

EL ARTE DE

ASSASSIN'S CREED

SHADOWS



minotauro games

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

ESCRITO POR
RICK BARBA

minotauro games

PRESIDENTE Y EDITOR // **MIKE RICHARDSON**

EDITOR // **IAN TUCKER**

ASISTENTE EDITORIAL // **ANASTACIA FERRY**

DISEÑADORA // **SARAH TERRY**

TÉCNICO DE ARTE DIGITAL // **CHRIS HORN**

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A CAROLINE LAMACHE, ETIENNE BOUVIER Y JACOB LIUTKUS

EL ARTE DE ASSASSIN'S CREED SHADOWS

© 2024 Ubisoft Entertainment. Todos los derechos reservados. Assassin's Creed, Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas comerciales registradas de Ubisoft Entertainment en EE. UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. Dark Horse Books® y el logo de Dark Horse Books están registrados como marca comercial de Dark Horse Comics LLC. Todos los derechos reservados. Dark Horse forma parte del Grupo Embracer. Ninguna parte de esta publicación podrá ser reproducida o transmitida en forma alguna por ningún medio, sin el consentimiento expreso y por escrito de Dark Horse Comics LLC. Los nombres, personajes, lugares y sucesos aparecidos en esta publicación, o bien son producto de la imaginación de su autor, o son utilizados como ficción. Cualquier parecido con personas reales (vivas o muertas), hechos, instituciones o locales, sin intención satírica, es accidental.

Originally published as *THE ART OF ASSASSIN'S CREED SHADOWS*

Publicación de Editorial Planeta, SA. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.

© 2025 Editorial Planeta, SA, sobre la presente edición.
Reservados todos los derechos.

Traducción: © Paz Pruneda, 2025

ISBN: 978-84-450-2048-7

Depósito legal: B. 5.886-2025

Printed in EU / Impreso en UE.

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).

Queda expresamente prohibida la utilización o reproducción de este libro o de cualquiera de sus partes con el propósito de entrenar o alimentar sistemas o tecnologías de inteligencia artificial.

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



Inscríbete en nuestra newsletter en: www.edicionesminotauro.com

Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro

Twitter: @minotaurolibros



ÍNDICE

PRÓLOGO // 6

CAPÍTULO 1: PROTAGONISTAS DUALES // 9

CAPÍTULO 2: MUNDO // 49

CAPÍTULO 3: NARRATIVA // 201

CAPÍTULO 4: ARQUETIPOS Y GENTE // 233

CAPÍTULO 5: IDENTIDAD VISUAL E INTERFAZ // 251



DESDE EL EQUIPO DE *Assassin's Creed* nos hace felices presentar por primera vez *Assassin's Creed Shadows*, que se desarrolla en una era con la que nuestros jugadores estaban deseando interactuar: ¡el Japón feudal!

El juego tiene lugar durante la unificación de Japón a finales del siglo XVI, y más concretamente, en la era Azuchi-Momoyama, del 1579 al 1584. Un periodo fascinante de explorar y una ocasión única para conocer a legendarias figuras históricas como Oda Nobunaga, Akechi Mitsuhide, Sen no Rikyu, Hattori Hanzo y muchos más.

Tener la oportunidad de recrear el juego de *Assassin's Creed* en Japón ha sido un sueño hecho realidad para muchos de nosotros. Nos ofrecía un emplazamiento asombroso y una fantasía increíble en la que construir este asombroso juego. Sin embargo, también éramos muy conscientes de las altas expectativas que albergaban, con todo derecho, los jugadores y la comunidad de videojuegos.

La historia siempre ha sido el campo de juegos de *Assassin's Creed*, y estamos orgullosos de haber mantenido la precisión y fidelidad a esa época y cultura. En este juego hemos doblado, sino triplicado, nuestros esfuerzos para asegurarnos de ofrecer una comprensión más profunda de la cultura japonesa de ese periodo. Hemos trabajado con historiadores, expertos y miembros del equipo local de Ubisoft para así garantizar

que nuestro juego fuera respetuoso con dicha cultura y con su trasfondo histórico.

Nuestras investigaciones y trabajo de campo nos permitieron definir el tipo de mundo que queríamos recrear, y desde el primer momento nos quedó claro que necesitábamos hacer una postal de Japón.

Japón es increíblemente hermoso. Su diversidad de paisajes plagados de cadenas montañosas y su línea de costa son increíbles. La arquitectura, el urbanismo y la armonía con la naturaleza resultan fascinantes y muy inspiradores. Japón es, sin lugar a dudas, uno de los países y culturas más hermosos del mundo.

En *Assassin's Creed Shadows*, los jugadores podrán explorar un mundo abierto muy dinámico y en constante evolución, el cual se verá condicionado por las dinámicas estaciones y los sistemas climatológicos que influirán directamente en las acciones del jugador. A medida que avanzábamos de una localización a otra, nuestra intención era destacar los distintos temas y modos: desde las recónditas vistas de la campiña a pacíficos santuarios, de los animados y bulliciosos mercados a los frondosos y misteriosos bosques, sin olvidar las altas e icónicas ciudades amuralladas. El Japón feudal ofrece una vasta variedad de entornos y paisajes de referencia.



El juego introduce un novedoso sistema de protagonista dual donde se presenta a Naoe, una adepta asesina *shinobi* de Iga; y a Yasuke, el poderoso y legendario samurái africano. Naoe es una ágil y sigilosa *shinobi*, que utiliza el ruido, la luz y las sombras para evitar ser detectada cuando los enemigos responden a los cambiantes entornos. Yasuke es un carismático samurái especializado en el combate, que ataca a sus enemigos con brutal precisión. Fue el primer africano que vio el gran daimio Oda Nobunaga, quien hizo de él un samurái y lo tomó bajo su servicio. Como recién llegado, Yasuke aporta un interesante y complementario ángulo a la visión de Naoe del Japón feudal.

El proceso de creación de *Assassin's Creed Shadows* resultó una increíble aventura llena de desafíos. Exigió un enorme esfuerzo colectivo para hacerlo posible, en el que muchas personas aportaron un enorme impacto positivo. Aprovecho esta oportunidad para destacar el excepcional trabajo de Gabriel Tan y Sina Hayati, que enriquecieron y definieron la dirección artística del juego a través del mejor arte conceptual medioambiental que he visto nunca. Su apasionado trabajo ha contribuido enormemente a hacernos soñar a todos con el impresionante potencial que se podía alcanzar con este juego.

¡Pero basta de escribir! Dejemos que las imágenes hablen por sí mismas. Ahora tienes en tus manos un ejemplo de la

pasión y el trabajo duro de un grupo de desarrolladores de increíble talento consagrados al juego.

De parte de todo el equipo de *Assassin's Creed Shadows*, ¡gracias por vuestro apoyo y por jugar a nuestro juego!

Thierry Dansereau, Director de arte







PROTAGONISTAS DUALES

CAPÍTULO UNO

En *Assassin's Creed Shadows* los jugadores alternan entre dos protagonistas principales, ambos dotados de altas capacidades operativas que comienzan en polos opuestos del conflicto central. Naoe es una ágil ninja, maestra del sigilo y las artes marciales que lucha por la independencia de su provincia natal, Iga. Yasuke es un poderoso guerrero samurái que sirve al gran daimio, Oda Nobunaga, en su esfuerzo por unificar Japón y conseguir reunir a todas las facciones y provincias en guerra (incluida la de Naoe) bajo su dominio absoluto.

Yasuke desempeña un papel fundamental en la caída de la provincia de Iga bajo las fuerzas de Nobunaga; mientras que Naoe asiste a reuniones conspiratorias que planean la caída del daimio. Al final, sin embargo, sus caminos se cruzan, y ambos acabarán como aliados, dedicados a una causa común aún más grande: la liberación de aquellos oprimidos por la injusticia y la tiranía. La ninja y el samurái se unen bajo el eterno credo de los Asesinos para proteger su país de los despiadados colonialistas occidentales de la Orden Templaria y sus corruptos agentes en Japón.



ARTE DE GABRIEL TAN

PODER Y AGILIDAD

Yasuke y Naoe comparten un protagonismo idéntico. Cada uno posee sus propias habilidades y su colección de armas, atuendos y herramientas.

«Sus capacidades son bastante complementarias —comenta el Director de arte de *Shadows*, Thierry Dansereau—. Naoe puede trepar práctica-



mente a casi todo, de modo que es capaz de encontrar la forma de entrar a través de altos portales, ya sea para la exploración encubierta o para

el asesinato silencioso. Yasuke, por su parte, solo tiene que irrumpir por la puerta principal y machacar a sus enemigos con sus pesadas armas.

Naoe es maestra en el sigilo y el parkour; Yasuke, es un guerrero de complexión robusta, un auténtico tanque fuertemente blindado.



