem titok, hogy az *Assassin's Creed* a *Prince of Persia*-franchise-ban gyökeredzik.

2001-ben a Ubisoft nevű francia kiadó megszerezte Jordan Mechner klasszikus 2D-s platformjait, hogy bevezesse a játékot a 3D-s világba. Ennek eredménye a 2003-as *Prince of Persia: The Sands of Time* lett, amelyet három folytatás követett, megjelenése után szinte azonnal kultikussá vált, pár hónappal később pedig már több millió példányt adtak el belőle szerte a világon.

A csapat azt a feladatot kapta, hogy készítsen egy vadonatúj *Prince of Persia*-játékot a következő konzolgenerációra. Az új gépek – a Sony PlayStation 3-a és a Microsoft Xbox 360-a – sokkal erősebbek voltak az elődeiknél, így nemcsak látványosabb, hanem komplexebb grafikai világot is tudtak előállítani. Amikor Jade Raymond producernek jelentkezett, Yannis Mallat, a Ubisoft Montreal akkori executive producere megkérdezte, hogyan korszerűsítene a *Prince of Persia*-formulát.

„A válaszem három részből állt. Először is feljavítanám és erősíteném a harcrendszert. Másodsor, nyitottabb

világot teremtenék, hogy a játékosok szabadabban mozoghassanak benne saját akaratuk szerint”, idézi fel Raymond. „Azt hiszem, akkoriban jött ki egy *Grand Theft Auto*, úgyhogy azt mondtam, 'képzeld el a GTA nyitottságát'. Harmadszor, valószínűleg felnőttebb közönség felé tolnám a brandet. Szóval ezt a három dolgot javasoltam, és mivel Yannis is ilyesmikben gondolkodott, megkaptam a munkát.”<sup>1</sup>

### IDŐTÖLTÉS

Raymond csak akkor tudta meg, mi lesz az igazi munkája, amikor már felvették producernek.

A játéknak ez a verziója, a *Prince of Persia: Assassins* valahol félúton volt a *The Sands of Time* és a ma ismert *Assassin's Creed* között. Több iteráción is átment: az egyikben a címbeli Hercegből orgyilkos lett, egy másikban a játékos a Herceg orgyilkos testőrének bőrébe bújt volna. Egy időben még egy co-op verzió fejlesztése is elindult, erről még egy videó is kiszivárgott az internetre.

<sup>1</sup> 2014-ig a *Prince of Persia: Sands of Time* több mint tizennégy millió példányban kelt el világszerte.



## „MINÉL JOBBAN BELEGONDOLTUNK, ANNÁL VILÁGOSABBÁ VÁLT, HOGY EGY HERCEGES SZTORINAK MÁR NINCS SEMMI ÉRTELME.”

„A Hercegből orgyilkos lett, és a Közel-Keleten működött”, mondja Philippe Bergeron pályatervezési rendező. „Szóval *Assassin's Creed*-jellegű keretben gondolkoztunk, csak ezt akkor még nem tudtuk. A játékosoknak volt egy társa, szóval co-op-jellegű volt az egész. Csináltunk szabadfutásos és parkouros pályákat utcákon meg közel-keleti piacokon.”

Bár a koncepciót kifejezetten ígéretesnek ítélték, úgy érezték, nem egészen passzol a *Prince of Persia*-hoz, amelyen alig, hogy befejezték a munkálatokat.

„Minél jobban belegondoltunk, annál világosabbá vált, hogy egy herceges sztorinak már nincs semmi értelme”, magyarázza Bergeron.

Ekkor kezdett a *Prince of Persia: Assassins* átformálódni valami újjá, de kellett még néhány egyéb tényező, hogy a Ubisoft végrehajtsa az irányváltást.

Először is, abszolút észszerű döntésnek tűnt kiadni egy egészen új brandet az új konzolok életciklusának ilyen korai szakaszában.

Ami pedig Raymond személyes ambícióit illeti, valóra vált álomként tekintett egy új szellemi tulajdon (IP) megalkotására.

„Sok időt töltöttem annak átgondolásával, hogy mik a legjobb feltételei egy új IP megteremtésének, és arra jutottam, hogy a legnagyobb IP-k általában akkor születnek, amikor új konzol jelenik meg, és a játék folytatásai meghosszabbítják ennek az új konzolnak az élettartamát. Általában ez volt a közös a sikerekben. Amikor az emberek új konzolt vesznek, abba az álomba fektetnek bele, hogy olyan játékokkal játszassanak, amilyenekkel még sosem játszhattak, és amelyek a korábbi konzolokon megvalósíthatatlanok lettek volna. Rendkívül nagy



lehetőség a semmiből felépíteni egy új brandet, kihasználni egy új konzol lehetőségeit, túlnőni a korábbi brandek és a régi konzolok korlátain. Nagyon felszabadító érzés. Ezt akartam megvalósítani a csapattal. És nem utolsósorban mindez üzleti szempontból is logikusnak tűnt."

Másodszor, bár a Ubisoft megszerezte a *Prince of Persia*-katalógust, a *Prince of Persia* IP-t nem. Az ugyanis az eredeti alkotója, Jordan Mechner tulajdonában maradt.

„A Ubisoft Montreal akkoriban főleg *Tom Clancy*-játékokat csinált”, meséli Raymond.

„Nem volt saját IP-jük, úgyhogy ez remek lehetőségnek kínálkozott, hogy gazdagítsuk a Ubisoftot, és a játékosoknak is adjunk valami újat. Ha a játékosok ötszáz dollárt költenek egy új konzolra, olyasvalamit akarnak a pénzükért, ami csak azon a konzolon érhető el, és amit korábban nem lehetett volna megvalósítani. Mélyen meg voltam győződve az üzleti szempont logikájáról. Beszéltem róla Yannisszal. Egy olyan brandet akartam létrehozni, ami – ha lehetséges – átvihető más médiumokra is. Akkoriban az volt a nagy álmunk, hogy csinálunk összesen három játékot, úgy, hogy a folytatások nem csupán utógondolatok lesznek. Már az elsőt is úgy akartuk végiggondolni, hogy tudjuk, hogyan kapcsolódik majd hozzá a többi, úgy akartuk

megtervezni a brandet, hogy nyitva álljon a lehetőség a folytatások előtt.”

Raymond felvetette Yannis Mallatnak azt a lehetőséget, hogy a *Prince of Persia: Assassins* a saját brandjévé váljon, és csak egyetlen beszélgetés kellett hozzá a 2005-ös Electronic Entertainment Expo (E3) nevű videó-játék-szakmai rendezvényen.

„Készítettem táblázatokat meg egy vezetői prezentációt, hogy meggyőzzem az embereket, szükségünk van egy saját IP-re”, mondja Raymond. „Az E3-on Yannis azt mondta, beszéljek Laurent Detoc-kal, az észak-amerikai üzleti vezetővel, és adjam elő az elképzelésemet neki. Ott persze nem voltak nálam a táblázataim, sem a remek PowerPoint prezentációm. De azért odamentem hozzá, bemutatkoztam neki, és elmondtam, miért kell nekünk ez az új IP. Azonnal rávágta, hogy 'Teljesen egyetértetek, csináljuk.' Elég frankó volt.”

Így aztán komolyan megkezdődött a munka az *Assassin's Creed*-en. Néhány alappillér máris a helyén volt, többnyire ugyanazok, amelyekre a közelgő PlayStation 3 és Xbox 360 lehetőségeinek teljes kiaknázására szánt *Prince of Persia: Assassins* is épült. Először is, nyílt világú játéknak tervezték. Másodszor, a játékosok bárhova képesek lesznek felmászni benne. Harmadszor, nagy fókusz jut a világon belüli tömegekre, melyek szerves részei lesznek a játék lopakodó mechanikájának.

