

Контента в этой игре было очень много. Даже с учетом того, что Старая Песня одержимо играл в нее каждый день до посинения, он закончил проходить эту игру уже после ее полноценного релиза.

Оглянувшись назад на это путешествие, Старая Песня ощутил море разных эмоций.

В течение дюжины дней Старая Песня пережил жизни трех человек. В течение этих дней он побывал в древности и в современности, и побывал во многих исторически известных городах. Иерусалим, Дамаск, Флоренция, Константинополь...

На протяжении этой игры он увидел трех великих убийц, и каждая жизнь начиналась с чистого листа и заканчивалась действительно невероятными подвигами.

Что было еще более похвально, так это то, что у каждого из этих трех главных героев была разная жизнь, разный опыт и разные личностные качества.

Безрассудная храбрость Альтаира помогла преодолеть ему огромное количество трудностей. Его поведение изменило кодекс поведения ассасинов и определило направление развития братства. Он даже усовершенствовал скрытый клинок, из-за чего ассасинам больше не нужно было лишать себя пальца.

Благодаря Альтаиру игроки поняли истинное значение выражения «Ничто не истинно, все дозволено».

Вначале Альтаир думал, что это кредо означало, что ассасин мог делать все, что хочет, но затем он понял, что это кредо изначально было своего рода мудростью. Позже Альтаир усмирил свое высокомерие и безрассудную храбрость и стал спокойным, скромным и терпеливым интеллигентным человеком, и он взял на себя ответственность за руководство всем братством.

Выражение «Ничто не истинно, все дозволено» на самом деле является уважением к свободе воли. Воля и мысли людей не должны быть связаны правилами. Именно благодаря наличию свободы воли будут постоянно появляться новые идеи и человеческая цивилизация будет продолжать развиваться и прогрессировать, в то время как все человеческое общество и этнические группы будут процветать.

Как и у тамплиеров, у ассасинов было свое представление идеального мира, но этот идеальный мир ни в коем случае не реализовался всеми доступными способами. Ассасины надеялись, что однажды человеческая воля будет освобождена, и все смогут контролировать свое поведение без ограничений в виде законов.

Альтаир потратил всю свою жизнь, чтобы понять истинное значение кредо. Если бы не он, возможно, все верования были бы уничтожены наставником, но из-за его подвигов мысли Альтаира начали передаваться в последующие поколения ассасинов.

Жизнь Эцио Аудиторе можно было назвать стремительным движением вперед с огромной скоростью.

История Эцио составляла сорок процентов от общей продолжительности игры и рассказывала игроку обо всем, что он пережил, начиная с рождения и до его смерти, чего нельзя было увидеть в других играх Чэнь Мо. С точки зрения времени, ее можно было назвать длинной героической повествовательной поэмой.

В юности Эцио осознал свою миссию. С течением времени он стал зрелым, мудрым и смелым. В итоге он стал квалифицированным мастером-ассасином.

В расцвете своих сил Эцио, чтобы бороться с семьей тамплиеров Борджиа, начал набирать ассасинов из низов.

В последние годы жизни Эцио искал ключи, оставленные Альтаиром, и, наконец, открыл библиотеку, увидел останки Альтаира и завершил свою миссию.

Что касается Дезмонда, то он не хотел смириться со своей судьбой и хотел жить обычной, мирной жизнью.

Из-за этого он сбежал, предпочтя быть барменом.

Но судьба подшутила над ним. Он был похищен Абстерго и попал в войну между ассасинами и тамплиерами.

Однако по мере развития сюжета игроки увидели перемену в Дезмонде. В конечном итоге он начал излучать блеск свободы и веры, и взял на себя миссию спасения мира.

----

Этот уникальный игровой опыт растрогал Старую Песню.

Из-за духа главных героев? Или стремления к свободе воли?

Возможно, из-за чувства реальности всех локаций?

Может быть, из-за фатализма и эпического чувства этой истории?

Раньше Старая Песня думал, что игра «Assassin's Creed: Revelations» будет такой же, как и игра «Assassin's Creed Origin», то есть она будет сосредоточена на истории и древней экзотике.

Но вскоре он понял, что ошибался. Игра «Assassin's Creed: Revelations» не только показала древность, но даже показала полноценного современного главного героя, который идеально соединил древние линии и современные линии.

Игра «Assassin's Creed: Revelations» унаследовала характеристики «Assassin's Creed Origin» и продвинула их вперед.

В игре сюжет вовсе не ограничивался одной историей, вместо этого он отображал историю прошлого и настоящего.

Многие герои, что так или иначе появлялись в этой игре, были реальными фигурами, что существовали в реальной истории, и города, по которым путешествовали главные герои, были максимально приближены к реальности.

Даже при дубляже актеры, что озвучивали героев, подбирались по специальным критериям, чтобы каждая озвучка передавала смысл и особенности того или иного персонажа в полной мере.

Подавляющее большинство в этой истории было вымышлено, но хорошее использование исторического фона и прекрасно соединенные неразрешенные тайны и различные подсказки создали ощущение легенды. Легенды, что передавались из поколение в поколение, в которую было легко поверить, но трудно проверить.

Сочетание невероятной графики и детально проработанной логики мира сделало прохождение «Assassin's Creed: Revelations» одновременно таким реальным и таким захватывающим. Игроки действительно чувствовали, что они переносились из одного время в другое и переживали замечательные и чудесные времена, что не были запятнаны другими людьми... это чувство просто не могло с чем-нибудь сравниться.

----

Старая Песня вышел из своей виртуальной капсулы и не смог сдержать вздоха. - Потрясающе! Она действительно стоит своих денег!

Хотя Старая Песня изначально играл в новой штаб-квартире, он купил ее без малейших колебаний, как только она вышла в свет. После знакомства с сюжетом Альтаира он уже был убежден, что Вселенная «Assassin's Creed» наверняка станет еще одной основной Вселенной Чэнь Мо, а «Ассасины» вскоре приобретут известность по всему миру!