

Assassin's Creed

Ini adalah artikel tentang seri. Untuk game pertama dalam seri, lihat [Assassin Creed \(video game\)](#). Untuk kegunaan lain, lihat [seri buku](#)

Assassin's Creed adalah seri [permainan video](#) aksi-petualangan dan penyelinapan yang dibuat oleh Patrice Désilets, Jade Raymond, dan Corey May; dikembangkan dan diterbitkan oleh [Ubisoft](#) menggunakan *game engine* Anvil. Seri permainan ini menggambarkan pertarungan di antara [Assassin](#), yang memperjuangkan perdamaian dengan kehendak bebas, dan [Templar](#), yang menginginkan perdamaian melalui di bawah kekuasaan. Seri permainan ini menampilkan [fiksi sejarah](#), [fiksi sains](#), dan tokoh-tokoh fiktif, yang dipadukan dengan [peristiwa](#) dan tokoh-tokoh sejarah. Pemain akan mengontrol tokoh Assassin di masa lampau lebih sering, sementara mereka dapat pula bermain sebagai Desmond Miles atau Assassin Initiate di masa kini, yang memburu target-target Templar.

Cerita dari seri permainan video ini terinspirasi dari novel *Almout* oleh penulis Slovenia Vladimir Bartol,^[1] sementara konsep permainan dibentuk dari seri *Prince of Persia*.^[2] Seri permainan ini dimulai dengan permainan berjudul sama pada tahun 2007, dan telah menghadirkan sebelas permainan utama. Permainan yang dirilis baru-baru ini adalah *Assassin's Creed Odyssey* pada tahun 2018.

Cerita dan periode waktu yang baru diperkenalkan di setiap entri, dan elemen dari cara bermain berkembang dari versi sebelumnya. Terdapat dua kumpulan cerita di dalam seri ini. Untuk lima permainan utama yang pertama, cerita berlatar pada tahun 2012 dan menampilkan tokoh utama Desmond Miles yang menggunakan mesin yang bernama Animus dan menghidupkan kembali memori pendahulunya untuk mencari cara untuk mencegah [kemusnahan massal](#) pada tahun 2012. Dalam permainan berikutnya hingga *Assassin's Creed Syndicate*, pegawai Abstergo dan relawan Assassin menghidupkan kembali rekaman memori genetik menggunakan perangkat lunak Helix, yang membantu para Templar dan Assassin menemukan Piece of Eden yang baru di dunia modern. Pada dua judul permainan terbaru, yakni *Assassin's Creed Origins* dan *Assassin's Creed Odyssey*, protagonis untuk masa kini adalah Layla Hassan, seorang mantan pegawai Abstergo yang direkrut ke dalam Ordo Assassin.

Permainan utama dari *Assassin's Creed* berlatar di dunia terbuka dan ditampilkan dari sudut pandang orang ketiga di mana para protagonis menjatuhkan lawan menggunakan keterampilan bertempur dan menyelinap dengan eksploitasi lingkungan. Pemain memiliki kebebasan untuk menjelajahi latar historis sambil menyelesaikan misi utama dan sampingan. Di samping misi pemain tunggal, beberapa permainan juga menyediakan permainan multi-pemain kompetitif dan kooperatif. Sementara permainan utama dibuat untuk *platform* konsol dan *desktop* utama, beberapa permainan sampingan juga dirilis bersamaan untuk *platform* konsol, *mobile*, dan perangkat genggam.

Assassin's Creed



Genre	Aksi-petualangan Stealth
Pengembang	Ubisoft Montreal Ubisoft Annecy Ubisoft Sofia Ubisoft Milan Ubisoft Quebec Ubisoft Toronto Gameloft Griptonite Games Ubisoft Blue Byte
Penerbit	Ubisoft
Pencipta	Patrice Désilets Jade Raymond Corey May
Rilis pertama	<i>Assassin's Creed</i> 13 November 2007
Rilis terakhir	<i>Assassin's Creed Odyssey</i> 5 Oktober 2018
Situs web resmi	www.assassinscreed.com (htt p://www.assassinscreed.com)

Permainan utama pada seri permainan video *Assassin's Creed* telah menerima banyak tanggapan positif atas ambisinya dalam mengembangkan visual, desain permainan, dan cerita naratif, dengan kritikan tentang siklus rilis tahunan dan *bug* yang sering muncul. Permainan *spin-off* menerima tanggapan sedang hingga positif. Seri permainan video ini telah menerima berbagai penghargaan dan nominasi, termasuk penghargaan Game of the Year. Seri permainan video ini juga sukses secara komersial karena menjual lebih dari 100 juta kopi per bulan September 2016, menjadi seri terlaris yang pernah dibuat oleh Ubisoft dan menjadi salah satu seri permainan video dengan penjualan tertinggi sepanjang masa. *Assassin's Creed* diadaptasi ke dalam film yang berjudul sama, yang menerima tanggapan negatif. Seri permainan ini juga diterbitkan dalam bentuk buku seni, ensiklopedia, komik, novelisasi, dan novel. Semua media berlatar dalam kontinuitas yang sama dengan seri permainan video utama.

Daftar isi

Latar belakang

Prolog

Protagonis

Cara bermain

Riwayat perilisan

Seri utama

Assassin's Creed

Assassin's Creed II

Assassin's Creed: Brotherhood

Assassin's Creed: Revelations

Assassin's Creed III

Assassin's Creed IV: Black Flag

Assassin's Creed Rogue

Assassin's Creed Unity

Assassin's Creed Syndicate

Assassin's Creed Origins

Assassin's Creed Odyssey

Permainan lainnya

Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles

Assassin's Creed: Bloodlines

Assassin's Creed II: Discovery

Assassin's Creed: Recollection

Assassin's Creed: Pirates

Assassin's Creed III: Liberation

Assassin's Creed Memories

Assassin's Creed Chronicles

Assassin's Creed Identity

Assassin's Creed Rebellion

Permainan yang dibatalkan dan ditutup

Assassin's Creed: Project Legacy

Assassin's Creed: Utopia

Media lain

Serial televisi

Film

Teatrikal

Film pendek

Assassin's Creed: Lineage

Assassin's Creed: Ascendance

Assassin's Creed: Embers

Komik

Assassin's Creed: Graphic Novel
Assassin's Creed, Volume 1: Desmond
Assassin's Creed, Volume 2: Aquilus
Assassin's Creed, Volume 3: Accipiter
Assassin's Creed, Volume 4: Hawk
Assassin's Creed, Volume 5: El Cakr
Assassin's Creed, Volume 6: Leila
Assassin's Creed: The Fall
Assassin's Creed: The Chain
Assassin's Creed: Brahman
Assassin's Creed: Trial by Fire
 Manga

Novel

Assassin's Creed: Renaissance
Assassin's Creed: Brotherhood
Assassin's Creed: The Secret Crusade
Assassin's Creed: Revelations
Assassin's Creed: Forsaken
Assassin's Creed: Black Flag
Assassin's Creed: Unity
Assassin's Creed: Underworld
Assassin's Creed: Desert Oath

Permainan papan

Assassin's Creed: Encyclopedia
Assassin's Creed Symphony

Penerimaan

Penggunaan dalam budaya populer

Pada seri permainan video lainnya

Referensi

Pranala luar

Latar belakang

Serial *Assassin's Creed* bermula dari ide untuk sekuel *Prince of Persia: The Sands of Time*, versi adaptasi 3D dari versi asli *Prince of Persia*, dan memasukkan banyak gerakan parkour dan bertempur. *The Sands of Time* yang sukses mendapat kritik positif dan keuntungan finansial, membuat Ubisoft meminta Ubisoft Montreal untuk mengembangkan sebuah sekuel, yang ditujukan untuk generasi konsol berikutnya. Tim Ubisoft Montreal kemudian memutuskan untuk mengadaptasi cara bermain dari *The Sands of Time* ke dalam pendekatan dunia terbuka, memanfaatkan daya pemrosesan yang telah ditingkatkan untuk menciptakan ruang yang lebih besar dan lebih banyak orang. Secara naratif, tim pengembang ingin beralih dari sosok Prince ke sosok baru yang harus dikerjakan; digabungkan dengan penelitian pada komunitas rahasia yang menuntun mereka berfokus pada Assassin, hingga menggunakan cerita dari novel *Alamut*.^[3]

Mereka mengembangkan cerita naratif di mana pemain akan mengontrol seorang Assassin yang bertugas sebagai pengawal untuk tokoh Prince yang tidak dimainkan, menamai permainan tersebut sebagai *Prince of Persia: Assassin*. Ubisoft tidak senang dengan permainan *Prince of Persia* tanpa Prince sebagai tokoh yang dapat dimainkan, tetapi kemudian divisi pemasaran menyarankan judul *Assassin's Creed*, yang berpusat pada Assassin, "tidak ada yang benar; semuanya diperbolehkan." Ubisoft Montreal mengikuti saran tersebut dengan menciptakan kekayaan intelektual yang sepenuhnya baru, menghilangkan sosok Prince dan menciptakan konflik antara Assassin dan Ksatria Templar. Selanjutnya, dalam menentukan dalil pembunuhan lain

yang berkaitan dalam sejarah manusia, mereka memperoleh ide dari memori genetik dan menciptakan perangkat "Animus" dan elemen alur cerita modern, yang kemudian memungkinkannya untuk menjelaskan aspek tertentu dari permainan, seperti misalnya ketika pemain gagal dalam suatu misi, dengan cara yang serupa seperti pada *The Sands of Time*.^[3]

Setelah perilisan *Assassin's Creed* pertama pada tahun 2007, Ubisoft Montreal dan studio Ubisoft lainnya menggunakan serial permainan dari berbagai periode sejarah, berusaha mencocokkan akurasi sejarah sambil merancang beberapa elemen permainan.^[3]

Prolog

Permainan *Assassin's Creed* berpusat pada persaingan di antara dua perkumpulan rahasia kuno — Assassin dan Ksatria Templar — beserta kaitan tak langsung dengan peradaban manusia di masa lampau, yang di sepanjang permainan merujuk sebagai "orang-orang yang datang sebelumnya," di mana perkumpulannya, bersama banyak biosfer Bumi, musnah karena badai matahari masif ribuan tahun sebelum waktu pada permainan. Latar kronologis dunia nyata dimulai pada tahun 2012, tetapi sebagai besar cerita dalam permainan berlatar sejarah di masa lampau.

Abstergo Industries adalah waralaba konglomerat mega-korporasi yang memiliki banyak cabang, dijalankan diam-diam oleh Ksatria Templar modern. Perusahaan tersebut adalah antagonis utama versi masa kini dari serial permainan. Abstergo diam-diam menciptakan "Animus," sebuah perangkat yang memungkinkan penggunanya untuk menghidupkan "menghidupkan kembali" dan mengalami memori dari pendahulu genetiknya berdasarkan pertalian darah melalui simulasi virtual. Penggunaan berlebih pada Animus menyebabkan "efek perdarahan," yang mengakibatkan pengguna memperoleh keahlian dan kemampuan dari pendahulunya, tetapi juga membahayakan pengguna karena dapat merusak ingatannya, menyebabkan gejala seperti demensia, kegilaan, gangguan identitas disosiatif, atau kerusakan otak. Abstergo berusaha menemukan lokasi dari beberapa artefak historis, yang dikenal sebagai "Piece of Eden." Artefak tersebut memegang kekuatan besar, dan mampu mengontrol kehendak bebas. Abstergo ingin menggunakannya untuk menyingkirkan kehendak bebas dan menggiring umat manusia ke dalam satu kelompok berserikat, sedangkan para Assassin menentanginya. Untuk menemukan Piece of Eden, Abstergo menculik orang-orang yang pendahulunya dicurigai memiliki interaksi yang diduga atau dipastikan secara historis dengan perangkat tersebut, memaksa orang yang diculik untuk menggunakan Animus dan mencari petunjuk memori pendahulu melalui Animus.

Protagonis

Desmond Miles adalah seorang bartender yang merupakan keturunan dari beberapa generasi Assassin terkemuka; meski dibesarkan sebagai Assassin, ia meninggalkan keluarga nomadennya untuk mencari gaya hidup yang lebih umum. Dia awalnya diculik oleh Abstergo, yang menyadari garis keturunan pendahulunya. Desmond dipaksa untuk menggunakan Animus dan diketahui menjadi Subject 17; banyak dari enam belas subjek sebelumnya meninggal karena akibat dari penggunaan berlebihan Animus.

Desmond kemudian diselamatkan oleh tim kecil dari Assassin modern dan setuju untuk bekerja dengan mereka, meneruskan pengalaman memori dari pendahulunya untuk menemukan lokasi Piece of Eden tambahan sebisa mungkin sebelum Abstergo melakukan hal yang serupa. Dari efek perdarahan, Desmond memperoleh beberapa keahlian Assassin dari pendahulunya dengan mempertaruhkan kehidupannya dengan berbagai macam ingatan dan kepribadian dalam pikirannya.

Di dalam Animus, Desmond mengeksplorasi memori dari sejumlah Assassin, termasuk Altaïr Ibn-La'Ahad, Assassin yang awalnya melakukan tindakan tercela berusaha untuk menebus kesalahannya pada masa Perang Salib Ketiga; Ezio Auditore da Firenze, Assassin dari Italia selama akhir abad ke-15 dan awal abad ke-16 dari Renaissans Italia; dan Ratonhnhaké:ton, atau dikenal sebagai Connor, Assassin keturunan setengah Mohawk dan setengah Inggris pada masa Revolusi Amerika.

Dari kejadian tersebut, Desmond mempelajari kiasan dari ramalah akhir dunia pada tahun 2012 dari subjek tes Animus sebelumnya, Subject 16; peristiwa yang berubah menjadi pengulangan bencana yang memusnahkan peradaban kuno, dan dia menemukan bahwa memorinya memegang kunci keselamatan Bumi dari badai matahari kedua. Dalam pengalamannya,

Desmond dibantu oleh proyeksi holografik dari tiga penguasa ras kuno: Jupiter, Minerva, dan Juno.

Setelah Desmond meninggal demi memastikan keselamatan Bumi, memorinya, yang telah dihidupkan melalui sampel genetik dari DNA-nya,^[4] diambil oleh Abstergo untuk diaplikasikan kepada subjek baru untuk memasuki Animus. Subjek baru menghidupkan kembali memori dari Edward Kenway (kakek dari Ratonhnhaké:ton atau Connor Kenway) pemilik kapal swasta yang menjadi bajak laut selama Masa Keemasan Perompakan.^[5]

Cara bermain

Sementara permainan ditampilkan melalui protagonis Desmond Miles, sebagian besar dari isi permainan ini dimainkan saat Desmond mengalami memori pendahulunya melalui perangkat canggih yang disebut Animus. Perangkat ini menyediakan sarana antarmuka diegetik, menampilkan kesehatan, peralatan, tujuan, dan fitur lain dari pendahulu Desmond sebagai bagian dari antarmuka Animus. Animus ini didasarkan pada cara pemain mengendalikan assassin untuk menjaga sinkronisasi antara memori Desmond dan pendahulunya. Melakukan tindakan yang bertentangan dengan cara Assassin atau sekerat merusak sinkronisasi, secara efektif mengharuskan pemain untuk memulai kembali di *checkpoint* sebelumnya. Selain itu, pemain tidak dapat menjelajahi daerah luar yang belum dialami oleh assassin. Terdapat pula kelainan dalam Animus dari pengguna perangkat sebelumnya.

Saat bermain sebagai karakter Assassin, permainan ini umumnya ditampilkan dari sudut pandang orang ketiga dalam lingkungan dunia terbuka, berfokus pada penyelipan dan parkour. Permainan ini menggunakan struktur misi untuk mengikuti cerita utama, umumnya menugaskan pemain untuk menyelesaikan pembunuhan terhadap tokoh publik atau misi rahasia. Secara alternatif, beberapa misi sampingan tersedia, seperti memetakan kota yang luas dari tiang tinggi diikuti dengan melakukan "*leap of faith*" ke dalam tumpukan jerami yang ada di bawah, mengumpulkan harta tersembunyi di seluruh kota, menjelajahi reruntuhan untuk relik, membangun persaudaraan assassin untuk melakukan tugas-tugas lain, atau mendanai pembangunan kembali kota melalui pembelian dan peningkatan dalam toko dan fitur lainnya. Terkadang, pemain berada di dalam kontrol langsung dari Desmond, yang alaminya berada di dalam penggunaan Animus telah mempelajari teknik Assassin melalui efek perdarahan, serta kemampuan genetik dari Eagle Vision, yang memisahkan teman, musuh, dan target pembunuhan dengan menerangi orang-orang dalam warna yang berbeda. Melalui antarmuka Animus, pemain dapat kembali untuk mencoba kembali setiap misi yang pernah diselesaikan; misalnya, di *Assassin Creed: Brotherhood*, pemain memperoleh hasil sinkronisasi yang lebih baik dengan melakukan misi dengan cara tertentu seperti hanya dengan membunuh target misi.

Permainan ini menggunakan konsep gerakan "aktif" versus "pasif," dengan gerakan "aktif," seperti berlari, memanjat sisi bangunan, atau melompat antar atap, lebih memungkinkan untuk memancing perhatian penjaga terdekat. Ketika para penjaga menjadi waspada, pemain harus menyerang mereka atau mengalihkan pandangan mereka dan menemukan tempat persembunyian, seperti tumpukan jerami atau sumur, dan menunggu hingga kewaspadaan penjaga berkurang. Sistem tempur memungkinkan sejumlah senjata, pakaian pelindung, dan gerakan unik, termasuk penggunaan set bilah tersembunyi di gelang lengan Assassin, dan juga dapat digunakan untuk membunuh target secara tenang.

Riwayat perilisan

Daftar permainan, berdasarkan tahun rilis dan *platform*.
 Judul berformat tebal menyatakan bagian dari seri utama.

Jangka waktu	Latar tahun	Judul	Tahun rilis	Console	Komputer	Handheld	Mobile	Lainnya
Perang Salib Ketiga	1191 M	<i>Assassin's Creed</i>	2007	<u>PlayStation 3</u> , <u>Xbox 360</u>	<u>Windows</u>	—	—	—
	1190 M	<i>Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles</i>	2008	—	—	<u>Nintendo DS</u>	<u>Android</u> , <u>iOS</u> , <u>Symbian</u> , <u>webOS</u> , <u>Windows Phone</u>	—
	1191 M	<i>Assassin's Creed: Bloodlines</i>		—	—	<u>PlayStation Portable</u>	—	—
Renaissans Italia	1476-1499 M	<i>Assassin's Creed II</i>	2009	<u>PlayStation 3</u> , <u>Xbox 360</u> , <u>PlayStation 4</u> , <u>Xbox One</u>	<u>OS X</u> , <u>Windows</u>	—	<u>Symbian</u>	<u>OnLive</u>
	1491 M	<i>Assassin's Creed II: Discovery</i>		—	—	<u>Nintendo DS</u>	<u>iOS</u>	—
	1499-1507 M	<i>Assassin's Creed: Brotherhood</i>	2010	<u>PlayStation 3</u> , <u>Xbox 360</u> , <u>PlayStation 4</u> , <u>Xbox One</u>	<u>OS X</u> , <u>Windows</u>	—	<u>Symbian</u>	<u>OnLive</u>
	1511-1512 M	<i>Assassin's Creed: Revelations</i>	2011			—	<u>Android</u> , <u>Symbian</u>	
Era kolonial	1754-1783 M	<i>Assassin's Creed III</i>	2012	<u>PlayStation 3</u> , <u>Xbox 360</u> , <u>Wii U</u> , <u>PlayStation 4</u> , <u>Xbox One</u> , <u>Nintendo Switch</u>	<u>Windows</u>	—	<u>Symbian</u>	—
	1765-1777 M	<i>Assassin's Creed III: Liberation</i> ^[a]		<u>PlayStation 3</u> , <u>Xbox 360</u> , <u>PlayStation 4</u> , <u>Xbox One</u> , <u>Nintendo Switch</u>		<u>PlayStation Vita</u>	—	—
	1715-1722 M	<i>Assassin's Creed IV: Black Flag</i>	2013	<u>PlayStation 3</u> , <u>Xbox 360</u> , <u>Wii U</u> , <u>PlayStation 4</u> , <u>Xbox One</u>		—	—	—
	1716-1718 M	<i>Assassin's Creed: Pirates</i>		—	<u>Windows</u> ^[b]	—	<u>Android</u> , <u>iOS</u>	—

Jangka waktu	Latar tahun	Judul	Tahun rilis	Console	Komputer	Handheld	Mobile	Lainnya
	1735-1737 M	<i>Assassin's Creed: Freedom cry</i> ^[c]	2014	PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One	Windows	—	—	—
	1752-1776 M	<i>Assassin's Creed Rogue</i>		PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One		—	—	—
Renaissans Italia	1501-1506 M	<i>Assassin's Creed Identity</i>		—	—	—	Android, iOS	—
Revolusi Prancis	1776-1800 M	<i>Assassin's Creed Unity</i>	2015	PlayStation 4, Xbox One	Windows	—	—	—
Dinasti Ming	1526-1532 M	<i>Assassin's Creed Chronicles: China</i> ^[d]				PlayStation Vita ^[e]	—	—
Era Victoria	1868 M	<i>Assassin's Creed Syndicate</i>				—	—	—
Imperium Sikh	1841 M	<i>Assassin's Creed Chronicles: India</i>	2016	PlayStation 4, Xbox One	Windows	PlayStation Vita ^[e]	—	—
Revolusi Oktober	1918 M	<i>Assassin's Creed Chronicles: Russia</i>					—	—
Mesir Ptolemaik	49-43 SM	<i>Assassin's Creed Origins</i>	2017	PlayStation 4, Xbox One	Windows	—	—	—
Perang Peloponnesos	431-404 SM	<i>Assassin's Creed Odyssey</i>	2018			—	—	—

Catatan

- [^] Dirilis dengan judul *Assassin's Creed: Liberation HD* untuk Microsoft Windows, PlayStation 3, dan Xbox 360.
- [^] Tersedia untuk Windows 8.1 dan 10 melalui Microsoft Store.
- [^] Semula dirilis sebagai DLC untuk semua versi *Assassin's Creed IV: Black Flag*.
- [^] Semula diumumkan sebagai bagian dari lanjutan musim untuk *Assassin's Creed Unity*.
- [^] ^a ^b Dirilis sebagai kompilasi berjudul *Assassin's Creed Chronicles Trilogy Pack*.

Seri utama

Assassin's Creed

Desmond Miles diculik oleh Abstergo dan dipaksa menggunakan mesin yang bernama Animus untuk menjelajahi memori Altaïr ibn-La'Ahad (1165-1257) selama masa Perang Salib Ketiga. Desmond mulai menyaksikan kejadian setelah Altaïr melanggar tiga prinsip Persaudaraan Assassin saat berusaha menghentikan Robert de Sablé dari merebut Piece of Eden. Al Mualim, pemimpin Persaudaraan, menurunkan pangkat Altaïr menjadi pemula dan menugaskannya dengan membunuh sembilan Ksatria Templar, termasuk de Sablé, untuk memperoleh kembali pangkat awalnya. Pada suatu waktu misi Altaïr menuntunnya untuk menghadapi de Sablé di depan Richard I dari Inggris, mengingatkan rencana de Sablé untuk membunuh sang raja. Altaïr mengalahkan de Sablé, tetapi bersama kata-kata terakhirnya, de Sablé menjelaskan bahwa terdapat sepuluh Templar, di mana yang terakhir, Al Mualim, sedang memegang Piece of Eden. Altaïr kembali untuk menghadapi Al Mualim dan bertarung melalui ilusi yang diciptakan oleh Piece of Eden, yang kemudian berakhir dengan membunuh Al Mualim. Saat Altaïr mengembalikan Piece of Eden tersebut, dia dan semua orang yang menyaksikan Animus melihat peta holografik yang menampilkan lokasi artefak lainnya di seluruh dunia. Desmond ditarik dari Animus, dan hendak dibunuh, tetapi nyawanya diselamatkan oleh Lucy Stillman, seorang Assassin yang bekerja sebagai mata-mata di dalam Abstergo, berkata bahwa mereka perlu memeriksa memorinya lebih lanjut di kemudian hari. Dia mempelajari bahwa subjek tes sebelumnya telah meninggalkan pesan yang hanya dapat dibaca oleh Desmond, meramalkan akhir dunia pada tahun 2012.

Assassin's Creed pertama memperkenalkan elemen inti yang dipertahankan di seri permainan lainnya. Permainan ini menciptakan versi historis fiksi dari Masyaf (lokasi Persaudaraan), Yerusalem, Acre, dan Damaskus; dan menampilkan beberapa tokoh sejarah yang didokumentasikan ke dalam cerita. Elemen inti lainnya termasuk sistem Animus virtual, berlari bebas, memanjat, menyelip, parkour, dan formulasi awal dari sistem bertempur. Permainan ini mengharuskan pemain untuk menyelesaikan beberapa misi sampingan sebelum dapat memperoleh misi assassin dari *guidemaster* Persaudaraan lokal di setiap kota, tetapi prasyarat misi sampingan tidak digunakan di permainan-permainan berikutnya.

Assassin's Creed II

Lucy kembali dan membantu Desmond keluar dari Abstergo, membawanya ke rumah aman Assassin untuk bekerja sama dengan Shaun, seorang sejarawan, dan Rebecca, ahli dukungan teknis. Menggunakan versi terbaru dari Animus, Desmond menyaksikan Ezio Auditore da Firenze (1459 – 1524) bangsawan muda dari Florence akhir abad ke-15, sesaat sebelum eksekusi ayah dan kedua saudaranya atas tuduhan bekerja untuk para Templar. Ezio, bersama ibu dan adik perempuannya mengungsi ke vila Monteriggioni yang dimiliki oleh pamannya yaitu Mario Auditore, yang membantu melatih Ezio untuk menjadi Assassin. Ezio dan Mario menemukan fakta bahwa Rodrigo Borgia adalah pemimpin dari beberapa Templar yang semuanya bertanggung jawab atas eksekusi keluarganya, dan dengan bantuan dari kawannya seperti Leonardo da Vinci, secara metodis membunuh beberapa Templar berpangkat rendah, sekaligus mengetahui bahwa Borgia telah merebut Piece of Eden yang disebut Apple of Eden. Pada suatu waktu, Ezio menghadapi Borgia, yang memegang Piece of Eden dan kabur; Ezio dimasukkan ke dalam pangkat Persaudaraan dan dipercaya menjadi utusan berdasarkan naskah kuno yang mereka percayai. Satu dekade kemudian, Persaudaraan mengetahui bahwa Borgia telah menjadi Paus Alexander VI, menggunakan pengaruh gereja untuk memperkuat Templar. Ezio menginvasi Kota Vatikan dan menghadapi Borgia, mengetahui bahwa staf Kepausan juga merupakan Piece of Eden. Setelah mengalahkan Borgia tetapi membiarkannya hidup, Ezio menggunakan Apple of Eden dan staf Kepausan untuk mengungkap teknologi ruang kuno. Di dalam ruangan tersebut, dia didatangi oleh hologram dari perempuan humanoid yang menyebut dirinya Minerva yang berbicara langsung kepada Desmond melalui Ezio. Minerva menjelaskan bahwa masyarakatnya memiliki peradaban kuno, tetapi bencana besar hampir menyapu bersih peradaban tersebut, dan memperingatkan bahwa peristiwa berikutnya akan segera terjadi, menaruh takdir umat manusia di tangan Desmond. Atas penemuan tersebut, Desmond dan teman-temannya mengetahui bahwa rumah aman mereka telah dikepung oleh Abstergo dan kemudian melarikan diri dari tempat tersebut.

Seperti halnya pada permainan pertama, *Assassin's Creed II* berlatar pada pembuatan ulang sejarah dari Venesia, Florence, Forlì, San Gimignano, dan daerah Toscana, serta memadukan peristiwa yang terjadi pada masa itu sebagai bagian dari cerita. Misi dibagi ke dalam misi cerita utama, yang terbagi ke dalam urutan memori yang menggambarkan peristiwa-peristiwa penting di dalam kehidupan Ezio, dan misi sampingan yang dapat diselesaikan setiap saat; pendekatan pada struktur misi dipertahankan dalam permainan lain dari seri ini. Vila Monteriggioni menyediakan beberapa fungsi yang dapat dikembangkan dengan cara membayar uang untuk peningkatan bangunan sekitar, atau membeli karya seni, senjata, dan pelindung bagi vila;

sebagai balasannya, vila akan memberikan kekayaan bagi pemain berdasarkan nilai peningkatan dan akuisisi barang tersebut. Misi tambahan termasuk mencari lokasi segel-segel Assassin rahasia, dan menemukan tanda-tanda tersembunyi yang ditinggalkan oleh "Subject 16," pengguna Animus sebelumnya, yang memberi petunjuk tentang ciri-ciri masyarakat Minerva.

Assassin's Creed: Brotherhood

Desmond dan teman-temannya berlindung di reruntuhan vila Monteriggioni, dan Desmond masuk kembali ke dalam Animus untuk melanjutkan memori Ezio, terutama untuk mengidentifikasi lokasi Apple of Eden. Setelah menghadapi Rodrigo Borgia, Ezio kembali ke Monteriggioni, namun terjadi penyerangan yang di lakukan oleh Cesare Borgia, anak dari Rodrigo. Mario (paman Ezio) terbunuh dan Apple of Eden direbut kembali. Ezio bersumpah untuk membalas dendam dengan membantu membebaskan rakyat Roma dari pengaruh keluarga Borgia. Saat Ezio diam-diam mengubah penduduk kota menjadi penentang keluarga Borgia, dia memperoleh pengikut yang ingin bergabung di dalam perjuangannya, dan Ezio melatih mereka menjadi Assassin. Dalam usaha membunuh Cesare dan Rodrigo di Castel Sant'Angelo, Ezio justru menyaksikan Cesare memaksa ayahnya untuk memakan apel beracun yang sudah dia siapkan untuk membunuh anaknya. Ezio mengejar Cesare dan pada akhirnya Ezio berhasil menangkapnya dan mendapatkan kembali Apple of Eden. Cesare dipenjara di Viana, Spanyol tetapi berusaha kabur dengan bantuan sekutunya. Para Assassin memimpin pertarungan melawan Cesare dan tentara setianya, dan kemudian Ezio membunuh Cesare dengan melemparnya dari atas dinding benteng. Tanpa adanya ancaman, Ezio menyembunyikan Apple of Eden di Colosseum. Di masa kini, Desmond mampu menjelajahi ruang-ruang di bawah Colosseum untuk mencari lokasi Apple of Eden . Saat mengangkatnya, Desmond disaksikan oleh sosok hologram yang lain, menyebut dirinya Juno, dan yang mengontrol Desmond untuk menikam Lucy (yang berkhianat ke Templar) sebelum Desmond jatuh pingsan.

Brotherhood memberikan banyak fitur seperti pada permainan sebelumnya meski berlatar tempat utama di Roma. Seperti halnya vila, pemain dapat menggunakan uang untuk membeli dan meingkatkan toko dan fasilitas lainnya di dalam kota sambil meningkatkan pendapatan yang dapat dikumpulkan; pemain harus menghancurkan menara Borgia yang mengontrol berbagai bagian dalam kota sebelum membelinya. Persaudaraan Assassin diperkenalkan, dengan menyelamatkan warga dari peristiwa tertentu, pemain dapat mengundang mereka sebagai Assassin; yang dapat ditugaskan ke lokasi pinggir di seluruh Eropa untuk mendapat pengalaman dan uang, atau dapat dipanggil untuk membantu pemain langsung ke dalam misi. Untuk pertama kalinya dalam seri ini, permainan ini mendukung permainan multi-pemain secara daring. Pemain berperan sebagai karyawan Abstergo, yang, melalui penggunaan Animus, menggunakan memori genetik dari Templar Renaisans di berbagai mode permainan.^[6] Permainan ini merupakan permainan terakhir yang menampilkan Patrice Désilets, kreator *Assassin's Creed*, sebagai *creative director* dari seri ini.^{[7][8]}

Assassin's Creed: Revelations

Di dalam "inti" terkomputerisasi dari Animus, Subject 16 (Clay Kaczmarek) menjelaskan kepada Desmond yang sedang koma bahwa pikirannya harus mencapai sinkronisasi penuh bersama Altaïr dan Ezio, atau dia akan jatuh ke dalam kondisi demensia. Desmond melihat memori Ezio yang sudah mulai menua beberapa tahun setelah cerita di *Brotherhood*. Ezio meneliti tentang sejarah Assassin dan pergi ke Masyaf untuk mencari lokasi perpustakaan Altaïr, yang dirumorkan memiliki kekuatan besar. Para Templar juga berusaha untuk membuka perpustakaan ini, tetapi hanya bisa dibuka dengan lima kunci yang tersebar di Konstantinopel, Kesultanan Ottoman. Ezio mengetahui bahwa kota Konstantinopel sedang berada dalam perseteruan antara Selim dan Ahmet yang memperebutkan jabatan sultan. Ezio dibantu oleh Sofia Sartor; di mana keduanya kemudian jatuh cinta. Ahmet belakangan diketahui sebagai Templar, dan dibunuh oleh Selim setelah bertarung melawan Ezio. Ezio menggunakan kunci yang diperoleh tersebut untuk menyaksikan memori Altaïr sebelum dan setelah kematian Al Mualim, yang memperlihatkan kematian istri dan anak bungsu dari Altaïr di tengah kudeta di antara para Assassin. Altaïr mengasingkan diri selama dua puluh tahun, kemudian kembali ke Masyaf untuk membunuh perampas kekuasaan dan mengambil kembali kekuasaannya. Altaïr menggambarkan memorinya di dalam kunci tersebut dan meminta temannya Niccolò Polo untuk menyembunyikannya. Setelah itu, Ezio dan Sofia pergi ke Masyaf dan membuka perpustakaan untuk menemukan mayat Altaïr dan Piece of Eden. Ezio meninggalkannya bersama peralatan assassin-nya, dan menyampaikan kepada Desmond, yang kini memahami perannya sebagai utusan baginya. Makhluk holografik yang menyebut dirinya Jupiter menjelaskan kepada Desmond

(melalui Ezio) bahwa bagaimana masyarakatnya musnah akibat badai semburan matahari, dan kunci untuk menghentikan badai matahari 2012 terletak pada teknologi peradaban pertama yang disimpan di dalam ruang brankas yang terhubung dengan ruang brankas di New York. Di dalam Animus, Clay mengorbankan dirinya untuk membantu Desmond terbangun dari koma, menyatakan bahwa memorinya selesai. Bersama Shaun, Rebecca, dan ayahnya William, Desmond berangkat ke New York untuk menyelamatkan umat manusia.

Revelations mulanya diumumkan sebagai *Assassin's Creed: Lost Legacy*, dan dikonseptualisasikan sebagai judul permainan untuk Nintendo 3DS yang berfokus pada perjalanan Ezio menuju Masyaf. Akan tetapi, pada 15 Juli 2011, hal tersebut dibatalkan. Alasan di balik "pembatalan" tersebut adalah bahwa Ubisoft memutuskan untuk mengembangkan ide lebih lanjut tentang *Assassin's Creed*, membatalkan pengembangan 3DS dan sepenuhnya memusatkan pengembangan pada permainan untuk PlayStation 3, Xbox 360, dan PC untuk merilis permainan sebagai seri utama yang dimatangkan. Cerita awal dipertahankan, dan dikembangkan menjadi cerita yang terlihat pada permainan akhir, yang berjudul *Assassin's Creed: Revelations*.^[9] Sistem dan senjata tambahan baru dimasukkan seperti perakitan bom, memungkinkan pemain untuk menciptakan bom eksplosif, pengalihan, dan taktis, menggunakan bahan yang ditemukan di seluruh dunia dan pada misi Assassin's Guild. Bilah kait (*hookblade*) juga diperkenalkan, yang dapat digunakan pada lari bebas (untuk berjelajah di sepanjang tali kawat dan memanjat lebih mudah) dan dalam pertempuran (untuk memanipulasi musuh). Eagle Vision ditingkatkan menjadi Eagle Sense, memungkinkan Ezio tidak hanya melihat lokasi musuh dan targetnya tetapi juga, posisi sebelumnya dan posisi berikutnya. Saat pemain mengikuti alur permainan, Ezio dapat melatih rekrutan baru untuk melindungi "kandang" (Markas Assassin) dan bagian misi Assassin yang tingkatkan bernama "Mediterranean Defense" di mana pemain berusaha untuk merebut kontrol berbagai kota dari tangan pihak Templar. Mode multi-pemain kembali di *Revelations*, dengan lebih banyak karakter, mode, dan peta, dan dengan mengembangkannya melalui tingkatan pengalaman, pemain mempelajari lebih lanjut tentang sejarah Abstergo.

Assassin's Creed III

Untuk menghentikan akhir zaman yang di ceritakan oleh Juno di seri sebelumnya, Desmond dan kawan-kawan kemudian masuk ke suatu tempat yang berupa gua pada tanggal 31 Oktober 2012, dan membuka pintu menggunakan Apple of Eden, menemukan ruangan besar dengan teknologi dari para pendahulu, termasuk pintu lain yang memerlukan kunci. Desmond tiba-tiba terjatuh dalam kondisi *fugue*, dan dimasukkan ke dalam Animus untuk masuk ke memori leluhurnya yang bertempat di Benua Amerika.

Kali ini Desmond memasuki memori Haytham Kenway yang kemudian diketahui sebagai agen Templar dari Britania, yang pergi ke Amerika dengan medali curian, dan bersama rekan sesama Templar Charles Lee, memperoleh kepercayaan dari masyarakat Mohawk karena berniat menemukan lokasi kuil, yang sayangnya tidak dapat dibuka dengan medali tersebut. Cerita dalam permainan kemudian beralih ke anak Haytham yang bernama Ratonhnhaké:ton. Saat masih kecil, dia menyaksikan Lee dan pasukannya menyerang kampungnya sekaligus membunuh ibunya. Dia kemudian diminta untuk melihat masa depan, melihat sosok Juno dan menceritakan tentang akhir zaman serta keberadaan Piece of Eden. Dia juga melihat bahwa dia akan menjadi seorang Assassins. Beberapa tahun kemudian, Dia mencari seorang yang dapat melatihnya, orang itu bernama Achilles Davenport, yang pernah menjadi seorang Master Assassin, yang kemudian memasukkannya ke dalam ordo dan memanggilnya Connor (dari ingatannya tentang anaknya yang meninggal pada masa Revolusi Amerika). Melalui Achilles, Connor menemui Patriot Revolusi, yang membantunya dalam menghentikan beberapa rencana Templar, termasuk percobaan pembunuhan terhadap George Washington.

Connor pergi ke berbagai kota di Amerika seperti New York dan Boston untuk mencari informasi mengenai Charles Lee dan Piece of Eden. Kemudian Connor bertemu dengan ayahnya dan membunuh Lee, serta mengakhiri ancaman dari Templar sebelum menyembunyikan amulet. Desmond kemudian terbangun pada tanggal 21 Desember dan akhirnya mengetahui letak kunci dari pintu besar itu, dia dan teman-temannya langsung pergi untuk menemukan kunci tersebut. Mereka kembali ke gua untuk membuka pintu yang di dalamnya berisi sebuah bola besar yang mampu menghentikan badai matahari. Juno membujuk Desmond untuk menyentuh bola tersebut, tetapi Minerva muncul dan mencegahnya, karena meski melepas Juno dapat membebaskan umat manusia dari badai matahari, Juno dapat pula menjadi ancaman bagi masa depan umat manusia. Juno

justru menyangkal bahwa Minerva-lah yang menginginkan kehancuran manusia. Akhirnya dengan berpikir panjang Desmond memutuskan untuk membebaskan Juno, mempercayai bahwa umat manusia memiliki peluang yang lebih baik untuk melawan Juno. Desmond kemudian menyentuh bola tersebut, energi dari bola tersebut melindungi Bumi dari badai matahari, tetapi membuat Desmond meninggal. Juno kemudian berkata kepada jasad Desmond bahwa tugasnya sudah selesai, dan kini saatnya bagi dia untuk melakukan pekerjaannya.

Assassin's Creed III terstruktur mirip dengan permainan sebelumnya, dengan misi yang bertempat pada peta dunia terbuka berdasarkan Kolonial Boston dan New York, dan memberikan wilayah yang lebih luas, di Frontier dan di Davenport Homestead, di mana pemain dapat berburu hewan, yang bahan-bahannya dapat digunakan untuk berdagang komoditas di seluruh koloni. Pertarungan di laut juga diperkenalkan, di mana pemain harus mengendalikan kapal perang yang bernama *Aquila* di dalam badai dan melakukan pertarungan antar kapal menggunakan meriam dan senjata tetap. Di *Assassin's Creed III* terdapat banyak misi sampingan untuk dimainkan dan banyak pakaian yang dapat dibeli seiring pemain melanjutkan permainan. Aspek masa kini dari kota juga dikembangkan secara signifikan, dan menampilkan misi yang bertempat di banyak lokasi, seperti Manhattan, Roma, dan Brasil.

Assassin's Creed IV: Black Flag

Sampel yang diambil dari tubuh Desmond Miles beberapa saat setelah kematiannya telah memungkinkan Abstergo Industries untuk terus menggali memori genetik menggunakan kemampuan komputasi awan terbaru dari Animus. Karakter pemain yang tidak disebutkan namanya disewa oleh divisi hiburan Abstergo untuk menelusuri memori Edward Kenway, seorang bajak laut abad kedelapan belas dan kakek dari Connor. Secara diam-diam, hal ini dilakukan untuk mengumpulkan materi untuk permainan video interaktif yang diberdayakan oleh Animus; namun pada kenyataannya, Abstergo dan Templar mencari Observatorium, struktur Prekursor yang memungkinkan pengguna untuk melihat melalui mata subjek. Sebagai Kenway, pemain harus mengungkap konspirasi antara Templar tinggi untuk memanipulasi imperium Inggris, Spanyol, dan Prancis ke lokasi Sage – yang kemudian diidentifikasi sebagai Bartholomew Roberts – yang merupakan satu-satunya orang yang dapat menuntun mereka menuju Observatorium.

Pada masa kini, pemain dihubungi oleh John, manajer teknologi informasi Abstergo Entertainment. John meyakinkan pemain bahwa majikannya mengetahui lebih dari yang mereka katakan, dan mendorong mereka untuk menyelidiki lebih lanjut. Dia menyuruh pemain supaya mengakses inti Animus, yang di tempat tertentu Juno muncul dalam bentuk tanpa tubuh. Dia mengungkapkan bahwa meskipun kuilnya perlu dibuka untuk mencegah bencana, dunia belum siap menerimanya, dan dia tidak dapat mempengaruhi atau mengendalikan karakter pemain seperti yang diinginkan agennya. John mengungkapkan dirinya sebagai bentuk reinkarnasi dari Sage dan berupaya untuk membunuh pemain untuk menutupi kegagalan usaha membangkitkan Juno, tetapi dibunuh oleh petugas keamanan Abstergo sebelum dia bisa melakukannya. Sebagai Roberts, Sage mengaku kepada Kenway bahwa dia tidak berpihak kepada Assassins ataupun Templar dan justru menggunakan siapa pun yang dia pikir dapat menjadi kesempatan terbaik untuk mencapai tujuannya.

Assassin's Creed Rogue

Permainan ini berkisah tentang Assassin yang beralih menjadi Templar, Shay Patrick Cormac, dan berlatar pada masa Perang Tujuh Tahun di berbagai lokasi di timur laut Amerika Utara dan Atlantik Utara.^[10] Permainan ini dibuat untuk "mengisi jeda" cerita antara *Assassin's Creed III (AC III)* dan *Assassin's Creed IV: Black Flag (Black Flag)*; dan memiliki "hubungan krusial terhadap kisah Kenway," serta berkaitan dengan *Assassin's Creed Unity*.^[11] Haytham Kenway dari *AC III* dan Adewalé dari *Black Flag* tampil dalam permainan ini.^[12]

Pada Maret 2014, game yang berjudul atau bernama-kode "*Comet*," diumumkan sedalam dalam pengembangan, untuk dirilis pada PlayStation 3 dan Xbox 360.^[13] Pada akhir bulan, laporan tambahan menunjukkan bahwa *Comet* akan berlatar pada sekitar tahun 1758 di New York, serta menampilkan fitur pelayaran di Samudera Atlantik. Permainan ini akan menjadi sekuel langsung untuk *Black Flag*, dan menjadi permainan pertama yang menampilkan Templar sebagai protagonis utama, yang bernama Shay. Pada Mei 2014, Guillemot menyatakan bahwa seri permainan *Assassin's Creed* akan tetap dirilis untuk generasi

terakhir PlayStation 3 dan Xbox 360 "di saat yang akan datang," meski lisensinya beralih ke generasi terkini PlayStation 4 dan Xbox One bersama *Assassin's Creed Unity*.^[14] Pada tanggal 5 Agustus, Ubisoft resmi mengumumkan judul permainan *Assassin's Creed Rogue*. Permainan ini dirilis di Amerika Utara untuk PlayStation 3 dan Xbox 360 pada 11 November 2014^[10] serta di Eropa dan Australasia pada 13 November 2014.^[15] Permainan ini dirilis untuk Windows pada Maret 2015.^[16] Pada Januari 2018, versi *remastered* dijadwalkan akan dirilis untuk PlayStation 4 dan Xbox One pada tahun 2018.

Assassin's Creed Unity

Permainan ini berlatar di Paris pada malam Revolusi Prancis dan bercerita tentang Arno Dorian dan kawan-kawan.^[17]

Pada tanggal 19 Maret 2014, beberapa bocoran gambar untuk permainan berikutnya tersebar, dengan judul atau nama-kode *Unity*, menampilkan assassin baru di Paris.^[13] Pada tanggal 21 Maret, Ubisoft mengonfirmasi keberadaan permainan, yang telah dikembangkan selama lebih dari tiga tahun, dengan merilis tayangan permainan versi pre-alpha.^[18] untuk pertama kalinya dalam seri ini, permainan ini dapat dimainkan hingga empat pemain secara kooperatif,^[19] Permainan ini dirilis di Amerika Utara untuk PlayStation 4, Xbox One, dan Windows pada 11 November 2014 serta di Eropa dan Australasia pada 13 November 2014.^[15]

Assassin's Creed Syndicate

Permainan ini berlatar di London pada era Victoria dan bercerita tentang sepasang saudara kembar assassin yang bernama Jacob dan Evie Frye saat menelusuri gang-gang organisasi kriminal, dan merebut kembali kota dari pengaruh Templar.

Pada bulan Desember 2014, gambar dan informasi yang bocor untuk permainan *Assassin Creed* baru, yang berjudul atau bernama-kode *Victory*, kemudian dikonfirmasi oleh Ubisoft.^[20] Pada bulan Mei 2015, Kotaku membocorkan informasi bahwa *Victory* telah berganti nama menjadi *Syndicate*.^[21] Pada tanggal 12 Mei 2015, permainan ini secara resmi diumumkan oleh Ubisoft.^[22] Versi PlayStation 4 dan Xbox One dari permainan ini dirilis pada tanggal 23 Oktober 2015, sedangkan versi Windows dirilis pada 19 November 2015.^[23]

Assassin's Creed Origins

Permainan ini berlatar di Mesir Ptolemaik dan bercerita tentang seorang Medjay bernama Bayek, yang berjuang untuk melindungi masyarakatnya, menciptakan Ordo Rahasia Assassin; di mana pada permainan ini juga menceritakan tentang asal mula konflik antara Assassin dengan Ksatria Templar, yang menjadikannya sebagai prekuel dari seluruh permainan dalam seri ini.

Pada Februari 2016, Ubisoft mengumumkan bahwa mereka akan merilis permainan baru pada tahun 2016 untuk "kembali ke masa lebih lampau dan [mengkaji kembali] seri *Assassin's Creed*... [dan memanfaatkan] tahun ini [2016] untuk mengembangkan mekanika permainan dan memastikan bahwa mereka merancang kembali prolog dari *Assassin's Creed* dengan menyajikan pengalaman bermain yang unik dan berkesan."^[24] Pada akhirnya, Guillemot menyatakan bahwa Ubisoft mulai mempertanyakan seri tahunan melalui perilis *Assassin's Creed Unity*, dan menyadari fakta bahwa *Assassin's Creed Syndicate* "diluncurkan lebih lambat dari yang direncanakan." Guillemot menambahkan bahwa "dengan beralih dari iterasi (pengulangan) tahunan dari seri ini, hal ini memberikan tim *Assassin's Creed* lebih banyak waktu untuk memanfaatkan mesin dan teknologi baru."^[25] *Director* dari *Assassin's Creed IV: Black Flag* Ashraf Ismail, berkomentar dalam suatu wawancara bahwa dia dan tim akan tertarik mengembangkan permainan *Assassin's Creed* dengan latar Mesir Kuno, sekaligus mengulang pernyataan sebelumnya bahwa tokoh utama perempuan bukanlah hal yang mustahil pada seri ini.^[26] Pada Mei 2017, Ubisoft mengonfirmasi pengembangan *Assassin's Creed Origins*. Permainan ini diumumkan akan berlatar di Mesir Ptolemaik pada Juni 2017. Permainan ini dirilis di seluruh dunia pada 27 Oktober 2017 untuk PlayStation 4, Xbox One, dan Windows.^[27]

Assassin's Creed Odyssey

Permainan ini berlatar pada Perang Peloponnesos antara pasukan Athena and pasukan Sparta, pada puncak masa Yunani Klasik. Pemain dapat memilih salah satu dari dua protagonis yang dapat dimainkan; Alexios and Cassandra, dan menjalankan misi untuk menemukan misteri yang terdapat di sekitar keluarga mereka, serta menggerogoti organisasi proto-Templar; *the Cult of Kosmos*.

Informasi mengenai *Assassin's Creed Odyssey* dibocorkan melalui unggahan gambar oleh situs web asal Prancis *Jeuxvideo* pada Mei 2018, dan permainan tersebut diumumkan pertama kali pada E3 2018. Permainan ini dirilis pada 5 Oktober 2018 untuk Microsoft Windows, PlayStation 4, dan Xbox One.^[28]^[29]

Permainan lainnya

Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles

Altaïr Ibn-La'Ahad dikirim pada misi dari Ordo Assassin untuk mengambil Chalice dari genggamannya Tentara Salib dan Saracen. Altaïr mendapat misi untuk menemukan tiga kunci ajaib yang berbeda kemudian berkelana ke Yerusalem untuk menghadapi pemimpin Ksatria Templar, Basilisk. Saat tiba, ia mengetahui bahwa Chalice bukanlah objek yang dimaksud, melainkan seorang wanita bernama Adha yang mengungkapkan bahwa Altaïr telah ditipu oleh seorang assassin bernama Harash, yang kini menjadi agen-ganda untuk Templar. Setelah membunuh Harash dan Basilisk, Altaïr mencoba untuk menyelamatkan Adha yang diculik dari penangkaran tetapi terlambat. Permainan berakhir dengan Adha yang diculik dibawa berlayar jauh dan Altaïr ditinggalkan di Tanah Suci.

Assassin's Creed: Bloodlines

Altaïr telah melakukan perjalanan ke Siprus dari Tanah Suci dalam rangka untuk membunuh anggota-anggota yang tersisa dari para Templar. Altaïr sekali lagi bertemu Maria dan mereka bepergian bersama-sama untuk membunuh Templar yang tersisa dan mempelajari lebih lanjut tentang "Apple of Eden" dan Arsip Templar misterius yang mencantumkan lebih banyak artefak yang diyakini masih tersembunyi. Altaïr berusaha membunuh Grand Master Templar yang baru, Armand Bouchart, dan para pengikutnya, tetapi isi Arsip diketahui telah diambil dari Siprus.

Assassin's Creed II: Discovery

Setelah Apple of Eden direbut Girolamo Savonarola, Ezio diperintahkan untuk menemui Antonio, rekan sesama Assassin. Saat menemuinya, Ezio melihat Antonio bersama pria lain bernama Luis Santangel, yang meminta Ezio untuk menyelamatkan temannya Christoffa Corombo dari perangkap Templar yang diduga dirancang oleh Rodrigo Borgia. Ezio menyelamatkan Christoffa dari perangkap tersebut, dan diberitahu bahwa para Assassin di Spanyol ditangkap dan dieksekusi oleh Tomas Torquemada. Ezio, yang merasa bahwa ini adalah tugasnya untuk menyelamatkan Assassin, pergi ke Spanyol untuk berjuang kembali melawan Inkuisisi Spanyol. Di sepanjang jalan, Ezio mengetahui bahwa Torquemada diperintahkan untuk melakukan tindakan tersebut dari Rodrigo Borgia, yang menuntun Torquemada untuk mempercayai apa yang Tuhan kehendaki. Ezio juga mengetahui bahwa teman dekatnya, Luis Santangel dan Raphael Sanchez, sebenarnya merupakan Assassin. Ketika pada akhirnya menghadapi Torquemada, Ezio memutuskan untuk tidak membunuhnya dan berpikir bahwa Torquemada hanya disesatkan oleh Borgia dan bukan merupakan Templar. Ezio kemudian kembali ke Italia untuk melanjutkan pencarian Apple of Eden.

Assassin's Creed: Recollection

Assassin's Creed: Recollection adalah permainan papan *real-time* yang dikembangkan untuk iOS. Permainan ini memberikan pengalaman baru untuk dunia *Assassin's Creed* di mana para penggemar dan pemain baru bermain secara *head-to-head* dalam pertarungan politik *real-time* dengan karakter dan lokasi dari seri *Assassin's Creed*. Pemain juga dapat membuka koleksi karya seni, yang mencakup permainan dalam seri ini. Permainan ini menampilkan lebih dari 280 Memori, terhubung kembali dengan karakter dari *Assassin's Creed II* dan *Assassin's Creed: Brotherhood*. Mode *Story* pemain tunggal memiliki total waktu