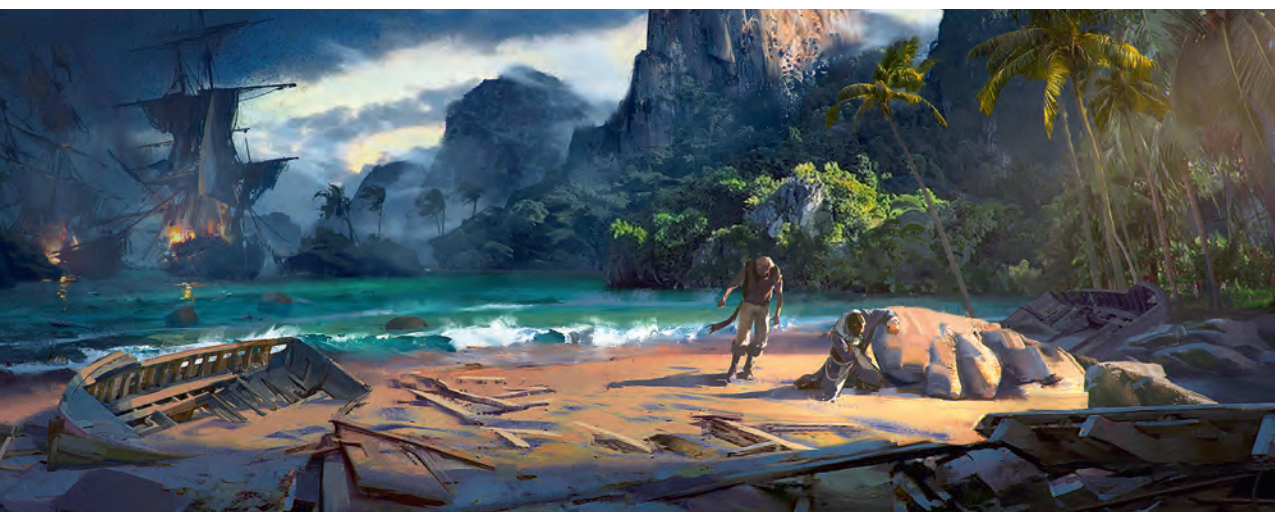




AZ  
ASSASSIN'S  
CREED  
BLACK FLAG  
RESYNCED  
VILÁGA

PAUL DAVIES  
AZ ELŐSZÓT ÍRTA:  
PAUL FU  
FRANCO PEREZ





KOMOLY KIHÍVÁS FELÉRNI egy mesterműhöz, és még hozzá is tenni valamit. Nagyon óvatosan fogtunk bele, lépésről lépésre. Azzal kezdtük, hogy a játék minden apró részletét átnéztük, tanulmányoztuk a régi referenciákat, elképzeléseket és szándékokat. Természetesen a koncepciórajzok vizsgálata volt a kiindulópont a művészeti és technikai csapatok számára.

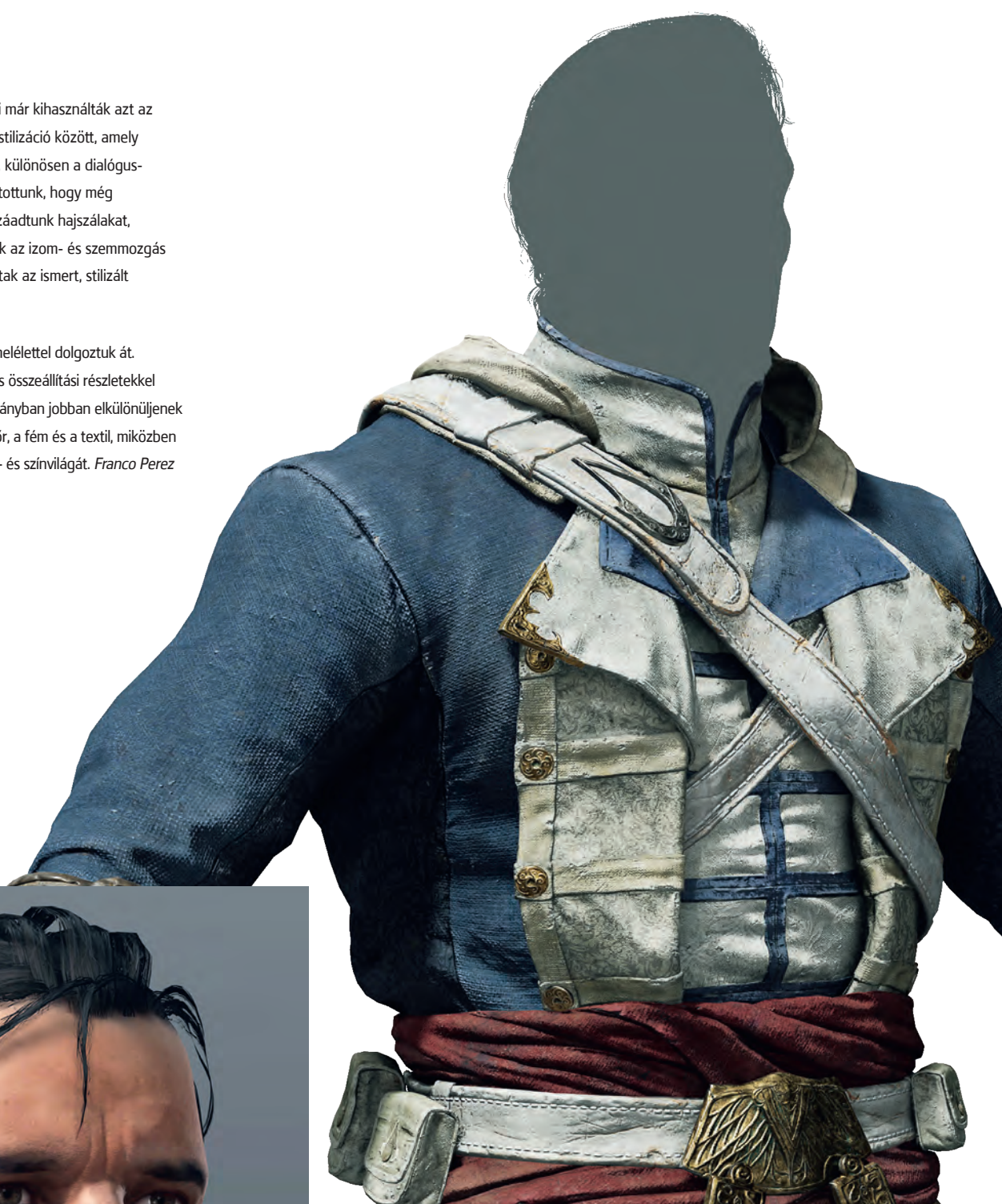
FENT: *Guang Yu* festménye megjeleníti az isteni fénysugarat, ami átragyog Bonevista dzsungelén és a sűrű növényzeten.

BALRA, SZÉLEN: Jason hangulatképe Edward partraszállásáról a hajótörés után, a hátteret fokozatosan vezetve át viharosból a napos karibi partra.

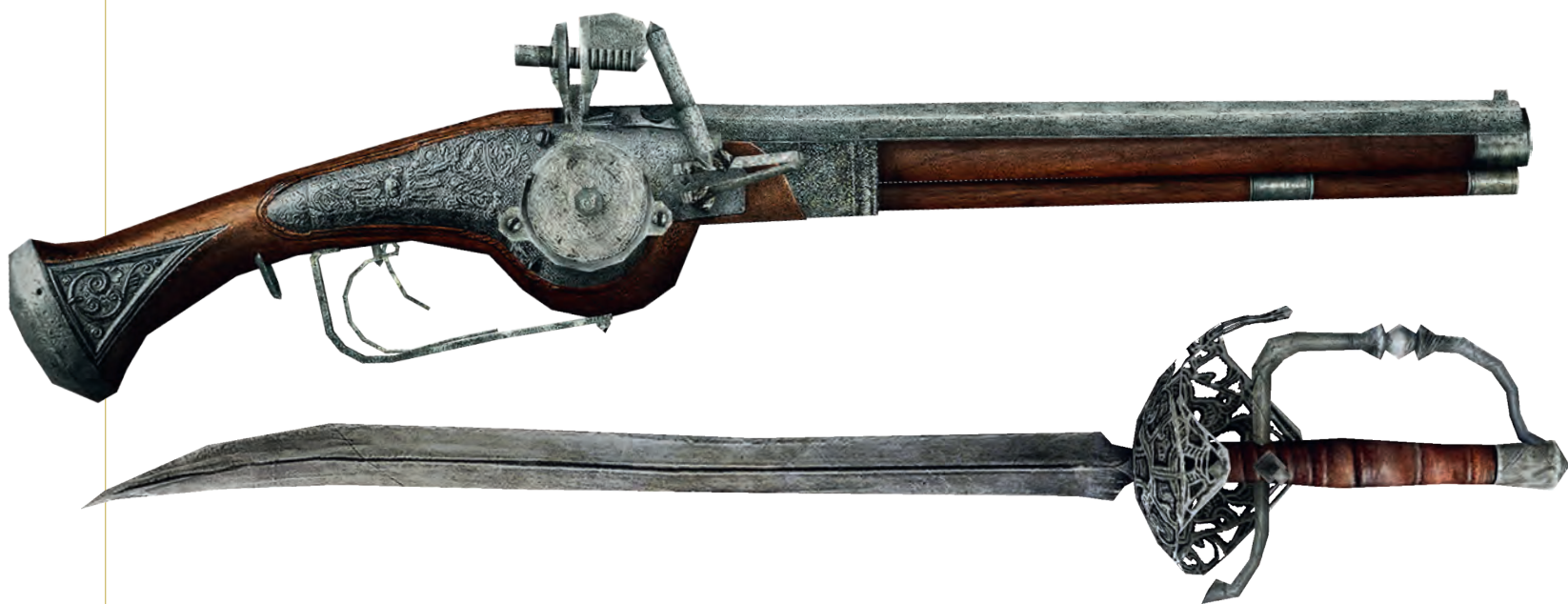
BALRA: a remake 3D-s koncepciórajzokhoz referenciaként felhasznált művészeti vetületábrák.

SZEMBEN: A *Black Flag* karakterei már kihasználták azt az arany középutat a realizmus és a stílizáció között, amely segített átadni a személyiségüket, különösen a dialógus-jelenetekben. Mi arra összpontosítottunk, hogy még hitelesebbek legyenek, ezért hozzáadtunk hajszálakat, javítottunk a bőrtextúrán, fokoztuk az izom- és szemmozgás felbontását, miközben megmaradtak az ismert, stílizált arckifejezések. *Franco Perez*

JOBBRA: A ruhákat is ezzel a szemeléttel dolgoztuk át. További öltésekkel, hímzésekkel és összeállítási részletekkel tettük gazdagabbá őket, hogy látványban jobban elkülönüljenek a különböző anyagok, például a bőr, a fém és a textil, miközben megőrizzük az eredeti játék forma- és színvilágát. *Franco Perez*







Nem kétséges, hogy a fegyverek újratervezése nem pusztán tovább árnyalta a részleteket, hanem hitelességet is adott nekik, ezáltal pedig lehetőség nyílt működésük, valamint a pengék élességének realisztikus ábrázolására is. *Franco Perez*







Vizuális téren az építészetben volt az egyik legnagyobb áttörés, mivel az eredetiben meglehetősen elnagyoltak és optimalizáltak voltak az épületek.

A remake-ben magas felbontású modelleket és textúrákat tudtunk használni, amivel élethű, dekoratív szegélyeket, ablak- és ajtókereteket, sőt az időjárás nyomait is megjelenítettük. Még a tetőcserepek is egytől egyig szinte életre keltek, tovább gazdagítva a parkour-érzést.



Ui.: a látvány a könyvben nem mindig egyezik meg a játékban látható végeredménnyel.