

Μετάφραση και εντοπιοποίηση
βιντεοπαιχνιδιού, με σχολιασμό των
μεταφραστικών προβλημάτων, δυσκολιών
και διαπολιτισμικών στοιχείων που ενέκυψαν
κατά τη μεταφραστική διαδικασία: η
περίπτωση του «Assassin's Creed:
Revelations»

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝ/ΜΙΟ – Τ.Ξ.Γ.Μ.Δ. – Π.Μ.Σ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΗΣ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ

ΑΓΓΕΛΟΣ ΒΛΙΩΡΑΣ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΚΕΙΜΕΝΟ	σελ. 2
ΜΕΤΑΦΡΑΣΜΑ	σελ. 21
ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ	σελ. 42
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	σελ. 56

ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΚΕΙΜΕΝΟ

UBISOFT

ASSASSIN'S CREED®

THE EZIO COLLECTION

ASSASSIN'S CREED® II ASSASSIN'S CREED® BROTHERHOOD

ASSASSIN'S CREED® REVELATIONS

Welcome [username]

PRESS **A**

Not [username]?

Press **Y** to Switch Profile

ASSASSIN'S CREED® LINEAGE

ASSASSIN'S CREED® II

ASSASSIN'S CREED® BROTHERHOOD

ASSASSIN'S CREED® REVELATIONS

ASSASSIN'S CREED® EMBERS

X MORE INFO **A** SELECT **B** BACK **Y** UBISOFT CLUB

Loading...

UBISOFT

THIS GAME SAVES DATA AUTOMATICALLY AT CERTAIN POINTS. DO NOT SWITCH OFF THE POWER WHEN THIS ICON **[X]** IS DISPLAYED.

Need help? Visit www.uplay.com/help

INSPIRED BY HISTORICAL EVENTS AND CHARACTERS. THIS WORK OF
FICTION WAS DESIGNED, DEVELOPED AND PRODUCED BY A
MULTICULTURAL TEAM OF VARIOUS RELIGIOUS FAITHS AND BELIEFS

ASSASSIN'S CREED® REVELATIONS

Welcome [username]

Press **A**

Not [username]?

Press **Y** to Switch Profile

[Username], welcome to Assassin's Creed® Revelations.

MAIN MENU

STORY MODE *

THE LOST ARCHIVE **

OPTIONS ***

UBISOFT CLUB

QUIT

A Select

• :
STORY MODE

SESSION

SESSION

SESSION

A Create New Game **B** Back

** :

STORY MODE

SESSION

SESSION

SESSION

ANIMUS DESKTOP

A Create New Game **B** Main Menu

*** :

SPOKEN LANGUAGE (choose)

ENGLISH

FRENCH

SPANISH

GERMAN

ITALIAN

RUSSIAN

SUBTITLES DISPLAY ©

OFF/ON

SUBTITLE LANGUAGE ©

ENGLISH

FRENCH

SPANISH

POLISH

GERMAN

ITALIAN

CZECH

RUSSIAN

DUTCH

DANISH

NORWEGIAN

SWEDISH

BRAZILIAN-PT

SFX VOLUME ©

0-10

VOICE VOLUME ©

0-10

MUSIC VOLUME ©

0-10

BRIGHTNESS ©

1-10

BLOOD ©

ON/OFF

RESUME

DNA *

INVENTORY **

MAP ***

DATABASE *****

OPTIONS *****

UBISOFT CLUB

QUIT

Animus 2.03 database entries, Database: People

Database: **Ezio Auditore da Firenze** (Revelations)

Ezio Auditore da Firenze, son of Giovanni and Maria. Born into luxury and leisure in 1459, Ezio spent the first 17 years of his life honing his rakish personality and ravishing looks. Women excited him, wine flushed him, and politics bored him. The streets of Florence were his home, and I doubt he had much interest in anything outside its walls. But all that changed in 1476 when, on trumped-up charges of treason, his father and brothers were jailed and sentenced to death. It was then that Ezio learned the truth about his beloved father - that he was an Assassin, one of an elite group of freedom fighters dedicated to preserving and protecting human liberty and the exercise of free-will. Following his father's brutal execution at the hands of a former friend, Ezio went underground and joined the Assassins himself.

Over the next three decades Ezio dedicated himself to two parallel pursuits - to find and kill Rodrigo Borgia, the man most responsible for the deaths of his father and brothers, and to strengthen the Assassin Order. Rodrigo proved to be a challenge, and it took Ezio some twenty years to corner and defang him, by which point our hero's thirst for vengeance had softened. But sparing Rodrigo turned out to be a strange blessing, for it was through the old man's meddling that Ezio caught his first glimpse of The Ones Who Came Before, a mysterious race of people who lived many millennia before recorded human history. Ezio did not understand the messages left behind by this First Civilization, but he never forgot what he saw either. And he scored a pretty cool artifact for his pains too - the Apple of Eden.

Shortly after sparing Rodrigo's life, the Pope's young son Cesare launched an attack on the Auditore family villa, killing Ezio's uncle Mario and stealing the Apple of Eden. That hurt. It stung hard. And it took Ezio another half decade to recover the Apple and erase Cesare from the world. But after that, all was well for the most part. As much peace as an Assassin could expect. Ezio spent the next few years shoring up his resources, training his recruits, and sharpening his skills as a Master and a Mentor. As Ezio matured in these later years, so did many of his stranger abilities, not least of which was a rare form of extrasensory perception - you know, what we Assassins call "Eagle Sense" in its most robust form. We can't be certain where Eagle Sense comes from, but we've got ideas. Remnants of ancient liaisons between our forebears and The Ones Who Came Before, probably. It's hard to say how, but truth is stranger than fiction. In any case, Eagle Sense was strong with Ezio. I got a little taste myself, in the short time I spent with him, but since my time with him went dark much sooner than yours did, I never got the full experience. But you Desmond, because of the Animus's bleeding effect, your time with Ezio - and with Altaïr - had awakened your latent senses in ways few could have imagined. You can thank Mr. Auditore for that. For doing all his homework, so you don't have to.

Database: **Altaïr Ibn La'Ahad** (Revelations)

If one man was responsible for changing the face of the modern Assassins forever, it was this guy: Altaïr Ibn La'Ahad. Born in the Holy Land in 1165 to parents he hardly knew, into an Order he did not choose, Altaïr nevertheless proved himself a devoted pupil and capable fighter before he was out of his teens. In 1189, just as the Third Crusade was gathering steam, Altaïr stunned even his attentive Mentor, Al Mualim,

by almost singlehandedly routing a wave of Crusader soldiers from the steps of Masyaf castle. From that day forward, Altaïr's name was known to all Assassins. Over the next two years his reputation as a stubborn but deadly fighter eclipsed every minor detail of his mysterious life. Loved by few but admired by all, his impeccable talents were the source of both his incredible successes and his overbearing arrogance. But this was only half the story. Since youth, Altaïr had shown signs of possessing a rare sixth sense that allowed him unprecedented access to the emotions and intentions of his opponents and allies. Dubbed "Eagle Vision" by his fellow Assassins, Altaïr honed and perfected his sense in secret, always wondering if this curious ability that set him apart of the rest - would prove a liability. Thanks to the memories stored in Altaïr's five Masyaf Keys, we can now get a good glimpse of the man himself, instead of settling for vague glimpses through the Templars' (frankly primitive) Animus 1.28 avatar projection system.

Desmond Miles (1987 – 2012) was a member of the Assassins and a descendant of numerous familial lines that had sworn an allegiance to the Assassins, including individuals such as Aquilus, Altaïr Ibn-La'Ahad, Ezio Auditore, Edward Kenway, and Ratonnhaké:ton. He was also the son of the Mentor William Miles and unknowingly the father of Elijah, a young Sage. By age 16, Desmond became tired of living in hiding and aspired to pursue his own dreams. Using the minimal training of Assassin skills he had obtained from his father, Desmond fled from the Assassin compound he had grown up in and managed to travel from South Dakota to New York City, where he found employment as a bartender in the Bad Weather nightclub. In September 2012, Desmond was kidnapped and incarcerated by Abstergo Industries, a Templar organization, and forced into a machine called the Animus to relive the genetic memories of his ancestor, Altaïr Ibn-La'Ahad. It was Abstergo's aim to acquire a map that detailed many "Pieces of Eden" spread across the Earth, which Desmond was reluctantly successful in doing. Following this, he managed to escape Abstergo with the help of Lucy Stillman, an undercover Assassin, and joined an Assassin cell in Italy, which consisted of herself, Shaun Hastings and Rebecca Crane. Utilizing an upgraded Animus of Rebecca's construction, Desmond relived the memories of Ezio Auditore, in order to improve upon his newly obtained skills. Eventually, with the knowledge gained from Ezio's memories, Desmond and his fellow Assassins obtained the location of Ezio's Apple of Eden, which was located in a vault underneath the Colosseum. Though successful in obtaining the artifact, Desmond's body was taken over by Juno, a member of the First Civilization, and was made to stab Lucy after Juno revealed her to be a traitor. As a result of the shock, Desmond fell into a coma and was placed in the Black Room, the safe mode of the Animus, in an attempt to stabilize his condition. With help from the virtual construct of Clay Kaczmarek, "Subject 16" of Abstergo's Animus Project, Desmond was able to regain consciousness, and found himself located in the state of New York once more, this time with Rebecca, Shaun, and his father, William. While in the Grand Temple, Desmond relived the memories of Haytham Kenway and Ratonnhaké:ton to find the key to the sanctum containing the device needed to prevent a devastating solar flare. He also undertook field missions to retrieve power sources for the Temple, coming

into conflict with Daniel Cross. After his father was captured, Desmond rescued him from Abstergo's Roman facility and assassinated Cross and Warren Vidic in the process. After finding the key, Desmond opened the sanctum but discovered he had been misled. It was made known that the device would save the world, but also unleash Juno, who had been imprisoned because of her hatred for humanity; using the device would also claim Desmond's life. Regardless, Desmond chose to sacrifice himself for humanity's survival, while expressing faith that his fellow Assassins would find a way to stop the new threat.

The Database is a collection of informative articles that can be accessed by the users of Animus or Helix devices. These articles provide background information on people, locations, items, and events encountered during the exploration of genetic memories. The database was introduced in Animus 2.0, a version of the device created by the Assassin Rebecca Crane. The articles were created by Shaun Hastings, and would become available when Desmond Miles happened upon a person or object of interest while exploring Ezio Auditore da Firenze's memories, allowing him to find out more information about the entry's subject.

Sequence 1: A Sort of Homecoming

■ *Memory I – The Hangman*

Description

Ezio Auditore traveled to Masyaf when he found out about a library hidden beneath the fortress. Upon arriving, he was confronted by Byzantine Templars led by Leandros. Distracted by a vision of Altaïr Ibn-La'Ahad, Ezio was defeated and captured. Under Leandros' orders, Ezio was led to the fortress' watchtower to be hung. However, Leandros was knocked back and found the noose around his neck as Ezio managed to escape.

Dialogue

Ezio read aloud a letter intended for his sister Claudia. He detailed his worries about the journey to Masyaf and his wishes, should he not return.

Ezio: Claudia, my dearest sister. I have been in Acre a week now, safe and in high spirits, but prepared for the worst. The men and women who have fed and sheltered me here also give me warning that the road to Masyaf is overrun by mercenaries and bandits not native to this land. What this could mean, I dread to guess. When I first set out from Roma ten months ago, I did so with a single purpose: to discover what our father did not. In a letter written the year before my birth, he makes mention of a library hidden beneath the stones of Masyaf castle. A sanctum full of invaluable wisdom. So what will I find when I arrive there? Who will greet me? A host of eager Templars, as I fear most strongly? Or nothing but the whistling of a cold and lonely wind? Masyaf has not been home to the Assassins for almost three hundred years now. Can we still claim it for our own? Are we welcome there? Ah, I am weary of

this fight, Claudia. Not because I am tired, but because our struggle seems to move in one direction only... towards chaos. Today I have more questions than answers. This is why I have come so far: To find clarity. To find the wisdom left behind by the great Altaïr, so that I may better understand the purpose of our fight. And my place in it. Should anything happen to me, Claudia... should my skills fail me, or my ambition lead me astray, do not seek retribution or revenge in my memory, but fight to continue the search for truth, so that all may benefit. My story is one of many thousands, and the world will not suffer if it ends too soon.

Outcome

(no specific outcome, as this constitutes the game's trailer)

▪ *Memory V – The Wounded Eagle*

Description

Having barely survived his fall from the cliff, Ezio snuck through Atlas village to assassinate Leandros.

Dialogue

Ezio made his way back up to the road, while Leandros approached the guards. Leandros: Do not take your eyes off this road for a moment, do you understand me? Nothing gets through! Ezio managed to climb back onto the road, which one of the guards noticed. Guard: Leandros. There. (points at Ezio) Leandros turned around, spotting Ezio. Leandros: Well, well... Look what crawled out of its hole to die! Turning around to his guards, Leandros gave them an order, before signalling two guards to follow him. Leandros: He's at death's door. Finish him off! Bring me his head, or throw yourselves into the canyon! As Leandros walked away, the remaining guards approached Ezio, considering him as an easy target. Preparing himself for a fight, despite his injury to his abdomen, Ezio managed to survive and proceeded towards the village. He then stepped onto a spinning waterwheel to reach the top of the fortress wall. Ezio: This used to be so easy. Once he reached the top, Ezio made his way through the guard infested village. He managed to get past them all and found Leandros behind fortified walls. Leandros: Could it be that you are every bit as deadly as the legends say? Or am I in charge of an army of drunks swinging sticks?! Right this way, Ezio. Nowhere left to run now! Ezio noticed a few guards running towards him from behind. Ezio: Not for me, and not for you! With a swing of his sword, he closed the gate behind him, and prevented the guards from entering and Leandros from escaping. Leandros: Kill that dog! Cut him down! After killing some guards, Ezio looted their bodies for medicine, which he used to heal his wounds. He then climbed his way across the rooftops. While arquebusiers shot at him, Ezio managed to dodge them and started to climb the tower where Leandros had taken refuge. Seeing Ezio approach, Leandros threw one of his guards off of the tower, intending to slow Ezio down. Leandros: Do your worst, malákas (asshole)! As Ezio dodged the guard, who broke through a wooden platform, Ezio climbed higher. Leandros: Face me. Ezio reached the top of the tower as Leandros backed away from him. Leandros: What does it take to kill you, eh? Why will you not die? Ezio: Don't you ever stop howling? With Leandros cornered, Ezio grabbed and headbutted the Templar Captain,

before he forced his Hidden Blade into his body. Leandros: Well, the old hound still has a bite. Ezio: The book you carry. Where is it? Leandros: Ah! Niccolò Polo's journal? This will do no good, not now. We have found one of the Masyaf keys already, and are closing in on the rest. Ezio: What is in that library is not for you. Not the Templars. Leandros: Ah, you can have Altaïr's books, Ezio. We only want guidance. We only want directions... to the location of the Grand Temple. Ezio: Grand Temple? Tell me more. Now! Leandros however died and Ezio picked up the journal from his body. Ezio: Requiescat in pace... bastardo (bastard).

Outcome

Ezio succeeded in killing the Captain of the Byzantine guard, and retrieved Niccolò Polo's journal.

Sequence 2: The Crossroads of the World

■ *Memory I – A Warm Welcome*

Description

Arriving at Constantinople, Ezio Auditore met the leader of the local Assassins Guild, Yusuf Tazim. On their way to the Guild's headquarters, they were attacked by Byzantines. The two Assassins eventually managed to fight the Byzantines off and arrived safely at the Galata headquarters.

Dialogue

Arriving on a ship, Ezio unknowingly introduced himself to Prince Suleiman: Ezio: A magnificent sight. Suleiman: It is a work in progress. Ezio: No city in Europa has a skyline quite like this. Suleiman: Well, to be precise, that is Europa... that is Asia. Ezio: Ah... some borders even the Ottomans cannot move. Suleiman: Very few. You are Italian by the sound of it, but your outfit is not. Have you been traveling long? Ezio: Sì, da molto tempo. (Yes, a very long time.) I left Roma twelve months ago, looking for... inspiration. And that search brought me here. When I was a child, my father told me stories about the fall of Costantinopoli. Suleiman: You must mean the conquest of Konstantiniyye. I suppose the moral of any story matches the temper of the man telling it. Ezio: That we can agree on. Suleiman: Guzel. (I am glad.) Konstantiniyye is a city for all kinds and creeds. Students like me or... travelers such as yourself. The ship docked. Suleiman: I have so much work to return to, but it is good to be home. Ezio: Work? When I was your age, my interests were... [Sees Sofia Sartor] were mainly... Salve. (Hello.) Suleiman: Incredible. I am surprised you got anything done. Ezio: As was my mother. Suleiman: It was a pleasure speaking with you. Beyefendi, (Sir). I hope you find something to hold your interest here. Ezio: I have faith I will. Sofia dropped a package. Suleiman: Yardim edebiir miyim Effindim? (May I, my lady?) Sofia: Grazie (Thank you), dear boy. Ezio: A scholar and a gentleman, you are full of surprises. Suleiman: Very few, my friend. Eksik Olmayin! (May God bless you!) The Master Assassin Yusuf Tazim greeted him. Yusuf: Hoshgeldin Kardeshim! (Welcome, brother!) Unless the legend is a lie, you are the man I long to meet. Renowned Master and Mentor, Ezio Auditore de la la la!

Ezio: Prego? (Excuse me?) Yusuf: Forgive me. I have a hard time remembering that Italian gibberish. Ezio: Da Firenze. The city where I was born. Yusuf: Ah yes! So by your custom, I would be... Yusuf Tazim da Istanbul! I like that. Ezio: Istanbul? Yet another name for this city? Yusuf: Evet (Yes), it's a local favorite. Come, Mentor da Firenze. I will show you around. Ezio and Yusuf proceeded towards the city. Yusuf: Welcome to Galata district. For centuries it has been a home to orphans from Europe and Asia alike. You won't find more diversity anywhere else in the city. And for that reason, Assassins make it their home. Ezio: I would like to see where. Yusuf: Kesinlikle. (Absolutely.) The Brotherhood is always eager to meet the man who put the Borgias out of pasture. Ezio: Oh. Does everyone in this city know I'm here already? Yusuf: Well, your holy land tussle with the Templars did not go unnoticed. Ezio: When I first set out, violence was so far from my mind. I sought wisdom. The contents of Altaïr's library. Yusuf: Not realizing it has been sealed for three centuries? Ezio: No, I assumed as much. But I never expected to find Templars guarding it. Yusuf: Very troubling, no? Five years ago, Templar influence here was minimal. A small faction with dreams of restoring the Byzantine throne. But they're growing in number, day by day. And with Sultan Bayezid on his way out, they may try something dramatic. Ezio: Is there no heir to the Ottoman throne? Yusuf: Not just one - two angry sons. It's a familiar pattern with these royals. When the Sultan coughs - ahem! - the Princes draw their swords. Ezio: Between the Templars and the Ottomans, you must stay busy. Yusuf: Ezio, I barely have time to polish my blade! As they walked into an alley, a Byzantine guard with an arquebus fired in their direction. Yusuf eliminated the guard with a knife, but they were confronted by more guards. Yusuf: Inanılmaz. (Incredible.) A master at work! Leave some for me, eh? I must remember that. Ezio, there! Another wave. More Templars. Look sharp! Upon proceeding to kill the first wave, Ezio prepared for another attack, although Yusuf held him back. Yusuf: No, no. Watch. A group of Ottoman guards formed and started to attack the incoming Byzantines. Ottoman Guard: Byzantium is dead, as are you! Yusuf: The whole city wakens to welcome you, Ezio! First the regents, now the rats! Ottoman soldiers have a special loathing for these Byzantine thugs. That gives us some breathing room. Ezio: How much? Yusuf: Eh, just a little. They'll still kill you if you look at them wrong, but they will feel bad about it later. Ezio: Touching. Yusuf: It's not so bad really. For the first time in many decades, the Assassins have a strong presence here. It wasn't always that way. Under the Byzantine Emperor, the Assassins were hunted down and killed on the spot. We're almost there. This way.

Outcome

Ezio befriended the Constantinople Assassins Guild.

Sequence 3: Lost and Found

- *Memory I – The Prisoner*

Description

Ezio Auditore was looking to recruit new apprentices into the Assassin Order when he found a civilian, who, after stealing some fruit from a vendor, had been imprisoned inside a wooden cage by the Golden Horn.

Dialogue

After the Assassins managed to successfully recapture their den, Ezio returned to Yusuf. Ezio: How did we do? Yusuf: We have won today and recovered our den. But we lost a few friends in this fight. Ezio: So much death for so little gain. Yusuf: You have some experience recruiting new Assassins, do you not? Ezio: More than a little. Yusuf: The people here are quite sick of these Templar attacks. Can you turn on your charms and find us a few more recruits? Ezio: Sì. (Yes.) But THIS den will not do for training. Not this soon. Yusuf: A good point. Speak with one of my men in Galata after you have finished. He can help you begin their training. Ezio headed out in search for willing citizens and was called over by a civilian locked up near to the docks. Civilian: Are you a compassionate man, efendim (sir)? Can you help me? That I stole fruit from a vendor, I will not deny. But only because my hunger has trumped my honesty. Bring me the key to these chains, and I will repay you tenfold. Ezio: Wait right here. Civilian: Obviously... Ezio came back to the civilian with the key. Civilian: You humble me, efendim (sir). I will return to the merchant I robbed and show him the same kindness. Ezio: After you have cleared your conscience, amico (friend), consider joining our cause. To be an honest man, one needs honest work. Civilian: I would be honored. Sagolun. (Thank you).

Outcome

Ezio gained his first apprentice in Constantinople.

Sequence 4: The Uncivil War

▪ *Memory I – The Prince's Banquet*

Description

Ezio Auditore met with Yusuf Tazim and other Ottoman Assassins at the Hippodrome of Constantinople to plan the protection of Prince Suleiman I at the Topkapı Palace's cultural exposition.

Dialogue

Ezio met up with Yusuf, along with other Assassins. Yusuf: A pleasant surprise, Ezio. We should trade stories if I am not dead by this time tomorrow. Ezio: Is there a chance of that? Yusuf: We learned that the Byzantines are planning to infiltrate Topkapı Palace now that Prince Suleiman has returned from his hajj (pilgrimage). If they do strike, it will be tonight at the cultural exposition the Prince has organized. Ezio: So what is our plan? Yusuf: Kardeshim (Brother), this is not your fight. No need to snare yourself into the Ottoman affairs. Ezio: The Byzantines found a key beneath Topkapı Palace, and I would like to know how. Yusuf: Ezio, we want to protect our

Shehzade (Prince) not interrogate him. Ezio: Trust me, Yusuf. Just tell me where to go. Yusuf: Topkapı's main gate. We plan to dress as entertainers and walk right in. Ezio: I will find a disguise and meet you there. Ezio and the other Assassins made their way to the Topkapı Palace. Ezio: Minstrels from Italia? I am going to enjoy this. The Assassins knocked out the minstrels and disguised themselves in their clothes. Ezio, Yusuf: I look ridiculous. I feel ridiculous. Ezio: My blade is too conspicuous in this outfit. Are you armed? Yusuf: Mesele degil. (Not a problem.) You mark the targets and we will take them out. Ezio picked up a lute. Yusuf: You know how to play that thing? Ezio: I learned a few chords when I was young. Yusuf: When were you ever young? Ezio walked up to some guards protecting the courtyard at the entrance. Guard: This courtyard is closed to the public. Turn around and start walking. Ezio: Perdonate, buon signore. (Forgive me, kind sir.) We are this evening's entertainment. Guard: Any old gerzek (fool) can carry an instrument around. Get lost. Ezio ignored the guards and began to play the lute. Guard: You sound like a dying cat. What is this? Berbatsin! (You are terrible!) What are you doing? Pekala! (All right!) Go in and bother the guests with that noise. Ezio met up with Yusuf after targeting and killing the first two enemies. Ezio: This courtyard is clear. Yusuf: But I do not see Prince Suleiman. Follow me. Ezio and Yusuf went to the next courtyard. Yusuf: Now this is a celebration. Suleiman. The Sultan's grandson, and governor of Kefe. And he's only seventeen. Ezio: We met on the ship. He told me he was a student. And who is that? Yusuf: His uncle, Shehzade (Prince) Ahmet. The Sultan's favored son. He is grooming himself for the Sultanate as we speak. Ahmet: Serefe! (To life!) Sagliginiza! (To health!) Yusuf: Come, we have more Byzantines to find. A Janissary spotted a dead body, which had failed to be hidden properly by the Assassins. Janissary: Suikastchi! Suikastchi! (Assassin! Assassin!) Clear the courtyard! Shehzade (Prince) Suleiman, take cover! Follow them! Yusuf called out as a Byzantine ran towards Suleiman with a dagger unsheathed. Yusuf: Ezio! Ezio snapped his lute in half and killed the assailant with part of the handle. Suleiman: It is a relief to see you again, mio bel menestrello. (my handsome minstrel.) Did I say that right? Ezio: Well enough. I hear you are a governor too. Is there anything you do not do? Suleiman: I do not talk to strangers. I am Suleiman. Ezio: Ezio Auditore... Janissary: Shehzadem! (Prince!) Are you injured? Suleiman: Who is your captain, soldier? Janissary: Tarik Barleti. He is away on an errand. Suleiman: Clear this body and send the guests home. Then summon Tarik to the Divan. Janissary: Bashustane, shehzadem. (Yes, my Prince.) Suleiman: Tarik Barleti is a captain in the Janissary corps, the Sultan's elite soldiery. Ezio: They guard the Sultan, but not his family? Suleiman: Not very well, evidently. Ezio, do you have time to spare? I would like your opinion on something. Ezio: I will, once I change out of these rags. Suleiman: Guzel (Good). Meet me when you are ready.

Outcome

Ezio was able to save Prince Suleiman, killing the final attacker himself, and was invited to consult with him later on.

▪ *Memory VI – Mentor's Wake*

Description

Having killed Al Mualim and retaken the Apple of Eden he possessed, Altaïr Ibn-La'Ahad carried the body of his former Mentor to be burned.

Dialogue

Altaïr stood over Al Mualim's body as another Assassin entered. Assassin: Is it truly over? Is that sorcerer dead? Altaïr: He was no sorcerer. Just an ordinary man in command of illusions. Have you prepared the pyre? Assassin: I have, but... Altaïr... some of the men, will not stand for such a thing. Altaïr: Let me handle it. Altaïr carried the body to the pyre, meanwhile conversing with the Assassin. Altaïr: Are you fit to travel? Assassin: Well enough, yes. Altaïr: I asked Malik to ride to Jerusalem with the news of Al Mualim's death. Would you ride to Acre and do the same? Assassin: Of course. Altaïr encountered Abbas Sofian. Abbas: What has happened here? Altaïr: Our Mentor deceived us all. The Templars corrupted him. Abbas: Where is your proof? Altaïr: Walk with me, Abbas, and I will explain. Abbas: And if I find your answers wanting? Altaïr: I will talk until you are satisfied. Do you remember the artifact we recovered from Robert de Sablé in Solomon's Temple? Abbas: The artifact you were sent to retrieve, but others delivered? Altaïr: Yes. It is a Templar tool, the Apple of Eden. It can conjure illusions and control men's minds. A deadly weapon. Abbas: And you believe Al Mualim fell under its spell? Altaïr: I do. Today he used the Apple to enslave Masyaf. You saw that for yourself. Abbas: I do not know what I saw. Altaïr: Listen, Abbas. The Apple is safe in Al Mualim's study. When I am finished here, I will show you all I know. Altaïr placed Al Mualim's body on the pyre and set it on fire. Abbas: Altaïr! No! Altaïr: I must know that he cannot return. Abbas: But this is not our way! To burn a man's body is forbidden! Citizen: Defiler! Altaïr: Hear me out! This body could be another one of Al Mualim's phantoms! I must be certain! Abbas: Lies! All your life you have made a mockery of our Creed! You bend the rules to suit your whims, while belittling and humiliating those around you! Citizen: Restrain him! Assassin: Did you not hear him? Al Mualim is bewitched! Abbas threw Altaïr from the cliff, and a fight between Altaïr's supporters and his opponents ensued. Eventually, Abbas caught everyone's attention by revealing himself with the Apple. Abbas: What did I tell you, Altaïr? Altaïr: Abbas! Stop! Abbas: What did you think would happen when you murdered our beloved Mentor? Altaïr: You loved Al Mualim less than anyone! You blamed him for all your misfortune, even your father's suicide! Abbas: My father was a hero! Altaïr: This is not the time to quarrel over the past. We must decide what to do with that weapon! Abbas: Whatever this artifact is capable of, you are not worthy to wield it. Altaïr: No man is! Abbas: Ahhh, it IS beautiful, is it not? The Apple overtook Abbas and lost control, and Altaïr made his way to save Abbas. Abbas: Ah... Assassin: What was that? Are they dead? Abbas: F-forgive me... I did not know... Altaïr turned to the Apple. Altaïr: Have you anything to teach us? Or will you lead us all to ruin?

Outcome

Altaïr burned Al Mualim's body, and saved Abbas from the Apple of Eden. Soon after, Altaïr would take control of the Assassin Order.

Sequence 5: Heir to the Empire

▪ *Memory I – The Janissaries*

Description

Ezio Auditore arrived at the Grand Bazaar and conversed with a rug merchant, who mentioned that Tarik Barleti was in the area.

Dialogue

Ezio entered the Grand Bazaar, meeting with a rug merchant. Merchant: You see this rug. Incredible quality. Your feet will love you more than your wife does. Ezio: I am not married. Merchant: Ah, you're better off. Come, feel it! Ezio: You have sold well today. Merchant: I have not sold a thing! The Janissaries confiscated most of my rugs just because they were imported. Ezio: Do you know Tarik Barleti, their captain? Merchant: Eh, he's around here somewhere. An arrogant man, but— A group of Janissaries walked past the two. Merchant: You insult me, sir! I cannot take less than two hundred Akçe (coins) for this! My final offer. Ezio: When I find him, I will ask about the rugs. Ezio walked away from the merchant. Merchant: You drive a hard bargain, yabancı (stranger). Shall we compromise at one eighty? One eighty Akçe (coins), and we part as friends! Ezio located Tarik. Ezio: There he is. Tarik: I pray Selim can soon return to the city in good spirits and stronger hands. Ezio tailed Tarik, until the captain met with one of his Janissaries. Tarik: Of all Mehmet's accomplishments, I am beginning to think this Bazaar was the finest. Tarik turned towards the crowd. Tarik: If you have no business here, you do not belong! Clear the way! No loitering! Tarik met with more of his men. Tarik: This is an important meeting... make sure I am not being followed. Ah, when I was a young man, there was a baker who worked right here selling fresh simit all day, every day. And on my free days I would buy two at a time, sometimes three. It is a shame that nothing good ever lasts long. Perhaps your business will do better, eh? This Empire is sick, and Bayezid – it pains me to say – is its cancer. You there! I will be back tomorrow, and if you have not disposed of all this foreign made garbage, I will confiscate it myself, and throw it into the Bosphorus! Tarik met another Janissary. Tarik: What news? Janissary: Manuel has agreed to meet you, Tarik. He's waiting by the arsenal gate. Tarik: An eager old weasel, isn't he? Come.

Outcome

Ezio determined that Tarik was plotting something, and suspecting him to be in league with the Templars, decided to follow him to the Arsenal.

Sequence 6: Fortune's Disfavor

▪ *Memory I – Into the Shadows*

Description

Having discovered Tarik Barleti's involvement in a weapons deal with Manuel Palaiologos. Ezio Auditore traveled back to Prince Suleiman I to tell him of his discoveries. Ezio then set off to acquire a Janissary outfit.

Dialogue

Suleiman and Ahmet were playing a game of chess. Ahmet: That's not a legal move. Suleiman: It is a European variation. Arrocco. (Castling.) Ahmet: It's interesting, but not exactly fair when you play by different rules than your opponent. Suleiman: You may think differently when you are Sultan. Shall I take it back? Ahmet: Suleiman, I know it has been hard on you, watching your father and me quarrel over Bayezid's throne. Suleiman: Grandfather has chosen you, and his word is kanun (law). What is there to argue about? Ahmet: Your father and I were close once, but his cruelty and ambition have made- Suleiman: I have heard the rumors, uncle. Ahmet: Well, I have a meeting with the viziers soon. Shall we continue another time? Suleiman: Whenever you like. Ezio walked up to Suleiman as Ahmet left. Suleiman: Ezio. Ezio: Tarik has been selling guns to a local miser. Manuel Palaiologos. Suleiman: Palaiologos... that is a sad sound. The last Byzantine Emperor was Constantine Palaiologos. If his heir is arming a militia of some kind, this conflict will escalate. Ezio: Tarik knows where the rifles are headed. If I find him first, I can follow the weapons straight to the Byzantines. Suleiman: He will be with his Janissaries in their barracks. So if you want to get close, you will have to be one yourself. Ezio: Not a problem. Suleiman: Guzel. (Good.) Get the information you need, then kill him. Ezio: Are you sure? You told me Tarik and your father were close friends, Suleiman. Suleiman: This is true. But such naked treason against my grandfather deserves death. Ezio: Intesi. (Understood.)

Outcome

Ezio acquired a Janissary outfit and was ready to infiltrate the Janissary camp.

Sequence 7: Underworld

▪ *Memory I – The Hidden City*

Description

Ezio arrived in Derinkuyu, Cappadocia and infiltrated the city. He then found a high point to overlook the city and discover his way around.

Dialogue

Ezio looked at the cliffs that concealed Cappadocia. Ezio: No evidence of an army here. And no signs of Tarik's men. Ezio made his way into the hidden city. After some investigating, he found one of Tarik's spies. Dilara: Not so close adi herif (pig)! Ezio: Easy now. Tarik sent me. Dilara: Only you? Why not more? Ezio: I am enough. Where are your men? Dilara: Captured by Byzantines over a week ago. I was dressed to look like a slave, and managed to escape. But the others... Are you a capable fighter? Ezio: I like to think so. Dilara: Well when you are certain, come find me.

Outcome

Ezio discovered Cappadocia and met one of Tarik's spies, Dilara.

Sequence 8: The End of an Era

▪ *Memory I – Discovery*

Description

Immediately after his arrival in Constantinople, Ezio Auditore set off to Sofia's bookshop to find out whether or not Ahmet harmed her.

Dialogue

Ezio found Yusuf Tazim's dead body sitting hunched over on a bench with a note pinned to it by Mehmet's Dagger stuck in his back. He removed the knife, tossed it aside, and laid Yusuf prone before performing the last rites. Ezio: You have earned your rest, brother. Requiescat in pace (Rest in peace). Ezio turned towards the other Assassins and apprentices. Ezio: Brothers. Sisters. The whole city rises against us while Yusuf's murderer waits and watches from the arsenal, laughing. Fight with me, and show him what it means to cross the Assassins. Ezio and his apprentices assaulted the Harbor of Theodosius, where Ezio eventually found Ahmet. Ahmet: You double it again. But the pieces are far beyond your grasp. You suppose the next Sultan will be an easy kill? Your time has come, Assassin! You have been a thorn in my side long enough, Assassin! Ezio tackled Ahmet to the ground and pinned him with his Hidden Blade. Ezio: Where is she? Ahmet: Such fury! Ezio: Where is she! Ahmet: If you think you are in a position to negotiate, kill me and be done with it! Ezio thought about this for a moment and allowed Ahmet to his feet. Ahmet: I am sorry it had to come to this. Two men who should be friends, quarreling over the keys to a library. We both strive for the same end, Ezio. Only our methods differ. Do you not see that? Peace. Stability. A world where men live without fear. People desire the truth, yes, but even when they have it, they refuse to look. How do we fight this kind of ignorance? Ezio: Liberty can be messy, Ahmet. But it is priceless. Ahmet: Of course. And when things fall apart, and the lights of civilization dim, Ezio Auditore can stand above the darkness and say proudly, "I stayed true to my Creed." I will open that library, and I will find the Grand Temple. And with the power that is hidden there, I will destroy the superstitions that keep men divided. Ezio: Not in this life, Ahmet. Ahmet: Bring the seals to Galata Tower when you are ready. Do this and Sofia will be spared. Ahmet began to walk away, but then stopped. Ahmet: My brother's army will be here soon, Ezio. After that, everything changes. Ahmet departed from Ezio's sight, and then Suleiman walked up to Ezio. Ezio: How long have you been here? Suleiman: Long enough. I had Ahmet tailed as soon as he returned, but I never expected to hear... all this. Ezio: And what do you think? Suleiman: He is a sincere man. But this Templar fantasy of his is dangerous. It flies in the face of reality. The world is a tapestry of many colors and patterns. A just leader would celebrate this, not seek to unravel it. Ezio: He fears the disorder that comes from difference. Suleiman: That is why we make laws to live by, a kanun (set of laws) that applies to all in equal measure. A Janissary appeared, saw Ezio, and ran toward them with sword drawn. Janissary: Shehzadem (Prince), stand back! Suleiman: Hold, soldier. This man is not

our enemy. Ezio: What a challenge it would be to have a son like you. Suleiman: You are not dead yet, old friend. Ezio... Spare my uncle, if you can. Ezio: Would your father? Suleiman: No.

Outcome

Yusuf Tazim was found murdered, and Ezio and Ahmet arranged a time and place to exchange the Masyaf Keys for Sofia Sartor's life.

Sequence 9: Revelations

▪ *Memory I – A Homecoming*

Description

Ezio Auditore and Sofia Sartor travelled to Masyaf with the Masyaf Keys, and opened Altaïr's library.

Dialogue

Sofia: Such a climb! É così bello qui. (It is so beautiful here.) This is where your Order began? Ezio: It began thousands of years ago, but here it was reborn. Sofia: By the man you mentioned? Altaïr? Ezio: Altaïr Ibn-La'Ahad. He built us up, then set us free. He saw the folly of keeping a castle like this. It had become a symbol of arrogance, and a beacon for all our enemies. Sofia: And the mandate for menacing hoods... was that his idea as well? Ezio chuckled. Sofia: You mentioned a Creed before. What is it? Ezio: Nothing is true, everything is permitted. Sofia: That is rather cynical. Ezio: It would be if it were doctrine. But it is merely an observation of the nature of reality. To say that nothing is true, is to realize that the foundations of society are fragile, and that we must be the shepherds of our own civilization. To say that everything is permitted, is to understand that we are the architects of our actions, and that we must live with their consequences, whether glorious or tragic. Sofia: Do you regret your decision? To live as an Assassin for so long? Ezio: I do not remember making that decision. This life, it chose me. For three decades I have served the memory of my father and my brothers, and fought for those who have suffered the pain of injustice. I do not regret those years, but it is time to live for myself, and let them go. To let go of all of this. Sofia: Then let go. You will not fall far. Ezio tried to open the door to Altaïr's library. Ezio: The end of the road. Sofia: What do you hope to find behind that door? Ezio: Knowledge, above all else. Altaïr was a profound man and a prolific writer. He built this place as a repository for all his wisdom. He saw many things in his life, and learned many secrets, both troubling and strange. Knowledge that would drive lesser men to despair. Sofia: Does that worry you? Ezio: Sofia, you should know by now. I am not a lesser man. Sofia: Ezio. The door to the library opened. Sofia: You had better come out of there alive. Ezio: I plan to. Ezio entered the library, but only found Altaïr's remains. Ezio: No books... no wisdom... Just you, fratello mio (my brother). Requiescat in pace, Altaïr.

Outcome

Ezio entered Altaïr's library and found it stripped of all its books. He then found Altaïr's remains, holding another Memory Seal.

■ *Memory II – Lost Legacy*

Description

Altaïr Ibn-La'Ahad and his son Darim took the final preparations for the moving of the Assassin Order to a new location. Altaïr, however, decided to remain in Masyaf, advising his son to live a peaceful life.

Dialogue

Altaïr: You have seen to my books? Darim: Yes. Some we sent with the Polos. The rest will go with me to Alexandria. Altaïr: Good. Very good. Darim: Father, I do not understand... Why did you build a library if you did not intend to keep your books— Altaïr: You should go. When the Mongols return, Masyaf must be empty. Darim: I see. This is not a library at all. It is a vault. Altaïr: It must stay hidden, Darim. Far from eager hands. At least until it has passed on the secret it contains. Darim: What secret? Altaïr: Go, son. Go be with your family, and live well. Darim: All that is good in me, began with you, father. Darim departed and Altaïr entered his vault. While preparing everything in the vault, Altaïr heard voices from his past. Al Mualim: In much wisdom, is much grief. And he that increaseth knowledge, increaseth sorrow. Maria: What does it tell you? What do you see? Altaïr: Strange visions and messages. Of ones who came before, of their rise, and their fall... Maria: But what happens to us, Altaïr? To our family! What does the Apple say? Altaïr: Who were the ones who came before? What brought them here? How long ago? Maria: Get rid of that thing! Altaïr: This is my duty, Maria! Maria? Where... where are you? Where is she! Darim: Gone, father. You do not remember? She's gone! Altaïr: If you are asked, say I sent the Apple away. Tell them I sent it to Cyprus, or Cipango, or that I dropped it into the sea. Tell them anything to keep men away from this place. This Apple must not be found, not until the time is right. Altaïr locked the Apple away and took his seat.

Outcome

Altaïr stored the Apple in the vault and sat down to rest afterwards, accepting death's embrace.

■ *Memory III – The Message*

Description

Ezio entered the Library of Altaïr Ibn-La'Ahad, and found Altaïr's remains, along with another Memory Seal. It revealed that Altaïr had stored his Apple of Eden in the library.

Dialogue

Ezio: Another artifact? No. You will stay here. I have seen enough for one life. The Apple activated on its own. Ezio: Desmond? Desmond: He's talking to me? Ezio: I heard your name once before, Desmond, a long time ago. And now it lingers in my mind like an image from an old dream. I do not know where you are, or by what means you can hear me. But I know you are listening. Ezio discarded his Hidden

Blades and sword. Ezio: I have lived my life as best I could, not knowing its purpose, but drawn forward like a moth to a distant moon. And here, at last, I discover a strange truth. That I am only a conduit for a message that eludes my understanding. Who are we, who have been so blessed to share our stories like this? To speak across centuries? Maybe you will answer all the questions I have asked. Maybe you will be the one to make all this suffering worth something in the end. An image of Desmond appeared, and Ezio touched it. Ezio: Now... listen... Desmond found himself inside the Nexus. Jupiter, a member of the First Civilization, soon appeared. Jupiter: Do you hear me, cipher? Can you see me? Jupiter spotted Desmond within the Nexus. Jupiter: Ah. There you are. Good. A strange place, this nexus of time. I am not used to the... calculations. That has always been Minerva's domain. I see you still have many questions. Who were we? What became of us? What do we desire of you? You will have your answers. Only listen and I will tell you how. A projection of the solar system appeared. Jupiter: Both before the end and after, we sought to save the world. We built vaults within which to work, each dedicated to a different method of salvation. They were placed underground to avoid the war which raged above, and also as a precaution, should we fail in our efforts. Each vault's knowledge was transmitted into a single place Jupiter pointed out the location of the Grand Temple on Earth, followed by a projection of him, Juno and Minerva inside the temple. Jupiter: It was our duty... mine, Minerva's and Juno's — to sort and sample all that was collected. We chose those solutions which held the most promise, and devoted ourselves to testing their merits. Six we tried in succession, each more encouraging than the last. But none worked. And then the world ended... Desmond witnessed a vision of the sun's coronal mass ejection which destroyed the Earth, and wiped out most of the humans and First Civilization members. Jupiter: The earth shook for days. The fires burned for weeks. And when the ash had settled, less than ten thousand of your kind still lived... and far fewer of ours. But we carried on, together. To rebuild. To renew. Desmond observed the passage of time across the centuries, until the landscape took on its modern shape. Jupiter: Listen. You must go there. To the place where we labored... labored and lost. Take my words. Pass them from your head into your hands. That is how you will open the way. But be warned: much still remains in flux. And I do not know how things will end—either in my time or yours.

Outcome

Ezio retired from being an Assassin, and allowed Desmond to access the Nexus of Time, where he encountered Jupiter.

ΜΕΤΑΦΡΑΣΜΑ

UBISOFT

ASSASSIN'S CREED®

THE EZIO COLLECTION

ASSASSIN'S CREED® II ASSASSIN'S CREED® BROTHERHOOD

ASSASSIN'S CREED® REVELATIONS

Καλωσόρισες [όνομα χρήστη]

ΠΙΕΣΕ ΤΟ **A**

Δεν είσαι ο [όνομα χρήστη];

Πίεσε το **Y** για Αλλαγή Προφίλ

ASSASSIN'S CREED® LINEAGE

ASSASSIN'S CREED® II

ASSASSIN'S CREED® BROTHERHOOD

ASSASSIN'S CREED® REVELATIONS

ASSASSIN'S CREED® EMBERS

X ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ **A** ΕΠΙΛΟΓΗ **B** ΠΙΣΩ **Y** UBISOFT CLUB

Φορτώνει...

UBISOFT

ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟΘΗΚΕΥΕΙ ΑΥΤΟΜΑΤΑ ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΣΕ ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ. ΜΗΝ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ ΟΤΑΝ ΠΡΟΒΑΛΛΕΤΑΙ ΑΥΤΟ **[X]** ΤΟ ΣΥΜΒΟΛΟ.

Χρειάζεστε βοήθεια; Επισκεφθείτε το www.uplay.com/help

ΕΜΠΝΕΥΣΜΕΝΟ ΑΠΟ ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ. ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΡΟΙΟΝ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΚΕ, ΑΝΑΠΤΥΧΘΗΚΕ ΚΑΙ ΥΛΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΑΠΟ ΜΙΑ ΠΟΛΥΠΟΛΥΤΙΣΜΙΚΗ ΟΜΑΔΑ ΠΟΙΚΙΛΩΝ ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΩΝ ΠΙΣΤΕΩΝ ΚΑΙ ΠΕΠΟΙΘΗΣΕΩΝ

ASSASSIN'S CREED® REVELATIONS

Καλωσόρισες [όνομα χρήστη]

ΠΙΕΣΕ ΤΟ **A**

Δεν είσαι ο [όνομα χρήστη];

Πίεσε το **Y** για Αλλαγή Προφίλ

[Όνομα χρήστη], καλωσόρισες στο Assassin's Creed® Revelations.

ΚΥΡΙΟ ΜΕΝΟΥ

STORY MODE

ΤΟ ΧΑΜΕΝΟ ΑΡΧΕΙΟ

UBISOFT CLUB

ΕΞΟΔΟΣ

A Επιλογή

• :
ΙΣΤΟΡΙΑ

ΧΩΡΟΣ

ΧΩΡΟΣ

ΧΩΡΟΣ

A Έναρξη Νέου Παιχνιδιού **B** Πίσω

**** :**

ΙΣΤΟΡΙΑ

ΧΩΡΟΣ

ΧΩΡΟΣ

ΧΩΡΟΣ

ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ANIMUS

A Έναρξη Νέου Παιχνιδιού **B** Κύριο

Μενού

***** :**

ΓΛΩΣΣΕΣ ΟΜΙΛΙΑΣ (επίλεξε)

ΑΓΓΛΙΚΑ

ΓΑΛΛΙΚΑ

ΙΣΠΑΝΙΚΑ

ΓΕΡΜΑΝΙΚΑ

ΙΤΑΛΙΚΑ

ΡΩΣΙΚΑ

ΠΡΟΒΟΛΗ ΥΠΟΤΙΤΛΩΝ ©

ΑΝΕΝΕΡΓΟΙ/ΕΝΕΡΓΟΙ

ΓΛΩΣΣΑ ΥΠΟΤΙΤΛΩΝ ©

ΑΓΓΛΙΚΑ

ΓΑΛΛΙΚΑ

ΙΣΠΑΝΙΚΑ

ΠΟΛΩΝΙΚΑ

ΓΕΡΜΑΝΙΚΑ

ΙΤΑΛΙΚΑ

ΤΣΕΧΙΚΑ

ΡΩΣΙΚΑ

ΟΛΛΑΝΔΙΚΑ

ΔΑΝΙΚΑ

ΝΟΡΒΗΓΙΚΑ

ΣΟΥΗΔΙΚΑ

ΒΡΑΖΙΛΙΑΝΙΚΑ-ΠΟΡΤ

ΕΝΤΑΣΗ ΕΦΕ ©

0-10

ΕΝΤΑΣΗ ΟΜΙΛΙΑΣ ©

0-10

ΕΝΤΑΣΗ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ©

0-10

ΦΩΤΕΙΝΟΤΗΤΑ ©

1-10

ΑΙΜΑ ©

ΑΝΕΝΕΡΓΟ/ΕΝΕΡΓΟ

ΣΥΝΕΧΕΙΑ

DNA *

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ **

ΧΑΡΤΗΣ ***

ΒΑΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ****

ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ *****

UBISOFT CLUB

ΕΞΟΔΟΣ

Εγγραφές βάσης δεδομένων του Animus 2.03, Βάση δεδομένων:
Ανθρωποι

Βάση δεδομένων: **Ezio Auditore da Firenze** (Revelations)

Ο Ezio Auditore da Firenze ήταν γιος του Giovanni και της Maria. Γεννημένος το 1459, μέσα στην πολυτέλεια και την τρυφή, ο Ezio πέρασε τα πρώτα 17 χρόνια της ζωής του καλλιεργώντας την εκλεκτή προσωπικότητά του και την εντυπωσιακή του εμφάνιση. Οι γυναίκες τον ενθουσίαζαν, το κρασί τον αναστάτωνε και η πολιτική του προκαλούσε πλήξη. Οι δρόμοι της Φλωρεντίας ήταν το σπίτι του και αμφιβάλλω αν ενδιαφερόταν και πολύ για οτιδήποτε εκτός των τειχών της. Όμως, όλα αυτά άλλαξαν το 1476 όταν, με κίβδηλες κατηγορίες περί προδοσίας, ο πατέρας και τα αδέρφια του φυλακίστηκαν και καταδικάστηκαν σε θάνατο. Τότε ήταν που ο Ezio έμαθε την αλήθεια για τον πολυαγαπημένο του πατέρα - πως ήταν Assassin, μέλος μιας επίλεκτης ομάδας αγωνιστών της ελευθερίας, ταγμένοι υπέρ της διατήρησης και της προστασίας της ανθρώπινης ελευθερίας και της άσκηση ελεύθερης βούλησης. Μετά τη βάνανση εκτέλεση του πατέρα του στα χέρια ενός πρώην φίλου του, ο Ezio έδρασε υπογείως και έγινε και ο ίδιος μέλος των Assassins. Κατά τις επόμενες τρεις δεκαετίες, ο Ezio επεδίωκε να εκπληρώσει παράλληλα δύο διαφορετικούς στόχους - να βρει και να σκοτώσει τον Rodrigo Borgia, τον κύριο υπαίτιο για τον θάνατο του πατέρα και των αδελφών του, και να ενισχύσει το τάγμα των Assassins. Ο Rodrigo αποδείχτηκε δύσκολος στόχος και χρειάστηκαν περίπου είκοσι χρόνια μέχρι ο Ezio να μπορέσει να τον αποδυναμώσει, οπότε η δίψα του ήρωά μας για εκδίκηση είχε μειωθεί. Βέβαια, το ότι άφησε τον Rodrigo να ζήσει αποδείχτηκε παραδόξως ευλογία, καθώς μέσω αυτού ο Ezio ήρθε για πρώτη φορά σε επαφή με Αυτούς Που Προηγήθηκαν, μια μυστηριώδη φυλή ανθρώπων που έζησαν πολλές χιλιετίες πριν από την καταγραφή της ανθρώπινης ιστορίας. Ο Ezio δεν κατάλαβε τα μηνύματα που άφησε πίσω του αυτός ο Πρώτος Πολιτισμός, αλλά ποτέ δεν ξέχασε αυτό που είδε. Και κέρδισε κι ένα πολύ ωραίο τεχνούργημα για τις κακουλίες που πέρασε - το Μήλο της Εδέμ. Λίγο αφότου ο Ezio χάρισε τη ζωή στον Rodrigo, ο μικρός γιος του Πάπα, Cesare, εξαπέλυσε επίθεση στη βίλα της οικογένειας Auditore, σκοτώνοντας τον θείο του Ezio, Mario, και κλέβοντας το Μήλο της Εδέμ. Αυτό πόνεσε. Πόνεσε σαν κεντρί. Και ο Ezio χρειάστηκε άλλη μια πενταετία για να ανακτήσει το Μήλο και να εξαλείψει τον Cesare από τον κόσμο. Μετά από αυτό, όλα ήταν καλά ως επί το πλείστον. Όσο καλά και ειρηνικά θα μπορούσαν να είναι, τουλάχιστον, για έναν Assassin. Ο Ezio πέρασε τα επόμενα χρόνια αυξάνοντας τους πόρους του, εκπαιδεύοντας τους νεοσύλλεκτους του και ακονίζοντας τις δεξιότητές του ως Δάσκαλος και Μέντορας. Καθώς ο Ezio ωρίμαζε αυτά τα τελευταία χρόνια, το ίδιο ωρίμασαν και πολλές από τις ξένες ικανότητές του, μεταξύ των οποίων και μια σπάνια μορφή εξωαισθητηριακής αντίληψης - ξέρετε, αυτό που εμείς οι Assassins αποκαλούμε "Eagle Sense" στην πιο ισχυρή του μορφή. Δεν μπορούμε να είμαστε σίγουροι από πού προέρχεται το Eagle Sense, όμως έχουμε ιδέες. Απομεινάρια αρχαίων δεσμών μεταξύ των προγόνων μας και Αυτών Που Προηγήθηκαν, πιθανώς. Είναι δύσκολο να πούμε με ποιόν τρόπο αλλά η αλήθεια είναι πιο παράξενη από τη φαντασία. Όπως και να 'χει, το Eagle Sense ήταν ισχυρό στον Ezio. Πήρα μια μικρή

γεύση ο ίδιος, στο σύντομο χρονικό διάστημα που πέρασα μαζί του αλλά επειδή ο χρόνος μου μαζί του έληξε πολύ νωρίτερα από τον δικό σου, δεν είχα ποτέ πλήρη εικόνα. Όμως, εσύ Desmond, λόγω του αιμορραγικού φαινομένου του Animus, ο χρόνος σου με τον Ezio -και με τον Altaïr- είχε αφυπνίσει τις λανθάνουσες αισθήσεις σου με τρόπους που λίγοι θα μπορούσαν να φανταστούν. Μπορείς να ευχαριστήσεις τον κ. Auditore για αυτό. Που έκανε όλη την έρευνα, ώστε εσύ να μη χρειαστεί να την κάνεις.

Βάση δεδομένων: **Altaïr Ibn La'Ahad** (Revelations)

Αν ένας άνθρωπος ήταν υπεύθυνος για την οριστική αλλαγή της εικόνας των σύγχρονων Assassins, ήταν αυτός ο τύπος: ο Altaïr Ibn La'Ahad. Γεννημένος στους Αγίους Τόπους το 1165 από γονείς που μόλις και μετά βίας γνώριζε, σε ένα Τάγμα που δεν επέλεξε, ο Altaïr ήδη από την εφηβεία του κατάφερε να αποδείξει πως ήταν αφοσιωμένος μαθητής και ικανός μαχητής. Το 1189, ενόσω η Τρίτη Σταυροφορία κέρδιζε υποστηρικτές, ο Altaïr κατέπληξε ακόμα και τον προσεκτικό μέντορά του, Al Mualim, κατατροπώνοντας σχεδόν μόνος του ένα κύμα Σταυροφόρων στρατιωτών, από τα σκαλιά του κάστρου Masyaf. Από εκείνη την ημέρα κι έπειτα, το όνομα του Altaïr έγινε γνωστό σε όλους τους Assassins. Κατά την επόμενη διετία, η φήμη του ως πεισματάρης αλλά θανατηφόρος μαχητής επισκίασε κάθε πτυχή της μυστηριώδους ζωής του. Λίγοι τον αγαπούσαν, όλοι τον θαύμαζαν. Τα άψογα ταλέντα του ήταν η πηγή τόσο της απίστευτης επιτυχίας του όσο και της υπεροψίας του. Βέβαια, αυτή ήταν μόνο η μισή ιστορία. Από τα νεανικά του χρόνια, ο Altaïr είχε δείξει σημάδια μιας σπάνιας έκτης αίσθησης, η οποία του χάριζε μία άνευ προηγουμένου πρόσβαση στα συναισθήματα και τις προθέσεις των αντιπάλων και των συμμάχων του. Οι υπόλοιποι Assassins της έδωσαν το όνομα "Eagle Vision" και ο Altaïr ακόνιζε και τελειοποιούσε αυτή την αίσθηση στα κρυφά, ενώ πάντα αναρωτιόταν αν αυτή η περίεργη ικανότητα που τον ξεχώριζε από τους υπόλοιπους θα μετατρεπόταν κάποτε σε μειονέκτημα. Χάρη στις αναμνήσεις που είναι αποθηκευμένες στα πέντε Κλειδιά Masyaf του Altaïr, μπορούμε να έχουμε μια καλή εικόνα του ίδιου, αντί να αρκεστούμε σε ασαφείς ματιές μέσω του συστήματος προβολής avatar, Animus 1.28 των Templars (ειλικρινά πρωτόγονο).

Ο Desmond Miles (1987 – 2012) ήταν μέλος των Assassins και απόγονος πολλών γενεών που είχαν ορκιστεί πίστη στους Assassins, συμπεριλαμβανομένων ατόμων όπως ο Aquilus, ο Altaïr Ibn-La'Ahad, ο Ezio Auditore, ο Edward Kenway και ο Ratonhnhaké:ton. Ήταν γιος του Μέντορα William Miles και, εν αγνοία του, πατέρας του Elijah, ενός νεαρού Σοφού. Στα 16 του, ο Desmond κουράστηκε να κρύβεται και θέλησε να κυνηγήσει τα όνειρά του. Χρησιμοποιώντας τη λιγοστή εκπαίδευση των δεξιοτήτων Assassin που είχε αποκτήσει από τον πατέρα του, ο Desmond έφυγε από τη μονάδα Assassin όπου είχε μεγαλώσει και κατάφερε να ταξιδέψει από τη Νότια Ντακότα στη Νέα Υόρκη, όπου βρήκε δουλειά ως μπάρμαν στο νυχτερινό κέντρο Bad Weather. Τον Σεπτέμβριο του 2012, ο Desmond απήχθη και φυλακίστηκε από την Abstergo Industries, μια οργάνωση των Templars, και αναγκάστηκε να μπει σε μια μηχανή που ονομάζεται Animus για να ξαναζήσει τις γενετικές αναμνήσεις του

προγόνου του, Altaïr Ibn-La'Ahad. Στόχος της Abstergo ήταν να αποκτήσει έναν χάρτη που περιγράφει λεπτομερώς πολλά «Κομμάτια της Εδέμ» που απλώνονταν σε όλη τη Γη, κάτι που ο Desmond απρόθυμα κατάφερε να κάνει. Μετά από αυτό, κατάφερε να ξεφύγει από την Abstergo με τη βοήθεια της Lucy Stillman, μιας μυστικής Assassin, και εντάχθηκε σε μία ομάδα Assassin στην Ιταλία, η οποία αποτελούταν από τον ίδιο, τον Shaun Hastings και τη Rebecca Crane. Χρησιμοποιώντας ένα αναβαθμισμένο Animus κατασκευής της Rebecca, ο Desmond ξαναζούσε τις αναμνήσεις του Ezio Auditore, προκειμένου να βελτιώσει τις προσφάτως κτηθείσες δεξιότητές του. Τελικά, με τη γνώση που αποκτήθηκε από τις αναμνήσεις του Ezio, ο Desmond και η ομάδα του εντόπισαν τη θέση του Μήλου της Εδέμ του Ezio, το οποίο βρισκόταν σε ένα θησαυροφυλάκιο κάτω από το Κολοσσαίο. Αν και κατάφερε να αποκτήσει το τεχνούργημα, το σώμα του Desmond καταλήφθηκε από τη Juno (μέλος του Πρώτου Πολιτισμού) και αναγκάστηκε να μαχαιρώσει τη Lucy αφού η Juno ην υπέδειξε ως προδότη. Ως αποτέλεσμα του σοκ, ο Desmond έπεσε σε κώμα και τοποθετήθηκε στο Μαύρο Δωμάτιο, την ασφαλή λειτουργία του Animus, σε μια προσπάθεια να σταθεροποιηθεί η κατάστασή του. Με τη βοήθεια της εικονικής κατασκευής του Clay Kaczmarek, "Subject 16" του Animus Project της Abstergo, ο Desmond κατάφερε να ανακτήσει τις αισθήσεις του και βρέθηκε ξανά στην πολιτεία της Νέας Υόρκης, αυτή τη φορά με τη Rebecca, τον Shaun και τον πατέρα του, William. Ενώ βρισκόταν στον Μέγα Ναό, ο Desmond ξαναζούσε τις αναμνήσεις του Haytham Kenway και του Ratonhnhaké:ton για να βρει το κλειδί για το ιερό που περιέχει τη συσκευή που απαιτείται για την πρόληψη μιας καταστροφικής ηλιακής έκλαμψης. Ανέλαβε επίσης αποστολές για να ανακτήσει πηγές ενέργειας για τον Ναό, ερχόμενος σε σύγκρουση με τον Daniel Cross. Αφού συνελήφθη ο πατέρας του, ο Desmond τον έσωσε από τις εγκαταστάσεις του Abstergo στη Ρώμη και δολοφόνησε τους Cross και Warren Vidic. Αφού βρήκε το κλειδί, ο Ντέσμοντ άνοιξε το ιερό αλλά ανακάλυψε πως τον είχαν παραπλανήσει. Έγινε γνωστό ότι η συσκευή θα έσωζε τον κόσμο αλλά θα απελευθέρωνε και τη Juno, η οποία είχε φυλακιστεί λόγω του μίσους της για την ανθρωπότητα. Η χρήση της συσκευής θα κόστιζε επίσης τη ζωή του Desmond. Ανεξάρτητα από αυτό, ο Desmond επέλεξε να θυσιαστεί για την επιβίωση της ανθρωπότητας, ενώ εξέφρασε την πίστη του πως οι Assassins θα έβρισκαν τρόπο να σταματήσουν τη νέα απειλή.

Η βάση δεδομένων είναι μια συλλογή ενημερωτικών άρθρων στα οποία μπορούν να έχουν πρόσβαση οι χρήστες των συσκευών Animus ή Helix. Αυτά τα άρθρα παρέχουν βασικές πληροφορίες για άτομα, τοποθεσίες, αντικείμενα και συμβάντα που προέκυψαν κατά την εξερεύνηση γενετικών αναμνήσεων. Η βάση δεδομένων εισήχθη στο Animus 2.0, μια έκδοση της συσκευής που δημιουργήθηκε από την Assassin Rebecca Crane. Τα άρθρα δημιουργήθηκαν από τον Shaun Hastings και θα γίνονταν διαθέσιμα κάθε φορά που ο Desmond Miles συναντούσε ένα άτομο ή ένα αντικείμενο ενδιαφέροντος ενώ εξερευνούσε τις αναμνήσεις του Ezio Auditore da Firenze, επιτρέποντάς του να μάθει περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το θέμα της εκάστοτε καταχώρισης.

Ακολουθία 1: Κατά κάποιον Τρόπο, Επιστροφή στον Τόπο του

■ *Ανάμνηση I – Η Κρεμάλα*

Περιγραφή

Ο Ezio Auditore ταξίδεψε στο Masyaf όταν έμαθε για μια βιβλιοθήκη που ήταν κρυμμένη κάτω από το οχυρό. Μόλις έφτασε εκεί, ήρθε αντιμέτωπος με Βυζαντινούς Templars υπό την ηγεσία του Λέανδρου. Έχοντας αποσπαστεί η προσοχή του από ένα όραμα με τον Altaïr Ibn-La'Ahad, ο Ezio ηττήθηκε και αιχμαλωτίστηκε. Υπό τις διαταγές του Λέανδρου, ο Ezio οδηγήθηκε στο παρατηρητήριο του οχυρού για να κρεμαστεί. Ωστόσο, ο Λέανδρος κατέληξε ακινητοποιημένος και με τη θηλιά γύρω από το λαιμό του, καθώς ο Ezio κατάφερε να δραπετεύσει.

Διάλογος

Ο Ezio διάβασε δυνατά ένα γράμμα που προοριζόταν για την αδερφή του, Claudia. Περιέγραψε τις ανησυχίες του για το ταξίδι στο Masyaf και τις επιθυμίες του, αν δεν επέστρεφε.

Ezio: Claudia, πολυαγαπημένη μου αδερφή. Βρίσκομαι στην Άκρα μια εβδομάδα τώρα, ασφαλής και με ακμαίο ηθικό αλλά προετοιμασμένος για το χειρότερο. Οι άντρες και οι γυναίκες που μου προσέφεραν φαγητό και στέγη εδώ με προειδοποιούν επίσης ότι ο δρόμος προς το Masyaf κατακλύζεται από μισθοφόρους και ληστές, ξένους σε αυτή τη γη. Τι θα μπορούσε να σημαίνει αυτό, τρέμω να σκεφτώ. Όταν πρωτοξεκίνησα από τη Roma πριν από δέκα μήνες, το έκανα με έναν και μόνο σκοπό: να ανακαλύψω ό,τι δεν ανακάλυψε ο πατέρας μας. Σε μια επιστολή που έγραψε έναν χρόνο πριν από τη γέννησή μου, κάνει λόγο για μια βιβλιοθήκη κρυμμένη κάτω από τις πέτρες του κάστρου Masyaf. Ένα ιερό γεμάτο ανεκτίμητη σοφία. Τι θα βρω, άραγε, όταν φτάσω εκεί; Ποιος θα με υποδεχθεί; Ίσως ένα πλήθος πρόθυμων Templars, πολύ φοβάμαι. Ή τίποτα παρά το σφύριγμα ενός κρύου και μοναχικού ανέμου; Το Masyaf έπαψε να είναι ο οίκος των Assassins εδώ και τρεις αιώνες περίπου. Μπορούμε ακόμα να το διεκδικήσουμε για δικό μας; Είμαστε ευπρόσδεκτοι εκεί; Αχ, βαρέθηκα αυτόν τον αγώνα, Claudia. Όχι γιατί κουράστηκα αλλά γιατί ο αγώνας μας φαίνεται να κινείται μόνο προς μια κατεύθυνση... προς το χάος. Πλέον, έχω περισσότερες ερωτήσεις παρά απαντήσεις. Γι' αυτό έφτασα μέχρι εδώ, για να βρω διαύγεια. Να βρω τη σοφία που άφησε πίσω του ο μεγάλος Altaïr, ώστε να καταλάβω καλύτερα τον σκοπό του αγώνα μας και ποια η θέση μου σε αυτόν. Αν μου συμβεί κάτι, Claudia... εάν οι ικανότητές μου με προδώσουν, αν φιλοδοξία μου με παραπλανήσει, μην επιδιώξετε ανταπόδοση ή εκδίκηση εις μνήμην μου. Μόνο παλέψτε για να συνεχίσετε την αναζήτηση της αλήθειας, για να ωφεληθούν όλοι. Η ιστορία μου είναι μία από τις πολλές χιλιάδες και ο κόσμος δεν θα υποφέρει αν τελειώσει πολύ σύντομα.

Έκβαση

(χωρίς συγκεκριμένο αποτέλεσμα, καθώς αυτό αποτελεί το τρέιλερ του παιχνιδιού)

■ *Ανάμνηση V – Ο Λαβωμένος Αετός*

Περιγραφή

Έχοντας μόλις και μετά βίας επιζήσει της πτώσης του από τον γκρεμό, ο Ezio πέρασε κρυφά μέσα από το χωριό Άτλας για να δολοφονήσει τον Λέανδρο.

Διάλογος

Ο Ezio επέστρεψε στον δρόμο, ενώ ο Λέανδρος πλησίασε τους φρουρούς. Λέανδρος: Μην πάρετε ούτε στιγμή τα μάτια σας από αυτόν τον δρόμο, το καταλάβατε; Τίποτα δεν περνάει! Ο Ezio κατάφερε να ανέβει ξανά στον δρόμο, κάτι που παρατήρησε ένας από τους φρουρούς. Φρουρός: Λέανδρε. Εκεί. (δείχνει τον Ezio) Ο Λέανδρος γύρισε, εντόπισε τον Ezio. Λέανδρος: Βρε, βρε... κοίτα τι σύρθηκε από την τρύπα του για να πεθάνει! Γυρίζοντας προς τους φρουρούς του, ο Λέανδρος τους έδωσε εντολή, προτού δώσει σήμα σε δύο φρουρούς να τον ακολουθήσουν. Λέανδρος: Είναι στα πρόθυρα του θανάτου. αποτελειώστε τον! Φέρτε μου το κεφάλι του ή ρίξτε τον εαυτό σας στο φαράγγι! Καθώς ο Λέανδρος απομακρύνθηκε, οι εναπομείναντες φρουροί πλησίασαν τον Ezio, θεωρώντας τον εύκολο στόχο. Προετοιμάζοντας τον εαυτό του για μάχη, παρά τον τραυματισμό του στην κοιλιακή χώρα, ο Ezio κατάφερε να επιβιώσει και προχώρησε προς το χωριό. Στη συνέχεια, πάτησε σε έναν περιστρεφόμενο νερόμυλο για να φτάσει στην κορυφή του τείχους του οχυρού. Ezio: Κάποτε ήταν τόσο εύκολο. Μόλις έφτασε στην κορυφή, ο Ezio κατάφερε να περάσει μέσα από το χωριό, το οποίο ήταν γεμάτο με φρουρούς. Μπόρεσε να ξεγλιστρήσει από όλους τους και βρήκε τον Λέανδρο να στέκεται πίσω από τα τείχη του οχυρού. Λέανδρος: Μήπως είσαι τόσο θανατηφόρος όσο λένε οι θρύλοι; Ή είμαι επικεφαλής μιας στρατιάς μεθυσμένων που κραδαίνουν μαστούνια;! Έτσι μπράβο, Ezio. Δεν μένει πουθενά για να τρέξεις τώρα! Ο Ezio παρατήρησε μερικούς φρουρούς να τρέχουν προς το μέρος του από την πίσω πλευρά. Ezio: Όχι για μένα, ούτε για σένα! Με μια κίνηση του ξίφους του έκλεισε την πύλη πίσω του, εμποδίζοντας τους φρουρούς να μπουν μέσα και τον Λέανδρο να διαφύγει. Λέανδρος: Σκοτώστε αυτό το σκυλί! Σφάζτε τον! Αφού σκότωσε μερικούς φρουρούς, ο Ezio λεηλάτησε τα σώματά τους για φάρμακα, τα οποία χρησιμοποίησε για να επουλώσει τις πληγές του. Στη συνέχεια, ανέβηκε στις στέγες. Ενώ αρκεβούζιοι τυφεκιοφόροι έβαλλαν εναντίον του, ο Ezio κατάφερε να τους αποφύγει και άρχισε να σκαρφαλώνει στον πύργο όπου είχε καταφύγει ο Λέανδρος. Βλέποντάς τον να πλησιάζει, ο Λέανδρος πέταξε έναν εκ των φρουρών του από τον πύργο, σκοπεύοντας να επιβραδύνει τον Ezio. Λέανδρος: Βάλε τα δυνατά σου, μαλάκα! Αφού ο Ezio απέφυγε τον φρουρό, ο οποίος έσπασε μια ξύλινη πλατφόρμα, ανέβηκε ψηλότερα. Λέανδρος: Αντιμετώπισέ με. Ο Ezio έφτασε στην κορυφή του πύργου καθώς ο Λέανδρος έφυγε από κοντά του. Λέανδρος: Τι πρέπει να κάνει κανείς για να σε σκοτώσει, ε; Γιατί δεν πεθαίνεις; Ezio: Δεν σταματάς ποτέ να φωνάζεις; Έχοντας στριμώξει τον Λέανδρο, ο Ezio άρπαξε και χτύπησε με το κεφάλι τον Λοχαγό των Templars κι έπειτα τον μαχαίρωσε με την κρυφή του λεπίδα. Λέανδρος: Λοιπόν, το γέρικο κυνηγόσκυλο δαγκώνει ακόμα. Ezio: Το βιβλίο που κουβαλάς, πού είναι? Λέανδρος: Α! Το ημερολόγιο του Niccolò Polo; Δεν έχει καμιά σημασία πλέον. Έχουμε ήδη βρει ένα από τα Κλειδιά Masyaf και ζυγώνουμε και στα υπόλοιπα. Ezio: Αυτό που υπάρχει σε αυτή τη βιβλιοθήκη δεν είναι για σένα, για τους Templars. Λέανδρος: Αχ, μπορείς να έχεις τα βιβλία του

Altaïr, Ezio. Θέλουμε μόνο καθοδήγηση. Θέλουμε μόνο οδηγίες... προς την τοποθεσία του Μεγάλου Ναού. Ezio: Μέγας Ναός; Πες μου κι άλλα. Τώρα! Ωστόσο, ο Λεάνδρος πέθανε και ο Ezio πήρε το ημερολόγιο από το σώμα του. Ezio: Requiescat in pace... bastardo (μπάσταρδε).

Έκβαση

Ο Ezio κατάφερε να σκοτώσει τον Λοχαγό της βυζαντινής φρουράς και ανέκτησε το ημερολόγιο του Niccolò Polo.

Ακολουθία 2: Το Σταυροδρόμι του Κόσμου

■ *Ανάμνηση I – Ένα Θερμό Καλωσόρισμα*

Περιγραφή

Φτάνοντας στην Κωνσταντινούπολη, ο Ezio Auditore συνάντησε τον αρχηγό της τοπικής Συντεχνίας των Assassins, Yusuf Tazim. Στον δρόμο προς τα κεντρικά γραφεία της Συντεχνίας, δέχθηκαν επίθεση από Βυζαντινούς. Οι δύο Assassins κατάφεραν τελικά να απωθήσουν τους Βυζαντινούς και έφτασαν σώοι στο αρχηγείο του Γαλατά.

Διάλογος

Φτάνοντας με πλοίο, ο Ezio γνωρίστηκε εν αγνοία του με τον Πρίγκιπα Suleiman: Ezio: Υπέροχο το θέαμα. Suleiman: Είναι ένα έργο σε εξέλιξη. Ezio: Καμία πόλη στην Ευρώπη δεν έχει τέτοιο ορίζοντα. Suleiman: Λοιπόν, για την ακρίβεια, αυτή είναι η Ευρώπη... εκείνη είναι η Ασία. Ezio: Α... κάποια σύνορα δεν μπορούν ούτε οι Οθωμανοί να τα μετακινήσουν. Suleiman: Πολύ λίγοι. Η φωνή σας λέει πως είστε Ιταλός αλλά το ντύσιμό σας όχι. Έχετε ταξιδέψει πολύ; Ezio: Sì, da molto tempo. (Ναι, πολύ καιρό.) Έφυγα από τη Roma πριν από δώδεκα μήνες, αναζητώντας... έμπνευση. Κι αυτή η αναζήτηση με έφερε εδώ. Όταν ήμουν παιδί, ο πατέρας μου μού έλεγε ιστορίες για την άλωση της Costantinopoli. Suleiman: Πρέπει να εννοείτε την κατάκτηση της Konstantiniyye. Υποθέτω ότι το ηθικό δίδαγμα οποιασδήποτε ιστορίας ταιριάζει με την ιδιοσυγκρασία του ανθρώπου που τη διηγείται. Ezio: Σε αυτό μπορούμε να συμφωνήσουμε. Suleiman: Guzel. (Ωραία.) Η Konstantiniyye είναι μια πόλη για όλα τα είδη και δόγματα. Για φοιτητές όπως εγώ ή... ταξιδιώτες όπως εσείς. Το πλοίο «έδεσε». Suleiman: Έχω τόση δουλειά να συνεχίσω αλλά νιώθω ωραία που είμαι σπίτι. Ezio: Δουλειά; Όταν ήμουν στην ηλικία σας, τα ενδιαφέροντά μου ήταν... [Βλέπει τη Sofia Sartor] ήταν κυρίως... Salve. (Γεια.) Suleiman: Απίστευτο. Απορώ πώς συγκεντρώνετε και κάνετε το οτιδήποτε. Ezio: Εσείς και η μητέρα μου. Suleiman: Χαρά μου που μίλησα μαζί σας. Beyefendi, (κύριε). Ελπίζω να βρείτε κάτι που να σας ενδιαφέρει εδώ. Ezio: Πιστεύω πως θα βρω. Η Sofia έριξε ένα πακέτο. Suleiman: Yardim edebiir miyim Effindim; (Μπορώ, κυρία μου;) Sofia: Grazie (Ευχαριστώ), αγαπητό αγόρι. Ezio: Λόγιος και κύριος, είστε γεμάτος εκπλήξεις. Suleiman: Πολύ λίγες, φίλε μου. Eksik Olmayin! (Ο Θεός να σας ευλογεί!). Ο Master Assassin Yusuf Tazim τον χαιρέτησε. Yusuf: Hoshgeldin Kardeshim! (Καλώς ήρθες, Αδερφέ μου!) Εκτός κι αν ο θρύλος είναι ψέμα, είσαι ο

άντρας που λαχταρώ να γνωρίσω. Ο ξακουστός Master και Μέντορας, Ezio Auditore de la la la! Ezio: Prego; (Παρακαλώ;) Yusuf: Με συγχωρείτε. Δυσκολεύομαι να θυμηθώ αυτές τις ιταλικές ασυναρτησίες. Ezio: Da Firenze. Η πόλη που γεννήθηκα. Yusuf: Α ναι! Κατά το έθιμο σου, λοιπόν, θα ήμουν... ο Yusuf Tazim da Istanbul! Μου αρέσει αυτό. Ezio: Istanbul; Κι άλλο όνομα για αυτήν την πόλη; Yusuf: Evet (Ναι), είναι ένα αγαπημένο τοπικό. Έλα, Μέντορα da Firenze. Θα σε ξεναγήσω. Ο Ezio και ο Yusuf προχώρησαν προς την πόλη. Yusuf: Καλώς ήρθες στην περιοχή του Γαλατά. Για αιώνες ήταν ένα σπίτι για ορφανά από την Ευρώπη και την Ασία. Δεν θα βρεις μεγαλύτερη ποικιλομορφία πουθενά αλλού στην πόλη. Και για αυτόν τον λόγο, οι Assassins τον κάνουν σπίτι τους. Ezio: Θα ήθελα να δω πού. Yusuf: Kesinlikle. (Φυσικά.) Η Αδελφότητα είναι πάντα πρόθυμη να συναντήσει τον άνθρωπο που έθεσε τους Βοργίες εκτός ποιμνίου. Ezio: Α. Ξέρουν όλοι σε αυτήν την πόλη ότι είμαι ήδη εδώ; Yusuf: Λοιπόν, η ιερή διαμάχη σας με τους Templars δεν πέρασε απαρατήρητη. Ezio: Όταν πρωτοξεκίνησα, η βία ήταν τόσο μακριά από το μυαλό μου. Αναζήτησα τη σοφία. Τα περιεχόμενα της βιβλιοθήκης του Altaïr. Yusuf: Δίχως να καταλάβεις ότι έχει σφραγιστεί εδώ και τρεις αιώνες; Ezio: Όχι, το υπέθεσα αυτό. Όμως, δεν περίμενα ποτέ να βρω Templars να το φυλάνε. Yusuf: Πολύ ανησυχητικό, σωστά; Πριν από πέντε χρόνια, η επιρροή των Templars εδώ ήταν ελάχιστη. Μια μικρή παράταξη με όνειρα για την αποκατάσταση του βυζαντινού θρόνου. Αλλά αυξάνονται σε αριθμό, μέρα με τη μέρα. Και με τον Σουλτάνο Bayezid να αποχωρεί, μπορεί να δοκιμάσουν κάτι δραματικό. Ezio: Δεν υπάρχει διάδοχος του οθωμανικού θρόνου; Yusuf: Όχι μόνο ένας - δύο θυμωμένοι γιοι. Είναι ένα οικείο μοτίβο με αυτούς τους βασιλικούς. Όταν βήχει ο Σουλτάνος - γκούχου! - οι Πρίγκιπες τραβούν τα ξίφη τους. Ezio: Ανάμεσα στους Templars και τους Οθωμανούς, σίγουρα θα μένετε απασχολημένοι. Yusuf: Ezio, μετά βίας έχω χρόνο να γυαλίσω τη λεπίδα μου! Καθώς βάδιζαν σε ένα δρομάκι, ένας βυζαντινός φρουρός με ένα αρκεβούζιο πυροβόλησε προς την κατεύθυνση τους. Ο Yusuf εξουδετέρωσε τον φρουρό με ένα μαχαίρι αλλά βρέθηκαν αντιμέτωποι με περισσότερους φρουρούς. Yusuf: Inanilmaz. (Απίστευτο.) Ένας master επί τω έργω! Άφησε λίγους κα για μένα, ε; Πρέπει να το θυμάμαι αυτό. Ezio, εκεί! Άλλο ένα κύμα. Περισσότεροι Templars. Τον νου σας! Όταν προχώρησε να σκοτώσει το πρώτο κύμα, ο Ezio προετοιμάστηκε για άλλη μια επίθεση, αν και ο Yusuf τον κράτησε πίσω. Yusuf: Όχι, όχι. Παρακολουθώ. Συγκροτήθηκε ομάδα Οθωμανών φρουρών και άρχισε να επιτίθεται στους επερχόμενους Βυζαντινούς. Οθωμανική φρουρά: Το Βυζάντιο πέθανε, όπως και εσείς! Yusuf: Όλη η πόλη ξυπνά για να σε καλωσορίσει, Ezio! Πρώτα οι αντιβασιλείς, τώρα οι αρουραίοι! Οι Οθωμανοί στρατιώτες τρέφουν ιδιαίτερη απέχθεια για αυτούς τους βυζαντινούς τραμπούκους. Αυτό μας δίνει λίγο χώρο να αναπνεύσουμε. Ezio: Πόσο; Yusuf: Ε, λίγο. Θα σε σκοτώσουν ακόμα κι αν τους κοιτάξεις στραβά αλλά μετά θα αισθανθούν άσχημα για αυτό. Ezio: Συγκινητικό. Yusuf: Δεν είναι τόσο κακό στην πραγματικότητα. Για πρώτη φορά μετά από πολλές δεκαετίες, οι Assassins έχουν έντονη παρουσία εδώ. Δεν ήταν πάντα έτσι. Υπό τον Βυζαντινό Αυτοκράτορα, οι Assassins διώκονταν και εκτελούνταν επί τόπου. Σχεδόν φτάσαμε. Από 'δω.

Έκβαση

Ο Ezio σύνναψε φιλίες με τη Συντεχνία των Assassins της Κωνσταντινούπολης.

Ακολουθία 3: Χάθηκε και Βρέθηκε

Ανάμνηση I – Ο Φυλακισμένος

Περιγραφή

Ο Ezio Auditore έψαχνε να στρατολογήσει νέους μαθητευόμενους στο Τάγμα των Assassins όταν βρήκε έναν πολίτη, ο οποίος, αφού έκλεψε μερικά φρούτα από έναν πωλητή, φυλακίστηκε μέσα σε ένα ξύλινο κλουβί, δίπλα στον Κεράτιο Κόλπο.

Διάλογος

Αφού οι Assassins κατάφεραν να ανακαταλάβουν με επιτυχία το κρησφύγετό τους, ο Ezio επέστρεψε στον Yusuf. Ezio: Πώς τα πήγαμε; Yusuf: Κερδίσαμε σήμερα και ανακτήσαμε το κρησφύγετό μας. Αλλά χάσαμε κάποιους φίλους σε αυτόν τον αγώνα. Ezio: Τόσος θάνατος για τόσο λίγο κέρδος. Yusuf: Έχεις λίγη εμπειρία με τη στρατολόγηση νέων Assassins, έτσι δεν είναι; Ezio: Περισσότερο από λίγη. Yusuf: Οι άνθρωποι εδώ έχουν απαυδήσει από αυτές τις επιθέσεις των Templars. Μπορείς να επιστρατεύσεις τα θέλγητρά σου και να μας βρεις μερικούς νεοσύλλεκτους ακόμα; Ezio: Sì. (Ναι.) Αλλά ΑΥΤΟ το κρησφύγετο δεν θα κάνει για εκπαίδευση. Όχι τόσο σύντομα. Yusuf: Σωστή σκέψη. Μίλα με έναν από τους άντρες μου στον Γαλατά αφού τελειώσεις. Μπορεί να σε βοηθήσει να ξεκινήσετε την εκπαίδευσή τους. Ο Ezio ξεκίνησε να αναζητά πρόθυμους πολίτες και κλήθηκε από έναν πολίτη που ήταν κλειδωμένος κοντά στις αποβάθρες. Πολίτης: Είσαι συμπονετικός άνθρωπος, efendim (κύριέ μου); Μπορείς να με βοηθήσεις; Ότι έκλεψα φρούτα από έναν πωλητή, δεν θα το αρνηθώ. Αλλά μόνο επειδή η πείνα μου υπερβαίνει την ειλικρίνιά μου. Φέρτε μου το κλειδί αυτών των αλυσίδων και θα σας το ξεπληρώσω στο δεκαπλάσιο. Ezio: Περίμενε εδώ. Πολίτης: Προφανώς... Ο Ezio επέστρεψε στον πολίτη με το κλειδί. Πολίτης: Με σκλαβώνεις, efendim (κύριέ μου). Θα επιστρέψω στον έμπορο που έκλεψα και θα του δείξω την ίδια καλοσύνη. Ezio: Αφού καθαρίσεις τη συνείδησή σου, amico (φίλε), σκέψου να συμμετάσχεις στον αγώνα μας. Για να είναι κανείς έντιμος άνθρωπος, χρειάζεται τίμια δουλειά. Πολίτης: Θα ήταν τιμή μου. Sagolun. (Ευχαριστώ).

Εκβαση

Ο Ezio απέκτησε τον πρώτο του μαθητευόμενο στην Κωνσταντινούπολη.

Ακολουθία 4: Ο Απολίτιστος Πόλεμος

▪ *Ανάμνηση I – Η Πριγκηπική Δεξίωση*

Περιγραφή

Ο Ezio Auditore συναντήθηκε με τον Yusuf Tazim και άλλους Οθωμανούς Assassins στον Ιππόδρομο της Κωνσταντινούπολης για να σχεδιάσουν την προστασία του πρίγκιπα Suleiman Α΄ στην πολιτιστική έκθεση του Παλατιού Topkapı.

Διάλογος

Ο Ezio συναντήθηκε με τον Yusuf, καθώς και με άλλους Assassins. Yusuf: Τι ευχάριστη έκπληξη, Ezio. Θα πρέπει να ανταλλάξουμε ιστορίες αν δεν έχω πεθάνει αυτή την ώρα αύριο. Ezio: Υπάρχει τέτοια περίπτωση; Yusuf: Μάθαμε ότι οι Βυζαντινοί σχεδιάζουν να διεισδύσουν στο παλάτι Topkapi τώρα που ο πρίγκιπας Suleiman επέστρεψε από το hajj (προσκύνημα) του. Αν είναι να χτυπήσουν, θα το κάνουν απόψε στην πολιτιστική έκθεση που έχει οργανώσει ο Πρίγκιπας. Ezio: Ποιο είναι, λοιπόν, το σχέδιό μας; Yusuf: Kardeshim (Αδερφέ μου), αυτός δεν είναι δικός σου αγώνας. Δεν χρειάζεται να μπλεχτείς στις οθωμανικές υποθέσεις. Ezio: Οι Βυζαντινοί βρήκαν ένα κλειδί κάτω από το παλάτι Topkapi, και θα ήθελα να μάθω πώς. Yusuf: Ezio, θέλουμε να προστατεύσουμε τον Shehzade (Πρίγκιπα) μας και όχι να τον ανακρίνουμε. Ezio: Εμπιστεύσου με, Yusuf. Πες μου μόνο πού να πάω. Yusuf: Η κύρια πύλη του Topkapi. Σκοπεύουμε να ντυθούμε διασκεδαστές και να μπούμε κατευθείαν μέσα. Ezio: Θα βρω μια μεταμφίεση και θα σε συναντήσω εκεί. Ο Ezio και οι άλλοι Assassins πήραν το δρόμο τους προς το παλάτι Topkapi. Ezio: Βάρδοι από την Ιταλία; Θα το απολαύσω αυτό. Οι Assassins έβγαλαν νοκ άουτ τους βάρδους και μεταμφιέστηκαν με τα ρούχα τους. Ezio, Yusuf: Φαίνομαι γελοίος. Νιώθω γελοίος. Ezio: Η λεπίδα μου «βγάζει μάτι» με αυτό το ρούχο. Είσαι οπλισμένος; Yusuf: Mesele degil. (Δεν υπάρχει πρόβλημα.) Εσύ υπόδειξε τους στόχους κι εμείς θα τους βγάλουμε από τη μέση. Ο Ezio πήρε ένα λαούτο. Yusuf: Ξέρεις πώς να παίζεις αυτό το πράγμα; Ezio: Έμαθα μερικές συγχωρδίες όταν ήμουν νέος. Yusuf: Πότε ήσουν νέος; Ο Ezio πλησίασε μερικούς φρουρούς που φύλαγαν την αυλή στην είσοδο. Φρουρά: Αυτή η αυλή είναι κλειστή για το κοινό. Κάνε μεταβολή και ξεκίνα να περπατάς. Ezio: Perdonate, buon signore. (Συγχωρείστε με, ευγενικό κύριε.) Είμαστε η αποψινή διασκέδαση. Φρουρός: Οποιοσδήποτε γέρος gerzek (ανόητος) μπορεί να κουβαλάει ένα όργανο. Άντε χάσου. Ο Ezio αγνόησε τους φρουρούς και άρχισε να παίζει λαούτο. Φρουρός: Ακούγεσαι σαν ετοιμοθάνατη γάτα. Τι είναι αυτό; Berbatsin! (Είσαι άθλιος!) Τι κάνεις; Pekala! (Εντάξει!) Πήγαινε μέσα κι ενόχλησε τους καλεσμένους με αυτόν τον θόρυβο. Ο Ezio συναντήθηκε με τον Yusuf αφού στόχευσε και σκότωσε τους δύο πρώτους εχθρούς. Ezio: Αυτή η αυλή είναι καθαρή. Yusuf: Αλλά δεν βλέπω τον πρίγκιπα Suleiman. Ακολούθησέ με. Ο Ezio και ο Yusuf πήγαν στη διπλανή αυλή. Yusuf: Τώρα αυτή είναι γιορτή. Ο Suleiman. Εγγονός του Σουλτάνου και κυβερνήτης του Kefe. Και είναι μόλις δεκαεπτά. Ezio: Συναντηθήκαμε στο πλοίο. Μου είπε ότι ήταν φοιτητής. Και ποιος είναι αυτός; Yusuf: Ο θεός του, Shehzade (Πρίγκιπας) Ahmet. Ο ευνοούμενος γιος του Σουλτάνου. Περιποιείται τον εαυτό του για το Σουλτανάτο όσο μιλάμε. Αχμέτ: Serefe! (Στη ζωή!) Sagliginiza! (Στην υγεία!) Yusuf: Έλα, έχουμε κι άλλους Βυζαντινούς να βρούμε. Κάποιος Γενίτσαρος εντόπισε ένα νεκρό σώμα, το οποίο οι Assassins δεν είχαν κρύψει σωστά. Γενίτσαρος: Suikastchi! Suikastchi! (Assassin! Assassin!) Ψάξτε εξονυχιστικά την αυλή! Shehzade (Πρίγκιπας) Suleiman, κρύψου! Ακολουθήστε τους! Ο Yusuf φώναξε καθώς ένας Βυζαντινός έτρεξε προς τον Suleiman βγάζοντας ένα στιλέτο. Yusuf: Ezio! Ο Ezio έσπασε το λαούτο του στη μέση και σκότωσε τον δράστη με μέρος της λαβής. Suleiman: Τι ανακούφιση που σε ξαναβλέπω, mio bel menestrello. (όμορφε βάρδε μου.) Το είπα σωστά; Ezio: Ναι,

αρκετά. Ακούω ότι είσαι και κυβερνήτης. Υπάρχει κάτι που δεν κάνεις; Suleiman: Δεν μιλάω με αγνώστους. Είμαι ο Suleiman. Ezio: Ezio Auditore... Γενίτσαρος: Shehzadem! (Πρίγκιπα!) Είστε τραυματισμένος; Suleiman: Ποιος είναι ο λοχαγός σου, στρατιώτη; Γενίτσαρος: Ο Tarik Barleti. Είναι κάπου μακριά, σε μια αποστολή. Suleiman: Μαζέψτε αυτό το σώμα και στείλτε τους καλεσμένους σπίτι. Στη συνέχεια, καλέστε τον Tarik στο Divan. Γενίτσαρος: Bashustane, shehzadem. (Ναι, Πρίγκιπά μου.) Suleiman: Ο Tarik Barleti είναι λοχαγός στο σώμα των Γενίτσαρων, το επίλεκτο στρατιωτικό σώμα του Σουλτάνου. Ezio: Φρουρούν τον Σουλτάνο, αλλά όχι την οικογένειά του; Suleiman: Όχι πολύ καλά, προφανώς. Ezio, έχεις λίγο χρόνο να διαθέσεις; Θα ήθελα τη γνώμη σου για κάτι. Ezio: Θα το κάνω, μόλις βγω από αυτά τα κουρέλια. Suleiman: Guzel (Ωραία). Συνάντησέ με όταν είσαι έτοιμος.

Έκβαση

Ο Ezio κατάφερε να σώσει τον πρίγκιπα Σουλεϊμάν, σκοτώνοντας ο ίδιος τον τελευταίο επιτιθέμενο και κλήθηκε να συζητήσει μαζί του αργότερα.

■ *Ανάμνηση VI – Το Ξύπνημα του Μέντορα*

Περιγραφή

Έχοντας σκοτώσει τον Al Mualim και έχοντας ανακτήσει το Μήλο της Εδέμ που είχε στην κατοχή του, ο Altaïr Ibn-La'Ahad μετέφερε το σώμα του πρώην Μέντορά του για να το κάψει.

Διάλογος

Ο Altaïr στάθηκε πάνω από το σώμα του Al Mualim καθώς ένας άλλος Assassin μπήκε μέσα. Assassin: Τελείωσε πραγματικά; Είναι νεκρός αυτός ο μάγος; Altaïr: Δεν ήταν μάγος. Απλώς ένας συνηθισμένος άνθρωπος που ήλεγχε ψευδαισθήσεις. Έχετε ετοιμάσει την πυρά; Assassin: Ναι, απλώς... Altaïr... μερικοί από τους άνδρες, δεν θα αντέξουν κάτι τέτοιο. Altaïr: Άσε εμένα να το χειριστώ. Ο Altaïr μετέφερε το σώμα στην πυρά, ενώ συνομιλούσε με τον Assassin. Altaïr: Είσαι σε θέση να ταξιδέψεις; Assassin: Αρκετά, ναι. Altaïr: Ζήτησα από τον Malik να πάει στην Ιερουσαλήμ αναγγέλλοντας τον θάνατο του Al Mualim. Θα πας στην Άκρα να κάνεις το ίδιο; Δολοφόνος: Φυσικά. Ο Altaïr συνάντησε τον Abbas Sofian. Abbas: Τι έγινε εδώ; Altaïr: Ο μέντοράς μας μάς εξαπάτησε όλους. Οι Templars τον διέφθειραν. Abbas: Έχεις αποδείξεις; Altaïr: Περιπάτα μαζί μου, Abbas, και θα σου εξηγήσω. Abbas: Κι αν βρω τις απαντήσεις σου ελλειπείς; Altaïr: Θα συζητήσουμε μέχρι να μείνεις ικανοποιημένος. Θυμάσαι το τεχνούργημα που ανακτήσαμε από τον Robert de Sablé στον Ναό του Σολομώντα; Abbas: Το τεχνούργημα που σε έστειλαν να ανακτήσεις αλλά το παρέδωσαν άλλοι; Altaïr: Ναι. Είναι ένα εργαλείο των Templars, το Μήλο της Εδέμ. Μπορεί και δημιουργεί ψευδαισθήσεις και ελέγχει τα μυαλά των ανθρώπων. Είναι φονικό όπλο. Abbas: Και πιστεύεις πως ο Al Mualim έπεσε στα ξόρκια του; Altaïr: Ναι. Σήμερα χρησιμοποίησε το Μήλο για να υποδουλώσει το Masyaf. Το είδες και μόνος σου. Abbas: Δεν ξέρω τι είδα. Altaïr: Άκου, Abbas. Το Μήλο είναι ασφαλές στο γραφείο του Al Mualim. Μόλις τελειώσω από εδώ, θα σου δείξω όλα όσα ξέρω. Ο Altaïr τοποθέτησε το σώμα του Al Mualim στην πυρά και του έβαλε φωτιά. Abbas: Altaïr! Όχι! Altaïr: Πρέπει να βεβαιωθώ πως δεν θα επιστρέψει. Abbas: Μα, δεν είναι αυτός ο τρόπος μας! Το να κάψεις το σώμα κάποιου

απαγορεύεται! Πολίτης: Βέβηλε! Altaïr: Ακούστε με! Αυτό το σώμα θα μπορούσε να είναι άλλο ένα από τα φαντάσματα του Al Mualim! Πρέπει να είμαι σίγουρος! Abbas: Ψέματα! Όλη σου τη ζωή κοροϊδεύεις το Δόγμα μας! Αψηφάς τους κανόνες για να ταιριάζουν με τις ιδιοτροπίες σου, υποτιμώντας κι εξευτελίζοντας τους γύρω σου! Πολίτης: Πιάστε τον! Assassin: Δεν τον άκουσες; Ο Al Mualim είναι μαγεμένος! Ο Abbas πέταξε τον Altaïr από τον γκρεμό κι ακολούθησε μάχη μεταξύ των υποστηρικτών του Altaïr και των αντιπάλων του. Τελικά, ο Abbas τράβηξε την προσοχή όλων κραδαίνοντας το Μήλο. Abbas: Τι σου είπα, Altaïr; Altaïr: Abbas! Σταμάτα! Abbas: Τι νόμιζες πως θα συνέβαινε όταν δολοφονούσες τον αγαπημένο μας Μέντορα; Altaïr: Αγαπούσες τον Al Mualim λιγότερο από τον καθένα! Τον κατηγορούσες για όλα σου τα δεινά, ακόμα και για την αυτοκτονία του πατέρα σου! Abbas: Ο πατέρας μου ήταν ήρωας! Altaïr: Δεν είναι η ώρα να λογομαχούμε για το παρελθόν. Πρέπει να αποφασίσουμε τι να κάνουμε με αυτό το όπλο! Abbas: Για ό,τι κι αν είναι ικανό αυτό το τεχνούργημα, εσύ δεν είσαι άξιος να το χειριστείς. Altaïr: Κανείς δεν είναι! Abbas: Αχχ, είναι όμορφο, δεν είναι; Το Μήλο κυρίευσε τον Abbas, ο οποίος έχασε τον έλεγχο κι ο Altaïr έσπευσε να τον σώσει. Abbas: Α... Assassin: Τι ήταν αυτό; Είναι νεκροί; Abbas: Σ-συγχώρεσέ με... Δεν ήξερα... Ο Altaïr στράφηκε προς το Μήλο. Altaïr: Έχεις τίποτα να μας διδάξεις; Ή θα μας οδηγήσεις όλους στην καταστροφή;

Έκβαση

Ο Altaïr έκαψε το σώμα του Al Mualim και έσωσε τον Abbas από το Μήλο της Εδέμ. Πολύ σύντομα, ο Altaïr θα έπαιρνε τον έλεγχο του τάγματος των Assassins.

Ακολουθία 5: Διάδοχος της Αυτοκρατορίας

■ *Ανάμνηση I – Οι Γενίτσαροι*

Περιγραφή

Ο Ezio Auditore έφτασε στο Μεγάλο Παζάρι και συνομίλησε με έναν έμπορο χαλιών, ο οποίος ανέφερε ότι ο Tarik Barleti βρισκόταν στην περιοχή.

Διάλογος

Ο Ezio μπήκε στο Μεγάλο Παζάρι και συνάντησε έναν έμπορο χαλιών. Έμπορος: Βλέπεις αυτό το χαλί. Απίστευτη ποιότητα. Τα πόδια σου θα σε αγαπούν περισσότερο από τη γυναίκα σου. Ezio: Δεν είμαι παντρεμένος. Έμπορος: Α, καλύτερα. Εμπρός, άγγιξέ το! Ezio: Έχεις πουλήσει καλά σήμερα. Έμπορος: Δεν έχω πουλήσει τίποτα! Οι Γενίτσαροι κατέσχεσαν τα περισσότερα χαλιά μου μόνο και μόνο επειδή ήταν εισαγόμενα. Ezio: Ξέρεις τον Tarik Barleti, τον λοχαγό τους; Έμπορος: Ε, είναι κάπου εδώ γύρω. Αλαζονικός άντρας αλλά – Μια ομάδα Γενίτσαρων πέρασε από δίπλα τους. Έμπορος: Με προσβάλλετε, κύριε! Δεν μπορώ να πάρω λιγότερο από διακόσιους ακτσέδες (νομίσματα) για αυτό! Η τελική μου προσφορά. Ezio: Όταν τον βρω, θα ρωτήσω για τα χαλιά. Ο Ezio απομακρύνθηκε από τον έμπορο. Έμπορος: Κάνεις σκληρό παζάρι, yabanci (ξένε). Να συμφωνήσουμε στο ένα ογδόντα; Ένα ογδόντα ακτσέδες (νομίσματα) και χωρίζουμε σαν φίλοι! Ο Ezio εντόπισε τον Tarik.

Ezio: Να 'τος. Tarik: Εύχομαι ο Selim να επιστρέψει σύντομα στην πόλη με καλή διάθεση και πιο δυνατά χέρια. Ο Ezio ακολούθησε τον Tarik, μέχρι που ο λοχαγός συναντήθηκε με έναν από τους Γενίτσαρους του. Tarik: Από όλα τα επιτεύγματα του Mehmet, αρχίζω να πιστεύω ότι αυτό το Παζάρι ήταν το καλύτερο. Ο Tarik στράφηκε προς το πλήθος. Tarik: Αν δεν έχεις δουλειά εδώ, δεν ανήκεις! Καθαρίστε τον δρόμο! Να μη χαζοπαζαρεύονται! Ο Tarik συναντήθηκε με περισσότερους από τους άντρες του. Tarik: Αυτή είναι μια σημαντική συνάντηση... βεβαιωθείτε πως δεν με παρακολουθούν. Αχ, όταν ήμουν νέος, ήταν ένας φούρναρης που δούλευε εδώ και πουλούσε φρέσκο κουλούρι όλη μέρα, κάθε μέρα. Και στον ελεύθερο χρόνο μου αγόραζα δύο τη φορά, μερικές φορές και τρία. Είναι κρίμα που τίποτα καλό δεν διαρκεί πολύ. Ίσως η επιχείρησή σου να πάει καλύτερα, ε; Αυτή η Αυτοκρατορία είναι σαθρή και ο Bayezid – με πονάει που το λέω – είναι ο καρκίνος της. Εσύ εκεί! Θα επιστρέψω αύριο και αν δεν έχετε πετάξει όλα αυτά τα σκουπίδια ξένης κατασκευής, θα τα κατάσχω μόνος μου και θα τα πετάξω στον Βόσπορο! Ο Tarik συνάντησε έναν άλλο Γενίτσαρο. Tarik: Τι νέα; Γενίτσαρος: Ο Manuel συμφώνησε να σε συναντήσει, Tarik. Περιμένει στην πύλη του οπλοστασίου. Tarik: Μια πρόθυμη γριά νυφίτσα, έτσι δεν είναι; Έλα.

Έκβαση

Ο Ezio διαπίστωσε πως ο Tarik σχεδίαζε κάτι και υποπτευόμενος ότι ήταν σύμμαχος με τους Templars, αποφάσισε να τον ακολουθήσει στο Οπλοστάσιο.

Ακολουθία 6: Η Δυσμένεια της Τύχης

■ *Ανάμνηση I – Μέσα στις Σκιές*

Περιγραφή

Έχοντας ανακαλύψει τη συμμετοχή του Tarik Barleti σε μια συμφωνία όπλων με τον Εμμανουήλ Παλαιολόγο, ο Ezio Auditore ταξίδεψε πίσω στον πρίγκιπα Suleiman Α' για να του πει τι ανακάλυψε. Ο Ezio, στη συνέχεια, ξεκίνησε για να αποκτήσει μια στολή Γενίτσαρων.

Διάλογος

Ο Suleiman και ο Ahmet έπαιζαν μια παρτίδα σκάκι. Ahmet: Δεν επιτρέπεται αυτή η κίνηση. Suleiman: Είναι μια ευρωπαϊκή παραλλαγή. Arrocco. (Ροκέ.) Ahmet: Είναι ενδιαφέρον αλλά όχι και τόσο δίκαιο όταν παίζεις με διαφορετικούς κανόνες από τον αντίπαλό σου. Suleiman: Μπορεί να σκέφτεσαι διαφορετικά όταν είσαι Σουλτάνος. Να το πάρω πίσω; Ahmet: Suleiman, ξέρω ότι ήταν δύσκολο για σένα, βλέποντας τον πατέρα σου κι εμένα να μαλώνουμε για τον θρόνο του Bayezid. Suleiman: Ο παππούς σε διάλεξε και ο λόγος του είναι kanun (κανόνας). Τι μένει για να διαφωνούμε; Ahmet: Ο πατέρας σου κι εγώ ήμασταν κοντά κάποτε, όμως η σκληρότητα και η φιλοδοξία του τον έκαναν - Suleiman: Έχω ακούσει τις φήμες, θείε. Ahmet: Λοιπόν, έχω μια συνάντηση με τους βεζίρηδες σύντομα. Να συνεχίσουμε άλλη φορά; Suleiman: Όποτε θέλεις. Ο Ezio πλησίασε τον Suleiman καθώς ο Ahmet έφευγε. Suleiman: Ezio. Ezio: Ο Tarik πουλούσε όπλα σε έναν ντόπιο τσιγκούνη. Τον

Εμμανουήλ Παλαιολόγο. Suleiman: Παλαιολόγος... τι θλιβερό άκουσμα. Ο τελευταίος Βυζαντινός Αυτοκράτορας ήταν ο Κωνσταντίνος Παλαιολόγος. Εάν ο διάδοχός του εξοπλίζει μια πολιτοφυλακή κάποιου είδους, αυτή η σύγκρουση θα κλιμακωθεί. Ezio: Ο Tarik ξέρει πού κατευθύνονται τα τουφέκια. Αν τον βρω πρώτος, μπορεί τα όπλα να με οδηγήσουν κατευθείαν στους Βυζαντινούς. Suleiman: Θα είναι με τους Γενίτσαρους του στους στρατώνες τους. Επομένως, αν θέλετε να πλησιάσετε, θα πρέπει να είσαι κι εσύ. Ezio: Δεν υπάρχει πρόβλημα. Suleiman: Guzel. (Ωραία.) Πάρε τις πληροφορίες που χρειάζεσαι και μετά σκότωσέ τον. Ezio: Είσαι σίγουρος; Μου είπες ότι ο Ταρίκ κι ο πατέρας σου ήταν στενοί φίλοι, Suleiman. Suleiman: Αυτό είναι αλήθεια. Όμως, μια τέτοια στυγνή προδοσία εναντίον του παππού μου αξίζει θάνατο. Ezio: Intesi. (Κατανοητό.)

Έκβαση

Ο Ezio απέκτησε μια στολή Γενίτσαρου και ήταν έτοιμος να διεισδύσει στο στρατόπεδο των Γενιτσάρων.

Ακολουθία 7: Κάτω Κόσμος

Ανάμνηση I – Η Κρυμμένη Πόλη

Περιγραφή

Ο Ezio έφτασε στο Derinkuyu της Καππαδοκίας και διείσδυσε στην πόλη. Έπειτα, βρήκε ένα ψηλό σημείο για να επιθεωρήσει την πόλη και να βρει τον δρόμο.

Διάλογος

Ο Ezio κοίταξε τους βράχους που έκρυβαν την Καππαδοκία. Ezio: Δεν υπάρχουν ίχνη στρατού εδώ. Ούτε κάποιο σημάδι από τους άνδρες του Tarik. Ο Ezio πήρε τον δρόμο για την κρυμμένη πόλη. Μετά από λίγη έρευνα, βρήκε έναν από τους κατασκόπους του Tarik. Dilara: Όχι και τόσο κοντά adi herif (γυρουνί)! Ezio: Ήρεμα τώρα. Ο Tarik με έστειλε. Dilara: Μόνο εσένα; Γιατί όχι περισσότερους; Ezio: Εγώ είμαι αρκετός. Πού είναι οι άντρες σου; Dilara: Συνελήφθησαν από Βυζαντινούς πριν από μια εβδομάδα. Ήμουν ντυμένος για να μοιάζω με σκλάβο και κατάφερα να δραπετεύσω. Οι άλλοι όμως... Είσαι ικανός μαχητής; Ezio: Θέλω να πιστεύω πως ναι. Dilara: Λοιπόν, όταν είσαι σίγουρος, έλα να με βρεις.

Έκβαση

Ο Ezio ανακάλυψε την Καππαδοκία και συνάντησε μία από τους κατασκόπους του Tarik, την Dilara.

Ακολουθία 8: Το τέλος μιας εποχής

▪ *Ανάμνηση I – Ανακάλυψη*

Περιγραφή

Αμέσως μετά την άφιξή του στην Κωνσταντινούπολη, ο Ezio Auditore πήγε στο βιβλιοπωλείο της Sofia για να μάθει αν ο Ahmet την έβλαψε ή όχι.

Διάλογος

Ο Ezio βρήκε το νεκρό σώμα του Yusuf Tazim να κάθεται σκυμμένο σε ένα παγκάκι με ένα σημείωμα καρφωμένο από το Στιλέτο του Mehmet, κολλημένο στην πλάτη του. Αφαίρεσε το μαχαίρι, το πέταξε στην άκρη και ξάπλωσε τον Yusuf πρηνή πριν κάνει τις τελευταίες ιεροτελεστίες. Ezio: Κέρδισες την ανάπαυσή σου, αδερφέ. Requiescat in pace (Αναπαύσου εν ειρήνη). Ο Ezio στράφηκε προς τους άλλους Assassins και τους μαθητευόμενους. Ezio: Αδέρφια. Αδερφές. Όλη η πόλη ξεσηκώνεται εναντίον μας ενώ ο δολοφόνος του Yusuf περιμένει και παρακολουθεί από το οπλοστάσιο γελώντας. Πολεμήστε μαζί μου και δείξτε του τι σημαίνει να τα βάζεις με τους Assassins. Ο Ezio και οι μαθητευόμενοι του επιτέθηκαν στο λιμάνι του Θεοδοσίου, όπου ο Ezio βρήκε τελικά τον Ahmet. Ahmet: Το διπλασιάζεις ξανά. Όμως, τα κομμάτια είναι πολύ μακριά από εσάς. Νομίζεις πως ο επόμενος Σουλτάνος θα είναι εύκολος στόχος; Ήρθε η ώρα σου, Assassin! Ήσουν αγκάθι στο πλευρό μου αρκετό καιρό, Assassin! Ο Ezio έριξε τον Ahmet στο έδαφος και τον κάρφωσε με την κρυφή λεπίδα του. Ezio: Πού είναι; Ahmet: Τέτοια μανία! Ezio: Πού είναι αυτή! Ahmet: Αν νομίζεις ότι είσαι σε θέση να διαπραγματευτείς, σκότωσε με και τελείωνε! Ο Ezio το σκέφτηκε για μια στιγμή και άφησε τον Ahmet να σταθεί στα πόδια του. Ahmet: Λυπάμαι που έπρεπε να φτάσουμε σε αυτό. Δύο άντρες που θα έπρεπε να είναι φίλοι, τσακώνονται για τα κλειδιά μιας βιβλιοθήκης. Και οι δύο προσπαθούμε για τον ίδιο σκοπό, Ezio. Μόνο οι μέθοδοί μας διαφέρουν. Δεν το βλέπεις αυτό; Ειρήνη. Σταθερότητα. Ένας κόσμος όπου οι άνθρωποι ζουν χωρίς φόβο. Οι άνθρωποι επιθυμούν την αλήθεια, ναι, αλλά ακόμα και όταν την έχουν, αρνούνται να τη δουν. Πώς καταπολεμούμε αυτού του είδους την άγνοια; Ezio: Η Ελευθερία μπορεί να είναι ακατάστατη, Ahmet. Αλλά είναι ανεκτίμητη. Ahmet: Φυσικά. Και όταν τα πράγματα καταρρέουν και τα φώτα του πολιτισμού χαμηλώνουν, ο Ezio Auditore μπορεί να σταθεί πάνω από το σκοτάδι και να πει περήφανα: «Εμείνα πιστός στο Δόγμα μου». Θα ανοίξω εκείνη τη βιβλιοθήκη και θα βρω τον Μεγάλο Ναό. Και με τη δύναμη που κρύβεται εκεί, θα καταστρέψω τις δεισδαιμονίες που κρατούν τους ανθρώπους διχασμένους. Ezio: Όχι σε αυτή τη ζωή, Ahmet. Ahmet: Φέρε τις σφραγίδες στον Πύργο του Γαλατά όταν είσαι έτοιμος. Κάν' το αυτό και η Σοφία θα ζήσει. Ο Ahmet άρχισε να απομακρύνεται αλλά μετά σταμάτησε. Ahmet: Ο στρατός του αδερφού μου θα είναι εδώ σύντομα, Ezio. Μετά από αυτό, όλα αλλάζουν. Ο Ahmet χάθηκε από τα μάτια του Ezio και μετά ο Suleiman πήγε προς στον Ezio. Ezio: Πόση ώρα είσαι εδώ; Suleiman: Αρκετή. Έβαλα να ακολουθήσουν τον Ahmet αμέσως μόλις επέστρεψε αλλά δεν περίμενα ποτέ να ακούσω... όλα αυτά. Ezio: Και τι πιστεύεις; Suleiman: Είναι ειλικρινής άνθρωπος. Αλλά αυτή η φαντασίωση του, των Templars, είναι επικίνδυνη. Σκορπάει μπροστά στην πραγματικότητα. Ο κόσμος είναι μια ταπισερί πολλών χρωμάτων και σχεδίων. Ένας δίκαιος ηγέτης θα το αναγνώριζε αυτό, δεν θα επιδίωκε να το καταλύσει. Ezio: Φοβάται τη διαταραχή που προέρχεται από τη διαφορετικότητα. Suleiman: Γι' αυτό φτιάχνουμε νόμους για να ζούμε, ένα kanun (σύνολο κανόνων) που ισχύει για όλους εξίσου. Ένας Γενίτσαρος εμφανίστηκε, είδε τον Ezio και έτρεξε προς το μέρος τους με τραβηγμένο το σπαθί. Γενίτσαρος: Σεχζαντέμ (Πρίγκιπα), στάσου πίσω! Suleiman: Ακίνητος, στρατιώτη. Αυτός ο

άνθρωπος δεν είναι εχθρός μας. Ezio: Τι πρόκληση θα ήταν να είχα έναν γιο σαν εσένα. Suleiman: Δεν πέθανες ακόμα, παλιόφιλε. Ezio... χάρισε τη ζωή στον θείο μου, αν μπορείς. Ezio: Θα το έκανε ο πατέρας σου; Suleiman: Όχι.

Έκβαση

Yusuf Tazim βρέθηκε δολοφονημένος και ο Ezio και ο Ahmet όρισαν χρόνο και μέρος για να ανταλλάξουν τα Κλειδιά Masyaf για τη ζωή της Sofia Sartor.

Ακολουθία 9: Αποκαλύψεις

■ *Ανάμνηση I – Επιστροφή στον Τόπο του*

Περιγραφή

Ο Ezio Auditore και η Sofia Sartor ταξίδεψαν στο Masyaf μαζί με τα Κλειδιά Masyaf και άνοιξαν τη βιβλιοθήκη του Altaïr.

Διάλογος

Sofia: Τι ανάβαση! È così bello qui. (Είναι τόσο όμορφα εδώ.) Από εδώ ξεκίνησε το Τάγμα σας; Ezio: Ξεκίνησε πριν από χιλιάδες χρόνια αλλά εδώ ήταν που αναγεννήθηκε. Sofia: Από τον άνθρωπο που ανέφερες; Τον Altaïr; Ezio: Τον Altaïr Ibn-La'Ahad. Μας έχτισε και μετά μας ελευθέρωσε. Είδε τι ανοησία ήταν να διατηρείς ένα κάστρο σαν αυτό. Είχε γίνει σύμβολο αλαζονείας, και φάρος για όλους τους εχθρούς μας. Sofia: Κι η εντολή για απειλητικές κουκούλες... κι αυτή δική του ιδέα; Ο Ezio γέλασε. Sofia: Ανέφερες ένα Δόγμα πριν. Τι είναι αυτό; Ezio: Τίποτα δεν είναι αλήθεια, όλα επιτρέπονται. Sofia: Αυτό είναι μάλλον κυνικό. Ezio: Θα ήταν, αν ήταν δόγμα. Όμως, είναι απλώς μια παρατήρηση της φύσης της πραγματικότητας. Το να λέμε ότι τίποτα δεν είναι αλήθεια, σημαίνει να συνειδητοποιήσουμε ότι τα θεμέλια της κοινωνίας είναι εύθραυστα και ότι πρέπει να είμαστε οι ποιμένες του πολιτισμού μας. Το να λέμε ότι όλα επιτρέπονται, σημαίνει ότι είμαστε οι αρχιτέκτονες των πράξεών μας και ότι πρέπει να ζούμε με τις συνέπειές τους, ένδοξες ή τραγικές. Sofia: Μετανιώνεις για την απόφασή σου; Να ζεις τόσο καιρό ως Assassin; Ezio: Δεν θυμάμαι να πήρα αυτή την απόφαση. Αυτή η ζωή, με διάλεξε. Για τρεις δεκαετίες υπηρέτησα τη μνήμη του πατέρα μου και των αδελφών μου και αγωνίστηκα για όσους υπέφεραν τον πόνο της αδικίας. Δεν μετανιώνω για εκείνα τα χρόνια, αλλά είναι καιρός να ζήσω για τον εαυτό μου και να τα αφήσω να φύγουν. Να τα αφήσω όλα αυτά. Sofia: Τότε αφέσου. Δεν θα πέσεις μακριά. Ο Ezio προσπάθησε να ανοίξει την πόρτα της βιβλιοθήκης του Altaïr. Ezio: Το τέλος του δρόμου. Sofia: Τι ελπίζεις να βρεις πίσω από αυτή την πόρτα; Ezio: Γνώση, πάνω από όλα. Ο Altaïr ήταν ένας βαθυστόχαστος άνθρωπος κι ένας παραγωγικός συγγραφέας. Έχτισε αυτό το μέρος ως αποθήκη για όλη τη σοφία του. Είδε πολλά πράγματα στη ζωή του κι έμαθε πολλά μυστικά, ανησυχητικά και περίεργα. Γνώση που θα οδηγούσε κατώτερους άντρες σε απόγνωση. Sofia: Σε ανησυχεί αυτό; Ezio: Sofia, θα έπρεπε να το ξέρεις μέχρι τώρα. Δεν είμαι κατώτερος. Sofia: Ezio. Η πόρτα της βιβλιοθήκης άνοιξε. Sofia: Το καλό που σου θέλω να βγεις από εκεί ζωντανός. Ezio: Σκοπεύω να το κάνω. Ο Ezio μπήκε στη βιβλιοθήκη αλλά βρήκε μόνο τα λείψανα του Altaïr.

Ezio: Όχι βιβλία... ούτε σοφία... Μόνο εσύ, fratello mio (αδελφέ μου). Requiescat in pace, Altaïr.

Έκβαση

Ο Ezio μπήκε στη βιβλιοθήκη του Altaïr και τη βρήκε απογυμνωμένη από όλα της τα βιβλία. Στη συνέχεια, βρήκε τα λείψανα του Altaïr, κρατώντας μία ακόμα Σφραγίδα Ανάμνησης.

■ *Ανάμνηση II – Χαμένη Υστεροφυμία*

Περιγραφή

Ο Altaïr Ibn-La'Ahad και ο γιος του, Darim, έκαναν τις τελευταίες προετοιμασίες για τη μεταφορά του Τάγματος των Assassins σε μια νέα τοποθεσία. Ο Altaïr, ωστόσο, αποφάσισε να παραμείνει στο Masyaf, συμβουλεύοντας τον γιο του να ζήσει μια ειρηνική ζωή.

Διάλογος

Altaïr: Έχεις δει τα βιβλία μου; Darim: Ναι. Κάποια στείλαμε με τους Polo. Τα υπόλοιπα θα πάνε μαζί μου στην Αλεξάνδρεια. Altaïr: Ωραία. Πολύ καλά. Darim: Πατέρα, δεν καταλαβαίνω... Γιατί έφτιαξες μια βιβλιοθήκη αν δεν είχες σκοπό να κρατήσεις τα βιβλία σου — Altaïr: Πρέπει να φύγεις. Όταν οι Μογγόλοι επιστρέψουν, το Masyaf πρέπει να είναι άδειο. Darim: Καταλαβαίνω. Αυτή δεν είναι καν βιβλιοθήκη. Είναι θησαυροφυλάκιο. Altaïr: Πρέπει να μείνει κρυφό, Darim. Μακριά από αδιάκριτα χέρια. Τουλάχιστον μέχρι να κληροδοτήσει το μυστικό που περιέχει. Darim: Ποιο μυστικό; Altaïr: Πήγαινε, γιε μου. Πήγαινε να είσαι με την οικογένειά σου και να ζήσεις καλά. Darim: Ό,τι είναι καλό μέσα μου, ξεκίνησε από σένα, πατέρα. Ο Darim έφυγε κι ο Altaïr μπήκε στο θησαυροφυλάκιό του. Ενώ ετοίμαζε τα πάντα στο θησαυροφυλάκιο, ο Altaïr άκουσε φωνές από το παρελθόν του. Al Mualim: Η μεγάλη σοφία ενέχει και μεγάλη θλίψη. Και αυτός που αυξάνει τη γνώση, αυξάνει τη λύπη. Maria: Τι σου λέει; Τι βλέπεις; Altaïr: Παράξενα οράματα και μηνύματα. Από αυτούς που προηγήθηκαν, την άνοδο και την πτώση τους... Maria: Μα τι γίνεται με εμάς, Altaïr; Με την οικογένειά μας! Τι λέει το Μήλο; Altaïr: Ποιοι ήταν αυτοί που προηγήθηκαν; Τι τους έφερε εδώ; Πόσο καιρό πριν? Maria: Ξεφορτώσου αυτό το πράγμα! Altaïr: Αυτό είναι το καθήκον μου, Maria! MARIA; Πού... πού είσαι; Που είναι αυτή! Darim: Έφυγε, πατέρα. Δεν θυμάσαι; Έχει φύγει! Altaïr: Αν σε ρωτήσουν, να πεις ότι έστειλα το Μήλο μακριά. Πες τους ότι το έστειλα στην Κύπρο, ή στο Cipango, ή ότι το πέταξα στη θάλασσα. Πες τους οτιδήποτε για να κρατήσεις τους ανθρώπους μακριά από αυτό το μέρος. Αυτό το Μήλο δεν πρέπει να βρεθεί, μέχρι να έρθει η κατάλληλη στιγμή. Ο Altaïr κλείδωσε το Μήλο και κάθισε.

Έκβαση

Ο Altaïr αποθήκευσε το Μήλο στο θησαυροφυλάκιο κι έπειτα κάθισε να ξεκουραστεί, αποδεχόμενος την αγκάλη του θανάτου.

■ *Ανάμνηση III – Το Μήνυμα*

Περιγραφή

Ο Ezio μπήκε στη Βιβλιοθήκη του Altaïr Ibn-La'Ahad και βρήκε τα λείψανα του Altaïr, μαζί με μία ακόμα Σφραγίδα Ανάμνησης. Αποκαλύφθηκε πως ο Altaïr είχε αποθηκεύσει το Μήλο της Εδέμ του στη βιβλιοθήκη.

Διάλογος

Ezio: Ακόμα ένα τεχνούργημα; Όχι. Θα μείνεις εδώ. Έχω δει αρκετά για μια ζωή. Το Μήλο ενεργοποιήθηκε από μόνη του. Ezio: Desmond; Desmond: Μου μιλάει; Ezio: Άκουσα το όνομά σου μια φορά στο παρελθόν, Desmond, πριν από πολύ καιρό. Και τώρα μένει στο μυαλό μου σαν εικόνα από παλιό όνειρο. Δεν ξέρω πού βρίσκεσαι, ούτε με ποιο μέσο μπορείς και με ακούς. Αλλά ξέρω πως ακούς. Ο Ezio πέταξε τις Κρυφές Λεπίδες του και το σπαθί του. Ezio: Έζησα τη ζωή μου όσο καλύτερα μπορούσα, χωρίς να γνωρίζω τον σκοπό της αλλά προχωρούσα σαν έντομο προς κάποιο μακρινό φεγγάρι. Και εδώ, επιτέλους, ανακαλύπτω μια παράξενη αλήθεια. Ότι είμαι μόνο ο αγωγός για ένα μήνυμα που διαφεύγει της αντίληψής μου. Ποιοι είμαστε εμείς που ήμασταν τόσο ευλογημένοι να μοιραζόμαστε τις ιστορίες μας έτσι; Να εκφραζόμαστε ανά τους αιώνες; Ίσως απαντήσεις σε όλες τις ερωτήσεις που έχω κάνει. Ίσως είσαι εσύ αυτός που θα κάνει όλα αυτά τα βάσανα να αξίζουν κάτι στο τέλος. Εμφανίστηκε μια εικόνα του Desmond και ο Ezio την άγγιξε. Ezio: Τώρα... άκου... Ο Desmond βρέθηκε μέσα στο Πλέγμα. Σύντομα εμφανίστηκε ο Jupiter, μέλος του Πρώτου Πολιτισμού. Jupiter: Με ακούς, κρυπτογράφηση; Μπορείς να με δεις? Ο Jupiter εντόπισε τον Desmond μέσα στο Πλέγμα. Jupiter: Α. Εδώ είσαι. Καλός. Ένα περίεργο μέρος, αυτό το πλέγμα χρόνου. Δεν έχω συνηθίσει τους... λογισμούς. Αυτός ήταν πάντα ο τομέας της Minerva. Βλέπω πως έχεις ακόμα πολλές ερωτήσεις. Ποιοι ήμασταν; Τι έγινε με εμάς; Τι επιθυμούμε από εσάς; Θα έχετε τις απαντήσεις σας. Ακούστε μόνο και θα σας πω πώς. Εμφανίστηκε μια προβολή του ηλιακού συστήματος. Jupiter: Και πριν από το τέλος και μετά, επιδιώξαμε να σώσουμε τον κόσμο. Κατασκευάσαμε θησαυροφυλάκια μέσα στα οποία θα εργαζόμασταν, το καθένα αφιερωμένο σε μια διαφορετική τακτική σωτηρίας. Τοποθετήθηκαν υπόγεια για να αποφευχθεί ο πόλεμος που μαινόταν από πάνω αλλά και ως προληπτικό μέτρο, εάν αποτυγχάναμε στις προσπάθειές μας. Η γνώση κάθε θησαυροφυλακίου μεταδόθηκε σε ένα μόνο μέρος. Ο Jupiter υπέδειξε τη θέση του Μεγάλου Ναού στη Γη, ακολουθούμενη από μια προβολή του, της Juno και της Minerva μέσα στον ναό. Jupiter: Ήταν καθήκον μας... δικό μου, της Minerva και του Juno — να ταξινομήσουμε και να δοκιμάσουμε όλα όσα συλλέχθηκαν. Επιλέξαμε εκείνες τις λύσεις που ήταν οι περισσότερες υποσχόμενες και αφοσιωθήκαμε στη δοκιμή των πλεονεκτημάτων τους. Δοκιμάσαμε έξι διαδοχικά, το καθένα πιο ενθαρρυντικό από το προηγούμενο. Όμως, κανένα δεν λειτούργησε. Και τότε ο κόσμος τελείωσε... Ο Desmond είδε ένα όραμα της στεφανιαίας μαζικής εκτόξευσης του ήλιου που κατέστρεψε τη Γη και εξάλειψε τους περισσότερους ανθρώπους και τα μέλη του Πρώτου Πολιτισμού. Jupiter: Η γη σειόταν για μέρες. Οι φωτιές έκαιγαν για εβδομάδες. Και όταν η στάχτη είχε παραμείνει, λιγότερο από δέκα χιλιάδες από το είδος σου ζούσαν ακόμα... και πολύ λιγότεροι από τους δικούς μας. Συνεχίσαμε όμως, μαζί. Να αναδομήσουμε. Να ανανεώσουμε. Ο Desmond παρατήρησε το πέρασμα του χρόνου ανά τους αιώνες, μέχρι που το τοπίο πήρε τη σύγχρονη μορφή του. Jupiter: Άκου. Πρέπει να πάτε εκεί. Στο μέρος που δουλέψαμε... κοπιάσαμε και χάσαμε.

Πάρτε τα λόγια μου. Περάστε τα από το κεφάλι σας στα χέρια σας. Έτσι θα ανοίξετε τον δρόμο. Αλλά προσέξτε, πολλά ακόμα παραμένουν σε ροή. Και δεν ξέρω πώς θα τελειώσουν τα πράγματα —είτε στην εποχή μου είτε στη δική σας.

Έκβαση

Ο Ezio αποσύρθηκε από το να είναι Assassin κι επέτρεψε στον Desmond να αποκτήσει πρόσβαση στο Πλέγμα του Χρόνου, όπου συνάντησε τον Jupiter.

ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ

A. Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία αποτελεί τη διπλωματική μου εργασία στο πλαίσιο του μεταπτυχιακού προγράμματος με τίτλο «Επιστήμη της Μετάφρασης» στο Τμήμα Ξένων Γλωσσών, Μετάφρασης και Διερμηνείας του Ιονίου Πανεπιστημίου, με έδρα την Κέρκυρα. Κατά τη διάρκεια της εν προκειμένω διπλωματικής εργασίας έκανα/μετέφρασα [...]. Πέρα από τη μετάφραση και την εντοπιοποίηση του συγκεκριμένου βιντεοπαιχνιδιού, θα αναφερθώ διεξοδικά στα μεταφραστικά προβλήματα που αντιμετώπισα, κατηγοριοποιώντας-τα βάσει του μοντέλου της Nord (1997/2014). Επιπλέον, θα αναλύσω τη δυσκολία εντοπιοποίησης όρων από την αγγλική γλώσσα προς την ελληνική, αναφερόμενος σε παραδείγματα από το σώμα κειμένων που επέλεξα να μεταφράσω/προσαρμόσω. Αρχικά, θα παρουσιάσω το κείμενο αφετηρίας, ύστερα το κείμενο αφίξεως και τέλος τον σχολιασμό των μεταφραστικών προβλημάτων πάνω στην ιατρική μετάφραση.

Με αφορμή την παρούσα διπλωματική εργασία, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους επόπτες καθηγητές μου, τον επίκουρο καθηγητή και βασικό επόπτη μου κ. Σωτήριο Κεραμίδα, για τις πολύτιμες συμβουλές, την υπέρμετρη υπομονή αλλά και την εμπιστοσύνη που μου έδειξε, καθώς και τα υπόλοιπα δύο μέλη της εξεταστικής μου επιτροπής, τον Καθηγητή κ. Παναγιώτη Κελάνδρια και την Καθηγήτρια κα. Αναστασία Παριανού που συμφώνησαν να με καθοδηγήσουν στην εκπόνηση της παρούσας διπλωματικής εργασίας. Στη συνέχεια, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους γονείς μου, Δημήτρη και Χρύσα που σε αυτή τη δύσκολη οικονομική περίοδο υποστήριξαν σε πλήρη βαθμό τόσο τις προπτυχιακές όσο και τις μεταπτυχιακές σπουδές μου, αλλά και την ψυχοσωματική μου υγεία. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους συμφοιτητές και συναδέλφους μου στο πλαίσιο των προπτυχιακών και μεταπτυχιακών σπουδών μου, Άλκηστη Γιαννουλάκη, Χρήστο Γιαννούτσο, Δημήτριο Μπουμπάρη και Αποστόλη Παπασταμόπουλο, για την πολυεπίπεδη αρωγή τους. Φυσικά, τα εύσημα πηγαίνουν και σε όλο το διδακτικό προσωπικό του Τμήματος Ξένων Γλωσσών Μετάφρασης και Διερμηνείας, διότι χωρίς αυτούς δεν θα ήμουν στο επίπεδο που βρίσκομαι τώρα.

B. Περί video game localisation

Με τον όρο βιντεοπαιχνίδι (αγγλικά: video game) εννοείται οποιοδήποτε παιχνίδι πραγματοποιείται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής. Αυτή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο και άλλα.

Όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μια μορφή εισόδου δεδομένων από τον χρήστη: πληκτρολόγιο, ποντίκι, joystick, gamepad, οθόνη αφής, κ.α., και μια μορφή εξόδου που ικανοποιεί τις αισθήσεις του παίχτη: οθόνη υπολογιστή ή τηλεόραση, ηχεία και απτική τεχνολογία[1], μεταξύ άλλων.

Περιλαμβάνει αλληλεπίδραση με μια διεπαφή χρήστη για την παραγωγή οπτικής ανάδρασης σε μια συσκευή βίντεο. Η λέξη βίντεο στο βιντεοπαιχνίδι παραδοσιακά αναφερόταν σε μια συσκευή εμφάνισης raster.[2] Ωστόσο, η δημοφιλής χρήση του όρου «βιντεοπαιχνίδι», τώρα υπονοεί κάθε τύπο συσκευής εμφάνισης, που μπορεί να απεικονίσει δισδιάστατα ή τρισδιάστατα γραφικά. Τα ηλεκτρονικά συστήματα που χρησιμοποιούνται για να παιχτούν βιντεοπαιχνίδια είναι γνωστά ως πλατφόρμες. Παραδείγματα αυτών είναι οι προσωπικοί υπολογιστές και οι παιχνιδομηχανές. Αυτές οι πλατφόρμες εκτείνονται από μεγάλα συστήματα υπολογιστή μέχρι συσκευές χειρός. Ειδικευμένα βιντεοπαιχνίδια όπως τα παιχνίδια arcade, ενώ προηγουμένως ήταν κοινά, έχουν σταδιακά μειωθεί σε χρήση. Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν πλέον εξελιχθεί σε μία μορφή τέχνης και σε βιομηχανία.

Όπως αναφέρει και η Καφετζή-Λουζιώτου (2016: 4) στο πλαίσιο του ΔΠΜΣ Διερμηνείας και Μετάφρασης, Κατεύθυνση: Μετάφραση του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης (ΑΠΘ):

Οι απαρχές της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών εντοπίζονται το 1951, όταν ο Martin Bromley ιδρύει τη γνωστή πλέον εταιρεία βιντεοπαιχνιδιών SEGA, ενώ παράλληλα τη δεκαετία του '50 φοιτητές και ερευνητές δημιουργούν τα πρώτα ψηφιακά παιχνίδια σε μεγάλα συστήματα υπολογιστών (mainframes)". Παρατηρείται η άνοδος τριών εταιρειών ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών, της Nintendo, της Sony και της Microsoft. Το 1989 η Nintendo κυκλοφορεί την πρώτη φορητή παιχνιδομηχανή, το GameBoy, ενώ στη συνέχεια οι άλλες δύο κυρίαρχες εταιρείες στο χώρο διαθέτουν στην αγορά τις δικές τους παιχνιδομηχανές: το PlayStation από τη Sony και το Xbox από τη Microsoft. Έκτοτε και μέχρι σήμερα οι εταιρείες αυτές επιδίδονται σε σκληρό ανταγωνισμό μεταξύ τους για να κυριαρχήσουν στη συγκεκριμένη αγορά, θέτοντας σε κυκλοφορία ολοένα και πιο προηγμένες κονσόλες.

(Αναγνώστου 2009: 24-30 στο Καφετζή-Λουζιώτου 2016: 4)

Οπότε, η εντοπιοποίηση, δηλαδή η «προσαρμογή ενός ολόκληρου προϊόντος στη γλώσσα, τις συνήθειες και τον πολιτισμό της τοπικής αγοράς» (Carter 1991: 3) είναι αναγκαία στη σημερινή κοινωνία όσο ποτέ άλλοτε. Η Παριανού εισάγει τον όρο «εντοπιοποίηση» και τον ορίζει ως «η προσαρμογή ενός προϊόντος ή μιας παροχής υπηρεσιών και της τεκμηρίωσης τους σε μια συγκεκριμένη ξένη γλώσσα με σκοπό την προβολή και πώλησή τους» (βλ. Παριανού, 1999). Η Παριανού αναφέρει χαρακτηριστικά πως: «[...] ο όρος «τεκμηρίωση» περιλαμβάνει κάθε είδος πληροφορίας, όπως οδηγίες χρήσης, οδηγίες συναρμολόγησης, εγχειρίδια λογισμικού και hardware, τεχνικές περιγραφές προϊόντων, περιγραφές μηχανημάτων, ετικέτες συσκευασιών, πληροφορίες για χρήστες, βιομηχανικά μηχανήματα και ολόκληρες εγκαταστάσεις παραγωγής. Όλα αυτά τα είδη τεκμηρίωσης απευθύνονται είτε σε ειδικούς είτε σε απλούς χρήστες συσκευών, μηχανημάτων κτλ.» (Παριανού 2004: 385).

Με την εδραίωση της παγκοσμιοποίησης και τη ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας παρουσιάστηκε η ανάγκη για μετάφραση και συγκεκριμένα προσαρμογή του γλωσσικού υλικού που εμπεριέχεται σε λογισμικά σε διάφορες γλώσσες (Merino 2015: 6).

Εάν εξετάσουμε τη σύγχρονη αγορά ως προς τις συνθήκες που την διέπουν και τα προϊόντα που επιχειρεί να προβάλλει, συνειδητοποιούμε πως υφίσταται μια «ειδική γλώσσα» στην παγκόσμια κοινωνία, η οποία είναι γεμάτη πολιτισμικά στοιχεία. Καταλαβαίνουμε λοιπόν, πως η αντίληψη που επικρατεί στο ευρύ κοινό και θέλει τη μετάφραση της ειδικής γλώσσας να μη διαθέτει πολιτισμικά στοιχεία είναι στη πραγματικότητα εσφαλμένη.

(Αδαμ et. al 2019: 277)

Η παγκοσμιοποίηση (globalisation) των ιστοσελίδων και των βιντεοπαιχνιδιών έχει ήδη μελετηθεί από διάφορους μελετητές (Corte 2002, Fernandez Costales 2008, Jimenez Crespo 2008, Pym 2010, Signh & Pereira 2005, Yunker 2002). Πέρα από την «απλή» γλωσσική μεταφορά από τη γλώσσα αφετηρίας στη γλώσσα υποδοχής, οι μεταφραστές και οι «εντοπιοποιητές» (localisers) αντιμετωπίζουν μια σειρά προκλήσεων, συμπεριλαμβανομένων των μη λεκτικών, παραγλωσσικών, σημειωτικών, πολιτιστικών, τεχνικών και ακόμη και νομικών ζητημάτων (Fernandez Costales 2011: 4). Η παγκοσμιοποίηση συνήθως θεωρείται σύνθετο έργο που περιλαμβάνει τη διεθνοποίηση και την εντοπιοποίηση ως δύο υπο-διαδικασίες, ενσωματωμένες στο ακρωνύμιο GILT [Παγκοσμιοποίηση (Globalisation), Διεθνοποίηση (Internationalisation), Εντοπιοποίηση (Localisation) και Μετάφραση (Translation)], (Fernandez Costales 2011: 4). Η διεθνοποίηση είναι μια διαδικασία που αποσκοπεί στο να καταστήσει ένα προϊόν προσβάσιμο σε ένα διεθνές ακροατήριο, σχεδιάζοντας ένα προϊόν χωρίς πολιτισμό που να μπορεί να προσαρμόζεται εύκολα σε

μεταγενέστερα στάδια (Pym 2011: 412; Yunker 2002: 171), ενώ η εντοπιοποίηση αποτελεί ένα μεταγενέστερο στάδιο που αποσκοπεί στην αποτελεσματική δημιουργία ενός ιστότοπου, κατάλληλου για ένα συγκεκριμένο εγχώριο περιβάλλον ή για ένα κοινό υποδοχής (Esselink 2000: 1).

Due to market pressures, many games will often have a ‘port’ (rendition) on many of today’s different gaming platforms— Sony’s desktop PS3 and PS4, Portable PS Vita, Microsoft’s Xbox 360 and Xbox One, Nintendo’s Wii, Wii U, DS and 3DS—as well as on personal computers based on Windows OS (operating system), but also Mac OS and Linux OS, mobile phones, smartphones and tablet computers. So as to capitalise on their marketing campaigns and to minimise the effects of piracy, game publishers aim for a simultaneous international release, often abbreviated as ‘sim - ship’, in an absolute minimum of five languages (English, French, Italian, German and Spanish, referred to in industry circles by the acronym E-FIGS), often more depending on games and markets (Arabic, Chinese, Danish, Dutch, Finnish, Japanese, Norwegian, Polish, Portuguese, Russian, Swedish).

Γ. Οι μεταφραστικές οδηγίες και ο ρόλος τους στην εντοπιοποίηση βιντεοπαιχνιδιών

Σύμφωνα με τη Nord (2001: 60 στο Κελάνδριας 2016: 145-6):

οι μεταφραστικές οδηγίες αφορούν το σύνολο των κατευθυντήριων γραμμών που δίδονται στον μεταφραστή από το πρόσωπο που ζήτησε τη μετάφραση του κειμένου αφετηρίας και περιλαμβάνουν κατευθυντήριες γραμμές περί (α) των κειμενικών λειτουργιών του κειμένου υποδοχής, (β) των χρηστών ή/και των δεκτών του κειμένου υποδοχής, (γ) του προσδοκώμενου χρόνου και τρόπου κυκλοφορίας του κειμένου υποδοχής, (δ) του μέσου με το οποίο θα μεταδοθεί το μήνυμα του κειμένου υποδοχής, (ε) του κινήτρου για τη δημιουργία του κειμένου υποδοχής.

Όσον αφορά το ρόλο των μεταφραστικών οδηγιών, «πρόκειται για έναν σημαντικό παράγοντα της μεταφραστικής διαδικασίας διότι βοηθάει το μεταφραστή κατά τη διαδικασία λήψης αποφάσεων που έχουν να κάνουν, μεταξύ άλλων, με τη διαχείριση της ορολογίας» (Κελάνδριας 2007: 35).

Οι μεταφραστικές οδηγίες περιλαμβάνουν επίσης πληροφορίες σχετικά με τη(τις) λειτουργία(ες) του κειμένου, τους παραλήπτες του κειμένου υποδοχής, τον προβλεπόμενο χρόνο και τρόπο παράδοσης του κειμένου, το μέσο με το οποίο θα μεταδίδεται το κείμενο (π.χ. εγχειρίδιο, διαφημιστικό φυλλάδιο,

έκθεση κ.λπ.) το κίνητρο το οποίο οδήγησε στην παραγωγή του κειμένου αφετηρίας και τη σύγκρισή του με το κίνητρο που θα οδηγήσει στην παραγωγή του κειμένου υποδοχής.

(Nord 1997: 61-62)

Η έννοια των μεταφραστικών οδηγιών κατέχει περίοπτη θέση και στην προσανατολισμένη στη μετάφραση κειμενική ανάλυση της Nord (1997/2001: 59-66). Συγκεκριμένα, η Nord (1997/2001: 62) αναφέρει σαφώς ότι:

[η] προτεραιότητα του σκοπού του κειμένου υποδοχής δεν σημαίνει ότι αγνοείται το κείμενο αφετηρίας. Το κείμενο αφετηρίας παρέχει τις πληροφορίες που συνιστούν το σημείο έναρξης για την παροχή πληροφοριών από το κείμενο υποδοχής. Η ανάλυση του κειμένου αφετηρίας λειτουργεί ως οδηγός για τη μεταφραστική διαδικασία εφόσον παρέχει τη βάση για λήψη αποφάσεων σχετικά με (α) την εφικτότητα της ανατεθείσας μετάφρασης, (β) ποιες μονάδες του κειμένου αφετηρίας έχουν σχέση με μια λειτουργική μετάφραση και (γ) ποια μεταφραστική στρατηγική θα συντελέσει ώστε το κείμενο υποδοχής να πληροί τις προαπαιτήσεις των μεταφραστικών οδηγιών.

Με λίγα λόγια:

Οι μεταφραστικές οδηγίες προσδιορίζουν την κατάσταση στην οποία το κείμενο υποδοχής θα εκπληρώσει τις λειτουργίες του και το είδος του κειμένου που χρειάζεται αλλά όχι το πώς θα μεταφραστεί το κείμενο αφετηρίας.

(Κελάνδριας 2016: 146)

Σε αυτό το σημείο είναι απαραίτητο να διευκρινίσουμε το μεταφραστικό πρόβλημα που αντιμετωπίζουμε. Η γερμανική λέξη *Übersetzungsauftrag* έχει λάβει πολλαπλές αποδόσεις στην αγγλική γλώσσα. Συγκεκριμένα, στα αγγλικά μεταφράζεται κυριολεκτικά είτε ως *translation commission* [μεταφραστική εντολή (Nord 2014: 76)] από τον Hans J. Vermeer (1989:1 73-187) είτε ως *translation assignment* [μεταφραστική ανάθεση (Nord 2014: 76)] από τους Franz Pöchhacker (1995: 34) και Paul Kussmaul (1993: 7 κ.έ.). Η Nord (1991: 8) εισάγει έναν τρίτο όρο, τον όρο *translating instructions* [μεταφραστικές οδηγίες (Κελάνδριας 2007: 33)]. Ωστόσο, σε μελέτη της, η Janet Fraser (1995: 73) χρησιμοποιεί τον όρο *translation brief* [πακέτο οδηγιών (Κελάνδριας 2007: 33)]. Οπότε στην αγγλική γλώσσα έχουμε τις εξής αποδόσεις:

1. *translation commission* (Vermeer 1989: 173-187)

2. *translation assignment* (Pöchhacker 1995: 34· Kussmaul 1995: 7 κ.έ.)

3. translating instructions (Nord 1991: 8)

4. translation brief (Fraser 1995: 73)

Επίσης ο Κελάνδριας (2007: 33, 2016: 145) προτιμά να χρησιμοποιεί τον όρο μεταφραστικές οδηγίες, όρος που προέρχεται από τον όρο translating instructions που εισάγει η Nord, «για λόγους ομοιομορφίας και αποφυγής σύγχυσης» (Κελάνδριας 2007: 33, σημ. 15). Οπότε, στην ελληνική γλώσσα έχουμε τις εξής αποδόσεις του γερμανικού όρου Übersetzungsauftrag:

1. μεταφραστικές οδηγίες (Κελάνδριας 2007: 33, 2016: 145)

2. πακέτο μεταφραστικών οδηγιών (Nord 2014: 77)

Στην παρούσα εργασία θα προτιμήσουμε και εμείς τον όρο μεταφραστικές οδηγίες, διότι αποτελεί απόδοση του αγγλικού όρου translating instructions που εισάγει η Nord, ενώ η ίδια είναι που εισήγαγε και τον γερμανικό όρο Übersetzungsauftrag.

Σύμφωνα με τη Θεωρία του Σκοπού «στη μεταφραστική πράξη η βασική αρχή που καθορίζει

κάθε μεταφραστική διαδικασία είναι ο στόχος (Skopos) της συνολικής μεταφραστικής δράσης» (Nord 2014: 70). Ο σκοπός της μετάφρασης είναι η κατευθυντήριος δύναμη του μεταφραστή και τον διευκολύνει, ώστε να δημιουργήσει ένα μετάφρασμα που είναι λειτουργικό για τις ανάγκες που δημιουργήθηκε. Ο στόχος κάθε μετάφρασης, ο επικοινωνιακός δηλαδή σκοπός της, ορίζεται από τις εκάστοτε «μεταφραστικές οδηγίες» (Nord 2014: 137- 142). Όπως αναφέρει η Παριανού (2007: 6) «οι μεταφραστικές οδηγίες που προτείνει η Nord αφορούν το σύνολο των οδηγιών που δίδονται στον μεταφραστή και προσδιορίζουν το είδος της μετάφρασης που απαιτείται καθώς και τον επικοινωνιακό σκοπό». Πριν, όμως, αναφέρουμε τους παράγοντες της συγκεκριμένης μεταφραστικής διαδικασίας, θα πρέπει πρώτα να αναφέρουμε το σενάριο, το οποίο κατευθύνει τις μεταφραστικές οδηγίες, καθώς ο δικός μας σκοπός της μετάφρασης στον τομέα της νομικής διαφέρει από τον συνήθη ομοιολειτουργικό σκοπό, που θα ήταν η χρήση του μεταφράσματος από δημόσιες/κρατικές υπηρεσίες: «Στην παραδοσιακή μετάφραση, όπου ο μεταφραστής αναμένεται να ανακατασκευάσει τη μορφή και την ουσία του αρχικού κειμένου στη γλώσσα-στόχο, η λειτουργία του κειμένου-στόχου είναι πάντα η ίδια με εκείνη του αρχικού κειμένου» (Sarcevic 2003:2).

Ειδικότερα, το μεταφραστικό σενάριο έχει ως εξής:

Ύστερα από προσωπική μου επικοινωνία με τη Ubisoft (γαλλική εταιρεία βιντεοπαιχνιδιών) ως ελεύθερος επαγγελματίας μεταφραστής, αποβλέποντας σε ενδεχόμενη μελλοντική μας συνεργασία, μου ανατέθηκε δοκιμαστικά ένα

μεταφραστικό έργο που αφορά τη μετάφραση μέρους ενός παλαιότερου τίτλου της εταιρείας. Πιο συγκεκριμένα, μου δόθηκε η ευκαιρία να μεταφράσω τόσο τα μενού όσο και κάποια από τα επιμέρους κεφάλαια του Assassin's Creed: Revelations[®], και δη υπό την αναθεωρημένη του μορφή ως ένα εκ των τριών βιντεοπαιχνιδιών της Ezio Trilogy. Η εταιρεία επισύναψε και κάποιες σαφείς μεταφραστικές οδηγίες, σύμφωνα με τις οποίες πραγματοποιήθηκε η μετάφραση και που θα αναλυθούν στη συνέχεια, υπό το πρίσμα των μεταφραστικών προβλημάτων που ενέκυψαν.

Τώρα, λοιπόν, που ορίσαμε το μεταφραστικό μας σενάριο, ήρθε η στιγμή να επεκταθούμε στις μεταφραστικές οδηγίες και να αναθέσουμε στο κάθε ένα άτομο τον ρόλο του, όπως αυτοί ορίζονται από τη μεταφρασιολόγο Justa Holz-Mänttari (1984). Πιο αναλυτικά, βάσει του σεναρίου μας, έχουμε τα εξής πρόσωπα:

α) Ο εμπνευστής της μετάφρασης, “δηλαδή το πρόσωπο (φυσικό ή νομικό) που χρειάζεται τη

μετάφραση, δίνει το έναυσμα για την έναρξη της μεταφραστικής διαδικασίας και ορίζει το σκοπό για τον οποίο χρειάζεται το κείμενο υποδοχής” (Κελάνδριας 2007: 31-32, 2016: 102). Στη δική μας περίπτωση, εμπνευστής της μετάφρασης είναι [...]

β) Ο αναθέτων τη μετάφραση ή εντολέας, “ο οποίος αναθέτει την παραγωγή του κειμένου αφετηρίας στο μεταφραστή για ένα συγκεκριμένο σκοπό και παραλήπτη” (Κελάνδριας 2007: 32, 2016: 102). Ο εντολέας όσον αφορά στη μεταφραστική διαδικασία είναι το μεταφραστικό γραφείο, που ανέθεσε το συγκεκριμένο έργο στον μεταφραστή.

γ) Ο δημιουργός του κειμένου αφετηρίας, το οποίο:

συνιστά τη βάση της μεταφραστικής δράσης ανεξάρτητα από τα κίνητρα και τους λόγους που οδήγησαν στη δημιουργία του και από το εάν υπάρχει ταύτιση λόγων και κινήτρων μεταξύ κειμένου αφετηρίας και κειμένου υποδοχής. Ενίοτε, η δημιουργία του κειμένου αφετηρίας δεν γίνεται με σκοπό τη μετάφρασή του, η οποία αποφασίζεται αργότερα. Σε αυτή την περίπτωση, ο δημιουργός του κειμένου αφετηρίας ενδέχεται να μην συμμετέχει άμεσα στη μεταφραστική διαδικασία.

(Κελάνδριας 2007: 32, 2016: 102-3)

Δημιουργός των κειμένων δεν μπορούμε να γνωρίζουμε ποιος είναι, καθώς δεν σχετίζεται

άμεσα με τη μεταφραστική διαδικασία.

δ) Ο μεταφραστής, “ως καθοριστικός παράγοντας της μεταφραστικής διαδικασίας” (Κελάνδριας 2007: 33, 2016: 103), που κλήθηκε να αναλάβει τη μετάφραση του συγκεκριμένου βιντεοπαιχνιδιού.

ε) Ο χρήστης του κειμένου υποδοχής, “δηλαδή το φυσικό ή νομικό πρόσωπο που θα χρησιμοποιήσει το μετάφρασμα” (Κελάνδριας 2007: 34, 2016: 104). Χρήστες του μεταφράσματος είναι οι [...]

στ) Ο δέκτης του κειμένου υποδοχής, “δηλαδή ο τελικός παραλήπτης του κειμένου αφετηρίας, αυτός στον οποίο απευθύνεται το κείμενο αφετηρίας (ενίοτε ο χρήστης και ο δέκτης του κειμένου υποδοχής ταυτίζονται)” (Κελάνδριας 2007: 34, 2016: 104).

Δ. Τα μεταφραστικά προβλήματα

Αυτό που καθίσταται σαφές στον εκπαιδευόμενο μεταφραστή από την αρχή είναι ότι:

Τα μεταφραστικά προβλήματα είναι αντικειμενικά ή τουλάχιστον διωποκειμενικά. Δεν θα πρέπει να ταυτίζονται με τις μεταφραστικές δυσκολίες, τις υποκειμενικές, δηλαδή, δυσκολίες που συναντά ένας συγκεκριμένος μεταφραστής ή εκπαιδευόμενος κατά τη μεταφραστική διαδικασία λόγω ανεπαρκών γλωσσικών, πολιτισμικών ή μεταφραστικών δεξιοτήτων ή λόγω έλλειψης σωστής τεκμηρίωσης. Τα μεταφραστικά προβλήματα παραμένουν πάντα προβλήματα, ακόμη και όταν ένας μεταφραστής έχει μάθει πώς να τα επιλύει γρήγορα και αποτελεσματικά.

(Nord 2014: 145)

Τα μεταφραστικά προβλήματα απορρέουν από το ίδιο το κείμενο αφετηρίας ως προϊόν μιας γλωσσοκουλτούρας (Κελάνδριας 2016: 141). Ο εντοπισμός τους μπορεί να γίνει μέσα από την προσεκτική ανάγνωση του κειμένου αφετηρίας πριν αρχίσει η παραγωγή του κειμένου υποδοχής (Schäffner 2001: 24). Για διδακτικούς σκοπούς, η Nord (1991: 46) κατατάσσει τα μεταφραστικά προβλήματα σε τέσσερις κατηγορίες:

α) Πραγματολογικά μεταφραστικά προβλήματα [Nord (2014: 145), Κελάνδριας (2016: 141)], [EN: pragmatic translation problems (Nord 2005: 174), DE: pragmatische Übersetzungsprobleme (Nord 1993: 209-211, 2001: 149-168)]:

Τα πραγματολογικά μεταφραστικά προβλήματα ανακύπτουν από τις διαφορές των περιστάσεων αυτών και μπορούν να εντοπιστούν με τη σύγκριση των εξωκειμενικών παραγόντων (πομπός, δέκτης, μέσο, χρόνος, χώρος, κίνητρο, κειμενική λειτουργία) [...] πραγματολογικά μεταφραστικά προβλήματα υπάρχουν σε κάθε μεταφραστική εργασία, είναι γενικεύσιμα ανεξάρτητα από τις γλώσσες και τους πολιτισμούς που εμπλέκονται ή την κατεύθυνση της μεταφραστικής διαδικασίας (από ή προς τη μητρική γλώσσα). Συνεπώς, κρίνονται ως τα σημαντικότερα προβλήματα που πρέπει να αντιμετωπιστούν στα αρχικά στάδια της εκπαίδευσης των μεταφραστών.

(Nord 2014: 148)

Κατά τη μεταφραστική διαδικασία, ήρθα αντιμέτωπος σε πολλές περιπτώσεις με τη σωστή επιλογή του κατάλληλου σημείου στίξης για την εκάστοτε φράση του κειμένου αφετηρίας. Στην αγγλική γλώσσα, για παράδειγμα, γίνεται συχνή χρήση της παύλας (- /—) κατά την εισαγωγή παρενθετικών, επεξηγηματικών ή αντιθετικών προτάσεων. Το ακόλουθο απόσπασμα στο οποίο αυτό αποτυπώνεται, προέρχεται από το κείμενο αφετηρίας:

When the Sultan coughs - ahem! - the Princes draw their swords.

Οι αρχικές παύλες διατηρήθηκαν και στο μετάφρασμα:

Όταν βήχει ο Σουλτάνος - γκούχου! - οι Πρίγκιπες τραβούν τα ξίφη τους.

Επίσης:

It was our duty... mine, Minerva's and Juno's — to sort and sample all that was collected.

Και:

Ήταν καθήκον μας... δικό μου, της Minerva και του Juno — να ταξινομήσουμε και να δοκιμάσουμε όλα όσα συλλέχθηκαν.

Ακόμη, στο κείμενο αφετηρίας εντοπίζονται αρκετές περιπτώσεις κατά τις οποίες χρησιμοποιείτε άνω και κάτω τελεία (:), δηλώνοντας επεξήγηση. Στο κείμενο αφίξεως, ωστόσο, στη θέση τους χρησιμοποιήθηκε το κόμμα (,) όντας πρόδηλο και από τα ακόλουθα χωρία:

But be warned: much still remains in flux.

Αλλά προσέξτε, πολλά ακόμα παραμένουν σε ροή.

β) Κανονιστικά μεταφραστικά προβλήματα [EN: convention-related translation problems (Nord 2005: 175), intercultural translation problems (Nord 1997: 64), DE: konventionsbedingte Übersetzungsprobleme (Nord 2001: 169-190), kulturpaarspezifische Übersetzungsprobleme (Nord 1993: 209)]. Όπως αναφέρει και ο Γιαννούτσος (2022: 69):

Βλ. πολιτισμικά προβλήματα (Nord 2014: 145) και προβλήματα διαπολιτισμικότητας (Κελάνδριας 2016: 142). Σύμφωνα με τη Nord (2005: 174): «ο όρος “(inter)cultural translation problems” [(δια)πολιτισμικά μεταφραστικά προβλήματα], ο οποίος χρησιμοποιήθηκε σε παλαιότερες δημοσιεύσεις, οδήγησε σε παρανοήσεις διότι οι φοιτητές νόμιζαν ότι στην κατηγορία συμπεριλαμβάνονται προβλήματα που αφορούν πραγματικότητες με κουλτουραλικό χαρακτήρα (culture-specific realities). Ως εκ τούτου, αντικατέστησα τον όρο με τον λιγότερο διφορούμενο όρο “convention-related translation problems”». Ο όρος κανονιστικά μεταφραστικά προβλήματα προτείνεται από τον γράφοντα και αποτελεί απόδοση του γερμανικού όρου konventionsbedingte Übersetzungsprobleme.

Τα κανονιστικά προβλήματα ορίζονται ως εξής:

Κάθε πολιτισμός έχει τις δικές του συνήθειες, νόρμες και συμβάσεις. Τα διαπολιτισμικά μεταφραστικά προβλήματα απορρέουν από τις διαφορές στις νόρμες και τις συμβάσεις που διέπουν τη λεκτική και μη λεκτική συμπεριφορά στους δύο εμπλεκόμενους πολιτισμούς. Τα εν λόγω προβλήματα αφορούν όλα τα είδη συμβάσεων που αναφέρθηκαν παραπάνω και παρατηρούνται σχεδόν σε κάθε μεταφραστική εργασία, κυρίως στις εργαλειακές μεταφράσεις.

(Nord 2014: 149-150)

Ο όρος *εργαλειακή μετάφραση* προτείνεται από τον Άγγελο Φιλιππάτο (Munday 2002: 137). Η Nord (1997/2001: 47-52) διακρίνει τη μετάφραση μεταξύ *τεκμηριωτικής* (Munday 2002: 137), [EN: documentary translation (Nord 1997: 48), DE: dokumentarische Übersetzung (Nord 2001: 214)] και *εργαλειακής* (Munday 2002: 137), [EN: instrumental translation (Nord 1997: 51), DE: instrumentelle Übersetzung (Nord 2001: 214)] μετάφρασης, όπου στην πρώτη εντάσσει τη μετάφραση λογοτεχνικών κειμένων και στη δεύτερη κάνει διάκριση μεταξύ *ομοιολειτουργικής*, όταν υπάρχει ταύτιση των λειτουργιών των κειμένων αφετηρίας και των κειμένων υποδοχής, και *ετερολειτουργικής* μετάφρασης, όταν οι λειτουργίες του κειμένου αφετηρίας είναι διαφορετικές από εκείνες του ΚΥ.

γ) Γλωσσικά μεταφραστικά προβλήματα [Nord (2014: 145)], [EN: linguistic translation problems (Nord 2005: 175), DE: sprachenpaarspezifische Übersetzungsprobleme (Nord 2001: 191-214)]: «Μεταφραστικά προβλήματα μπορούν επίσης να προκύψουν από δομικές διαφορές στο λεξιλόγιο, τη σύνταξη και τα υπερτεμαχικά στοιχεία των δύο γλωσσών» (Nord 2014: 150).

Κατά τη μετάφραση των βραχυγραφιών, ο μεταφραστής έρχεται αντιμέτωπος με σειρά προβλημάτων ως προς την απόδοση τους στο ελληνικό κείμενο αφίξεως. Πριν από την απόπειρα οποιασδήποτε μετάφρασης, πρέπει να εξετασθεί η σημασιολογική δομή των βραχυγραφιών και να αναζητηθεί η ακριβής τους σημασία.

(Κελάνδριας 2007: 101)

Κατά τον Κελάνδρια (2007: 102-110) οι μεταφραστικές στρατηγικές που ακολουθούνται κατά τη μεταφραστική διαδικασία είναι οι εξής:

1. Διατήρηση της ξενόγλωσσης βραχυγραφίας:

Πρόκειται για τακτική που ακολουθείται συχνά, κυρίως κατά τη μετάφραση κειμένων από την αγγλική γλώσσα (και λιγότερο από άλλες όπως, παραδείγματος χάριν, από τη γαλλική ή τη γερμανική όπου, συχνά, η βραχυγραφία έχει προσαρμοστεί στις γραφημικές και φωνητικές νόρμες αυτών των γλωσσών ή έχει προέλθει από μετάφραση των στοιχείων που συγκροτούν τη βραχυγραφία). Η στρατηγική αυτή ακολουθείται σε περιπτώσεις κατά τις οποίες το προς μετάφραση κείμενο είναι αυστηρά επιστημονικό και απευθύνεται σε απολύτως εξειδικευμένο κοινό.

(Κελάνδριας 2007: 102)

2. Άμεσο δάνειο:

Πρόκειται για πρακτική κατά την οποία η βραχυγραφία προσαρμόζεται πλήρως στους γραφημικούς, φωνητικούς και μορφολογικούς κανόνες της γλώσσας αφίξεως. [...] Το χαρακτηριστικό αυτών των βραχυγραφιών είναι ότι αντιμετωπίζεται πλέον, από φωνολογικής και μορφολογικής απόψεως, ως λέξεις και όχι ως βραχυγραφίες, τόσο στην αγγλική γλώσσα όσο και στην ελληνική και προσλαμβάνουν χαρακτήρα διεθνισμών.

(Κελάνδριας 2007: 102-103)

3. Μεταφραστικό δάνειο: «Πρόκειται για την κατά λέξη μετάφραση του όρου από τη γλώσσα αφετηρίας» (Κελάνδριας 2007: 103-104).

Μολονότι αρκετά αυτοεπεξηγηματικό, η ομότιτλη λέξη *Assasins*, όπως και οι αντίπαλοί τους, οι *Templars*, διατηρήθηκαν ως έχει στο μετάφρασμα, μιας και έχουν καθιερωθεί πλέον ως αντιπροσωπευτικοί όροι του συγκεκριμένου franchise κι έχουν

παγιωθεί στη συνείδηση των παικτών απανταχού. Άλλα ονόματα και ονομασίες επίσης μεταφέρθηκαν αυτούσια, κατά την υπόδειξη των μεταφραστικών οδηγιών, ενώ ονόματα όπως ο *Λέανδρος* αποτυπώθηκαν, προφανώς, στην ελληνική.

4. Μετάφραση του όρου με διατήρηση της ξενόγλωσσας βραχυγραφίας:

Η επιλογή της ξενόγλωσσας βραχυγραφίας οφείλεται, συχνά, στο ότι η μετάφρασή της είτε δυσχεραίνει την ανάγνωση της ως αρκτικόλεξο/ακρωνυμίου είτε δεν συμφωνεί με τους φωνολογικούς κανόνες της ελληνικής είτε παράγει αποτέλεσμα το οποίο δεν πληροί τα κριτήρια της σαφήνειας και της ανακλησιμότητας, που, στην περίπτωση αυτή, αποτελούν ίσως τον καθοριστικό παράγοντα επιλογής της συντομογραφημένης μορφής.

5. Μετάφραση του όρου με διατήρηση του ξένου όρου και της ξένης βραχυγραφίας σε παρένθεση:

[...] υπάρχουν περιπτώσεις κατά τις οποίες ο όρος μεταφράζεται στα Ελληνικά και, εντός παρενθέσεως, παρατίθεται τόσο ο ξένος όρος όσο και η βραχυγραφία. Η επιλογή αυτή συνηθίζεται σε δύο περιπτώσεις: α) όταν ο όρος βρίσκεται στο στάδιο της εισαγωγής του στην ελληνική γλώσσα και δεν έχει ακόμη μεταφραστεί, οπότε η οποιαδήποτε απόπειρα μετάφρασης εμπεριέχει το στοιχείο της αβεβαιότητας και β) όταν, παρά τη βεβαιότητα ότι το κοινό-στόχος γνωρίζει τον ξένο όρο και το σημειολογικό του περιεχόμενο, δεν είναι σίγουρο ότι ο συνδυασμός μετάφραση του όρου/ αγγλική βιβλιογραφία χωρίς ταυτόχρονη παράθεση και του πρωτότυπου όρου θα εξυπηρετήσει τον επικοινωνιακό σκοπό του κειμένου-στόχος.

(Κελάνδριας 2007: 106-107)

6. Μετάφραση του όρου και της βραχυγραφίας:

Πρόκειται για ακόμα μια στρατηγική, η οποία εφαρμόζεται σε περιπτώσεις που η μετάφραση της βραχυγραφίας και του όρου επιβάλλονται από τη λειτουργία του μεταφράσματος στο κοινό-στόχος, το οποίο είναι περιορισμένο και συγκεκριμένο, άρα προσδιορίσιμο, με σαφώς καθορισμένες προσδοκίες από το κείμενο.

δ) Κειμενοϊδιομορφικά μεταφραστικά προβλήματα³⁶ [EN: text-specific translation problems (Nord 1997: 64), DE: ausgangstextspezifische Übersetzungsprobleme (Nord 2001: 215-219)]:

Κάποια μεταφραστικά προβλήματα είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με ένα συγκεκριμένο κείμενο αφετηρίας, όπως συμβαίνει με ορισμένα σχήματα λόγου, νεολογισμούς και λογοπαίγνια. Επειδή οι λύσεις που δίνονται στα συγκεκριμένα προβλήματα δεν μπορούν να γενικευτούν και να εφαρμοστούν σε παρόμοιες περιπτώσεις, ο μεταφραστής πρέπει να είναι προετοιμασμένος να δράσει δημιουργικά.

(Nord 2014: 152)

Σημεία που έχριζαν ιδιαίτερης προσοχής ήταν, ως συνήθως, οι περιπτώσεις συμπερίληψης βωμολοχίας, όπως φαίνεται και από το εξής παράδειγμα, το οποίο βέβαια είναι άκρως επηρεασμένο από την ελληνική γλώσσα:

Do your worst, malákas (asshole)!

Βάλε τα δυνατά σου, μαλάκα!

E. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Κλείνοντας, λοιπόν, την παρούσα διπλωματική εργασία, επιθυμούμε και να καταθέσουμε μερικές από τις σκέψεις μας που προέκυψαν καθ' όλη τη διάρκεια εκπόνησης αυτής της εργασίας. Ως επαγγελματίες μεταφραστές, οφείλουμε να αναζητούμε παράλληλα κείμενα ειδικά σε τεχνικά ζητήματα, όπως αυτά που συναντήσαμε στην παρούσα εργασία, διότι αρκετές φορές το κείμενο αφετηρίας δεν αρκεί για να παραχθεί το κείμενο αφίξεως. Χρειάζονται και παράλληλα κείμενα, τα οποία με τη σειρά τους δίνουν έγκυρες πληροφορίες στον μεταφραστή, τον ενημερώνουν επί του θέματος και τον βοηθούν να κατανοήσει το πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται το κείμενο. Εξάλλου, η παγκοσμιοποίηση επιφέρει την ανάγκη τυποποίησης των όρων σύμφωνα με διεθνή πρότυπα και την ανάπτυξη της ορολογίας σε παγκόσμιο επίπεδο (Κεραμίδας 2015: 17). Πέρα από την «απλή» γλωσσική μεταφορά από τη γλώσσα αφετηρίας στη γλώσσα υποδοχής, οι μεταφραστές και οι «εντοπιοποιητές» (localisers) αντιμετωπίζουν μια σειρά προκλήσεων, συμπεριλαμβανομένων των μη λεκτικών, παραγλωσσικών, σημειωτικών, πολιτιστικών, τεχνικών και ακόμη και νομικών ζητημάτων (Fernandez Costales 2011: 4), τις οποίες προκλήσεις κληθήκαμε να αντιμετωπίσουμε και εμείς στα πλαίσια της παρούσας εργασίας.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να τονίσουμε τη σπουδαιότητα της *συνέπειας* (EN: loyalty, DE: Loyalität), η οποία ορίζεται ως “η ευθύνη των μεταφραστών απέναντι στους εταίρους τους κατά τη μεταφραστική διάδραση. Η συνέπεια δεσμεύει τον μεταφραστή τόσο απέναντι στους εταίρους της περιστάσης-πηγής όσο και απέναντι στους εταίρους της περιστάσης-στόχου, λαμβάνοντας ταυτόχρονα υπόψη τις διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στις επικρατούσες αντιλήψεις περί μετάφρασης στους δύο εμπλεκόμενους πολιτισμούς” (Nord 2014: 305-6). Συμπεραίνουμε, λοιπόν, πως ο επαγγελματίας μεταφραστής πρέπει να έχει το συνδυασμό “λειτουργικότητα + συνέπεια”, σύμφωνα με το οποίο:

[...] ο μεταφραστής αποσκοπεί στην παραγωγή ενός λειτουργικού κειμένου υποδοχής το οποίο συμμορφώνεται με τις απαιτήσεις του σκοπού όπως ορίζονται από τον εμπνευστή, σεβόμενος συγχρόνως, εάν είναι απαραίτητο, τις εύλογες απαιτήσεις τόσο του συγγραφέα του πρωτότυπου κειμένου όσο και των αναγνωστών του μεταφράσματος. Στο πλαίσιο αυτό, ο μεταφραστής μπορεί να εστιάσει σε συγκεκριμένες πτυχές του κειμένου αφετηρίας και να παραβλέψει άλλες, εάν αυτό απαιτείται από τον σκοπό της μετάφρασης. Σε αυτές τις περιπτώσεις, ωστόσο, η συνέπειά του προς τον πομπό [του κειμένου αφετηρίας] τον υποχρεώνει να προσδιορίσει με ακρίβεια ποια σημεία του πρωτοτύπου έλαβε υπόψη του και ποια όχι.

(Nord 1992: 40 στο Κελάνδριας 2016: 112)

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

- Holz-Mänttari, Justa (1984). *Translatorisches Handeln. Theorie und Methode*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Holz-Mänttari & Vermeer, Hans J. (1985). “Entwurf für einen Studiengang Translorik und einen Promotionsstudiengang Translatologie”. *Kääntäjä-Översättaren* 3. 4-6.
- Kelandrias, Panayotis (2008). “Towards a functional translation strategy for minor languages: the case of Greek”. *Forum* 6 (1). 75-104.
- Kussmaul, Paul (1995). *Training the Translator*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Co.
- Munday, Jeremy (2001). *Introducing Translation Studies. Theories and Applications*. London & New York: Routledge.
- Nord, Christiane (1989). “Loyalität statt Treue”. *Lebende Sprachen* 34(3). 100-105.
- Nord, Christiane (1992). “Text Analysis in Translator Training“. C. Dollerup & A. Loddegaard (Eds.). *Teaching Translation and Interpreting. Training, talent and Experience*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Co. 209-223.
- Nord, Christiane (1993). *Einführung in das funktionale Übersetzen. Am Beispiel von Titeln und Überschriften*. Tübingen: Francke (UTB 1734).
- Nord, Christiane (1997). *Translating as a Purposeful Activity. Functionalist Approaches Explained*. Manchester: St Jerome Publishing.
- Nord, Christiane (2001). *Lernziel: Professionelles Übersetzen Spanisch-Deutsch. Ein Einführungskurs in 15 Lektionen*. Wilhelmsfeld: Egert.
- Pöchhacker, Franz (1995). “Simultaneous Interpreting: A Functionalist perspective”. *Hermes, Journal of Linguistics* 14. 31-53.
- Reiß, Katharina (1971). *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik*. München: Hueber.
- Reiß, Katharina & Vermeer, Hans J. (1984). *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Niemeyer: Tübingen.
- Sofer, Morry (2013). *The Global Translator's Handbook*. Lanham: Taylor Trade Publishing.
- Vermeer, Hans J. (1986). *Voraussetzungen für eine Translationstheorie: Einige Kapitel Kultur- und Sprachtheorie*. Heidelberg: Vermeer.
- Vermeer, Hans J. (1989). “Skopos and commission in translational action”. A. Chesterman (Ed.). *Readings in Translation*. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab. 173-187.

Ελληνική βιβλιογραφία

- Cronin, Michael (2007). *Μετάφραση και Παγκοσμιοποίηση* (Μτφ. Παναγιώτης Ι. Κελάνδριας). Αθήνα: Δίαυλος.
- Κελάνδριας, Παναγιώτης Ι. (2007). *Η Μετάφραση των Οικονομικών Κειμένων: Μια λειτουργική προσέγγιση*. Αθήνα: Δίαυλος.
- Κελάνδριας, Παναγιώτης Ι. (2016). *Λειτουργική Διδακτική της Μετάφρασης*. Αθήνα: Δίαυλος.
- Κεντρωτής, Γιώργος (1996). *Θεωρία και Πράξη της Μετάφρασης*. Αθήνα: Δίαυλος.
- Κεραμίδας, Σ.Γ. (2015). *Ζητήματα Ορολογίας στην Τεχνική Μετάφραση*. Αθήνα: Δίαυλος.
- Munday, Jeremy (2002). *Μεταφραστικές σπουδές. Θεωρίες και εφαρμογές* [Μετάφρ. Άγγελος Φιλιππάτος]. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Nord, Christiane (2014). *Η Μετάφραση ως στοχευμένη δραστηριότητα. Εισαγωγή στις λειτουργικές προσεγγίσεις* [Μετάφρ. Σίμος Π. Γραμμενίδης, Δέσποινα Δ. Λάμπρου]. Αθήνα: Δίαυλος.
- Παριανού, Αναστασία (2007). “Η ανάγκη της λειτουργικής προσέγγισης στη μετάφραση ειδικών κειμένων”. *Ελληνική Γλώσσα και Ορολογία*. Ανακοινώσεις του Συνεδρίου της Ελληνικής Εταιρείας Ορολογίας (ΕΛ.ΕΤ.Ο). Αθήνα: Τεχνικό Επιμελητήριο Ελλάδος. 353–361.
- Παριανού, Αναστασία (2010). “Διδακτική της ειδικής μετάφρασης: λειτουργική προσέγγιση και περιφερειακές γλώσσες”. Ε. Λάμπρου & Γ. Φλώρος (Επιμ.). *Η Διδακτική της μετάφρασης στον ελληνόφωνο χώρο: Σύγχρονες τάσεις και προοπτικές*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα. 95-114.
- Σαχίνης Μιχαήλ (2009). “Η διδακτική της μετάφρασης στον ελληνόφωνο χώρο: ευθυγραμμίζοντας τις ανάγκες των φοιτητών με τις ανάγκες της αγοράς εργασίας”. Στη 2^η *Συνάντηση Ελληνόφωνων Μεταφρασεολόγων. Η μεταφρασεολογική έρευνα και η μεταφραστική πρακτική στον ελληνόφωνο χώρο*. Διαθέσιμο στο: <<https://www.frl.auth.gr/sites/metafrasi/PDF/sahinis.pdf>> (30.9.2020).

Διαδικτυακοί πόροι

Βιντεοπαιχνίδι. Ανακτήθηκε από:

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9>