



EL ARTE DE

ASSASSIN'S CREED

ODYSSEY

Título original:
The Art of Assassin's Creed Odyssey

© Ubisoft Entertainment, 2018. Todos los derechos reservados. Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas registradas o no registradas de Ubisoft Entertainment en Estados Unidos y/o en otros países.

© Traducción de Traducciones imposibles, S.L., 2018

Publicado en España por:
© Editorial Planeta, S. A., 2018
Avda. Diagonal, 662-664, 7ª planta. 08034 Barcelona

www.edicionesminotauro.com

Diseño de Amazing15
Página anterior: concept art de Caroline Soucy
Diseño de esta página y de la siguiente: Hugo Puzzuoli

La traducción de *El arte de Assassin's Creed: Odyssey*, cuya primera edición data de 2018, se ha publicado por acuerdo con Titan Publishing Group Ltd.

ISBN: 978-84-450-0596-5
Depósito legal: B. 21.066-2018
Fotocomposición: Keiko Pink & the Bookcrafters

Impreso en España
Printed in Spain

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal). Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.





EL ARTE DE
**ASSASSIN'S
CREED**
ODYSSEY

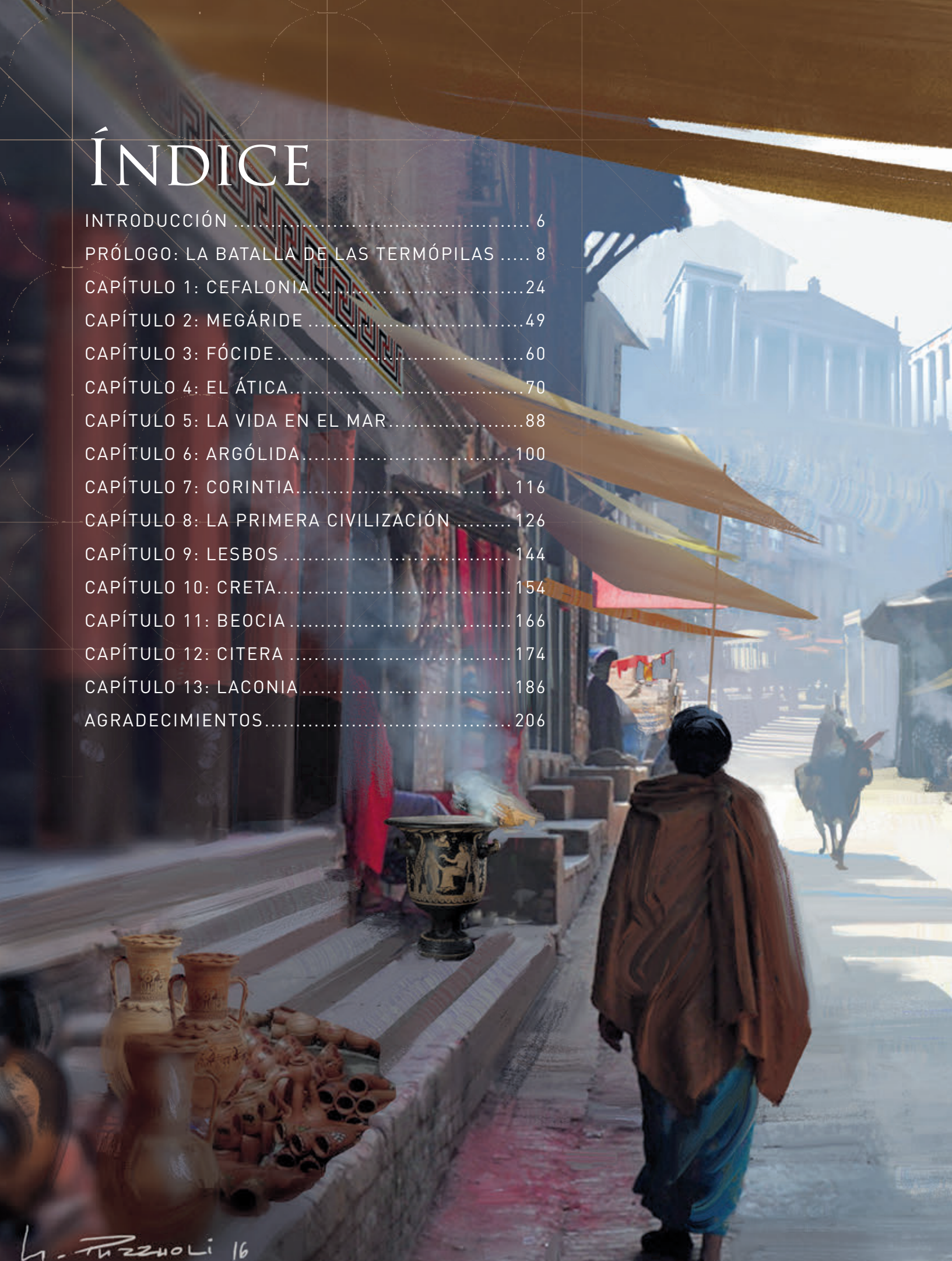
KATE LEWIS

INTRODUCCIÓN DE
THIERRY DANSEREAU
Y
BENJAMIN HALL

minotauro games

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
PRÓLOGO: LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS	8
CAPÍTULO 1: CEFALONIA	24
CAPÍTULO 2: MEGÁRIDE	49
CAPÍTULO 3: FÓCIDE	60
CAPÍTULO 4: EL ÁTICA	70
CAPÍTULO 5: LA VIDA EN EL MAR	88
CAPÍTULO 6: ARGÓLIDA	100
CAPÍTULO 7: CORINTIA	116
CAPÍTULO 8: LA PRIMERA CIVILIZACIÓN	126
CAPÍTULO 9: LESBOS	144
CAPÍTULO 10: CRETA	154
CAPÍTULO 11: BEOCIA	166
CAPÍTULO 12: CITERA	174
CAPÍTULO 13: LACONIA	186
AGRADECIMIENTOS	206





PRÓLOGO

LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS





LEÓNIDAS

El legendario rey de Esparta. Leónidas lideró a sus trescientos guerreros hacia las «Puertas Calientes» en las Termópilas para detener la ola de invasores persas. Leónidas aparece en sueños, recuerdos y saltos en el tiempo; permitiendo así al Héroe unir las piezas de la historia de la victoria del rey y su trágico final, así como la historia de la lanza rota que está ahora en sus manos. En este arte conceptual, obra de Frédéric Rambaud y Gabriel Blain, Leónidas aparece representado como un imponente y legendario soberano, gobernante de un afamado reino guerrero, conocido por toda Grecia por sus habilidades militares y por poseer un coraje sin par ante unas posibilidades insuperables.

Izquierda: boceto de Leónidas, de Frédéric Rambaud y Gabriel Blain, con la clásica coraza anatómica y la capa roja de los espartanos.

Derecha: Leónidas vestido con la armadura de batalla al completo, con su legendaria lanza, obra de Frédéric Rambaud.

Páginas anteriores: Arte conceptual de Hugo Puzzuoli.



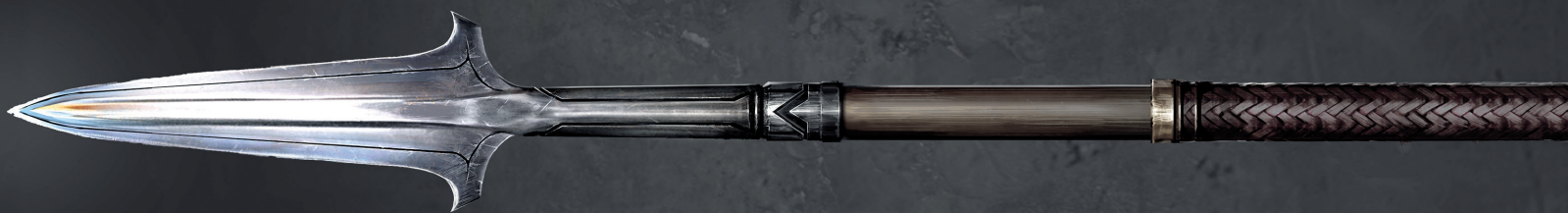


LA LANZA ROTA DE LEÓNIDAS

La lanza rota de Leónidas es el arma más importante del juego, ya que otorga habilidades extraordinarias al Héroe. El arma, creada por la Primera Civilización, perteneció al legendario rey de Esparta. Su asta se rompió durante la batalla de las Termópilas. *Odyssey* se diferencia de los anteriores juegos de *Assassin's Creed* en que el Héroe no emplea un puñal oculto, sino que empuña esta fantástica lanza. La lanza rota, que siempre está visible en la espalda del Héroe, cuenta con un diseño icónico. Aparte de inspirarse en las históricas *dorus* espartanas, las primeras versiones del arma se inspiraron en el símbolo de la Orden de los Asesinos, de cuya forma surgió el diseño final de la hoja. «El mayor reto fue encontrar el equilibrio entre la *dory* griega y la influencia de la Primera Civilización, y al mismo tiempo insinuar el símbolo de la Orden de los Asesinos en el diseño», explica el artista Gabriel Blain.

Arriba a la izquierda: Imagen de la idea inicial diseñada por Gabriel Blain, modelada y renderizada por Nathaniel Lamartina, que muestra distintos tipos de astas y diferentes diseños ornamentales para la hoja.

Abajo: La lanza entera antes de romperse en la batalla de las Termópilas. De normal, estas armas medían alrededor de 250 centímetros y se utilizaban con una sola mano, acompañadas de un escudo.







BIOMAS

Nuestro Héroe se encontrará con siete biomas distintos en su viaje por la Antigua Grecia: seis terrestres y uno bajo el agua. Cada uno posee su propia flora, fauna y meteorología, además de una topografía característica. Fue un reto para nuestro equipo artístico conseguir que cada uno de los biomas tuviera una atmósfera y vegetación diferentes, con su propia paleta de colores, variando incluso el tipo de arena y rocas de cada localización. «Todos los biomas son el resultado del esfuerzo conjunto de varios artistas, artistas técnicos y directores técnicos que han trabajado juntos para crear esos paisajes que atiendan a reglas realistas. Para crear biomas vívidos y verosímiles, el equipo necesi-

ta comprender totalmente las interacciones entre los diferentes elementos de la naturaleza que resultan relevantes en el juego», comenta Vincent Lamontagne, director artístico adjunto y artista principal de biomas. Arriba vemos ejemplos de los seis biomas terrestres: Primavera, Verano, Árido, Isla paradisíaca, Volcánico y Bosque Caducifolio. Estos nos ofrecen una gran diversidad de paisajes en los que nuestro Héroe tendrá que manejarse y sobrevivir. El artista Hugo Puzzuoli puntualiza: «Para el equipo ha sido una gozada adaptar los diversos matices azulados del Mediterráneo, desde las paradisíacas playas de arena blanca al naranja de las áridas costas volcánicas».



Imagen superior: «Desarrollamos una herramienta dedicada exclusivamente a crear las diferentes capas que recrean el río de forma realista en un paisaje tan montañoso como el de Grecia. Aquí tenemos una imagen del juego de un río en primavera». Vincent Lamontagne.

Arriba: Imagen del bioma Verano en el juego.







Páginas anteriores: renderizaciones finales de los diferentes biomas del juego. «¿Qué sería Grecia sin sus típicos huertos de olivos? Al principio del desarrollo elegimos algunos elementos naturales clave que ofrecieran las sensaciones del paisaje griego» Vincent Lamontagne.

Arriba y Derecha: arte conceptual que muestra la lava del bioma Volcánico goteando hasta el mar y levantando columnas de vapor que oscurecen el camino del Héroe. Ilustraciones de GuangYu Tan (arriba) y Caroline Soucy (derecha).

Imagen superior: El bioma del Bosque Caducifolio contrasta poderosamente con el de las oscuras áreas volcánicas. Ilustración de Hugo Puzzuoli.

