

ENTREVISTA A LOS CREADORES DE AC IV Black Flag - Awakening

Assassins Creed IV: Black Flag - Awakening (*AC IV Black Flag – Kakesui en Japón*), es una serie de episodios en curso, que se estrenó el 10 de agosto como parte de la edición de septiembre de la revista JumpX de Japón. Teniendo en cuenta la vida por el aclamado novelista histórico japonés Takashi Yano y el reconocido artista manga Kenji Oiwa. La serie sigue la historia del infame pirata-asesino Edward Kenway, que mientras va saqueando en su camino a las Islas del Caribe del siglo XVIII, se maravilla caprichosamente de las fronteras del conflicto entre Asesinos y Templarios.

También se nos presenta un nuevo entorno a día de hoy, el escenario y el grupo de personajes. Deseosos de obtener una idea, nos sentamos con los creadores para descubrir más sobre esta emocionante nueva aventura, exclusivamente para los Iniciados.

TAKASHI YANO (LEFT)
AND KENJI OIWA (RIGHT)



¿Cómo fue concebida la primera idea del manga? ¿Hubo una decisión segura para ceñirse a la narrativa tradicional y el estilo artístico visto en el manga, o se salen de la rama y rompen la norma?

TAKASHI YANO : Nos sentamos junto a nuestro editor de primera y discutimos las diferencias entre la implicación emocional en los juegos y el manga. Entonces tomé las ideas que nacieron durante las sesiones de la lluvia de ideas y se acertó con un escenario, que presentamos al equipo AC4 y que tenía aprobado.

KENJI OIWA: El particular el estilo artístico del manga es parte de la cultura japonesa, y como yo mismo soy japonés, estoy usando ese estilo sin ser consciente de ello. (*risas*)

Dado el juego se ve para evitar los estereotipos del pasado y en su lugar retratar un relato más realista de la época dorada de los piratas, ¿era esto algo que tuvo que lograr con el manga, así, tanto narrativa como artísticamente? ¿Qué tipo de investigación tuvisteis que emprender en prepararlos?

TY: En primer lugar, a pesar de que la historia se basa en hechos históricos, los japoneses no están muy familiarizados con los piratas del siglo 18 de las Indias Orientales. Pero desde un punto de vista narrativo, se mantiene fiel a la visión del mundo del juego que es lo más importante para mí. Así, por ejemplo, no creo que tuviera sentido salir a investigar e interpretar hechos históricos por mí ya que sólo conseguiría apartarme de la visión del entorno del juego. Nuestro objetivo, después de todo, es crear un manga basado en la AC 4, mientras que rinde homenaje a la ardua labor de investigación histórica del Equipo de Desarrollo del

juego.

KO: Soy responsable de la técnica y trato de estar lo más cerca posible al concepto del juego. Como artista del manga, además de la creación del mundo en general, en particular prestan mucha atención a los personajes, sus acciones y desarrollo, pero supongo que esto es una regla universal en cualquier medio de narración y no limitado al manga.

En realidad no he hecho ninguna preparación específica.

Por supuesto, se reunieron referencias gráficas y la historia escrita, se estudió el diseño y construcción de buques y otros materiales, pero por desgracia no tuve la oportunidad o el tiempo para ver realmente alguno de estos en persona. ¿Tal vez podrías enviarnos a un viaje de investigación la próxima vez? (risas)

TY: ¡Ah, en el Mar Caribe! (risas)





Takashi, eres famoso por tu habilidad para crear impresionantes obras de ficción tejidas por hechos históricos cuidadosamente considerados. ¿Estaba trabajando en Assassin's Creed A partido en el cielo?

TY: Escribo novelas basadas en la historia de Japón, por lo que tengo que pensar constantemente en maneras de solapar los hechos históricos con la ficción con el fin de crear entretenimiento. En estos términos, creo que la serie Assassin's Creed logra mantener este equilibrio increíblemente bien. Así que sí, me considero muy afortunado de ser el autor para poder participar en un proyecto de AC, una serie que se ha consolidado como un entretenimiento que combina hechos históricos con la ficción.

Kenji, tus obras anteriores han sido aclamados más allá de la entrega superficial. El humor, la atmósfera y relatividad de los personajes parecen ser factores fundamentales en el proceso creativo. Con una serie como Assassin's Creed y una historia tan compleja como la de Edward Kenway, ¿qué se aplica a estos atributos al crear el manga? Si es así, ¿cómo?

KO: Para ser honesto, no he tenido la oportunidad de jugar a Assassin's Creed 4 todavía. A través de los juegos anteriores, que he jugado, tenía una idea clara de los Asesinos, que he usado para Edward. Él es un pirata, sin embargo, añade un nuevo elemento que no teníamos antes. Además de la imagen existente que había de los Asesinos, lo representa como una salida de Marina o aristócrata caído, una persona un tanto brutal y salvaje que le gusta el saqueo. Así que cuando le dibujo siempre lo imagino como un protagonista con esta dualidad en él.

¿Puede darnos alguna información sobre la trama histórica del manga y su vinculación en Black Flag? ¿Es un prólogo o no ocurre al lado de los eventos del juego?

TY: Esto puede sonar un poco abstracto, pero nos centraremos en la coherencia de la historia como una manga y, ante todo, a continuación, elegir historias del juego. Así que, en ese sentido, el manga nunca complementará totalmente el juego. Para ello, sólo podría jugar el juego ¿no? En su lugar, es importante para mí que los lectores puedan experimentar a fondo el mundo de AC IV a través de un nuevo medio, y eso es lo que estoy tratando de cumplir con mi historia.



El presente de la historia del manga parece ser una parte importante de su argumento, ¿Puede decírnos más acerca de los nuevos personajes que se reunirán y cómo se desarrollan sus historias?

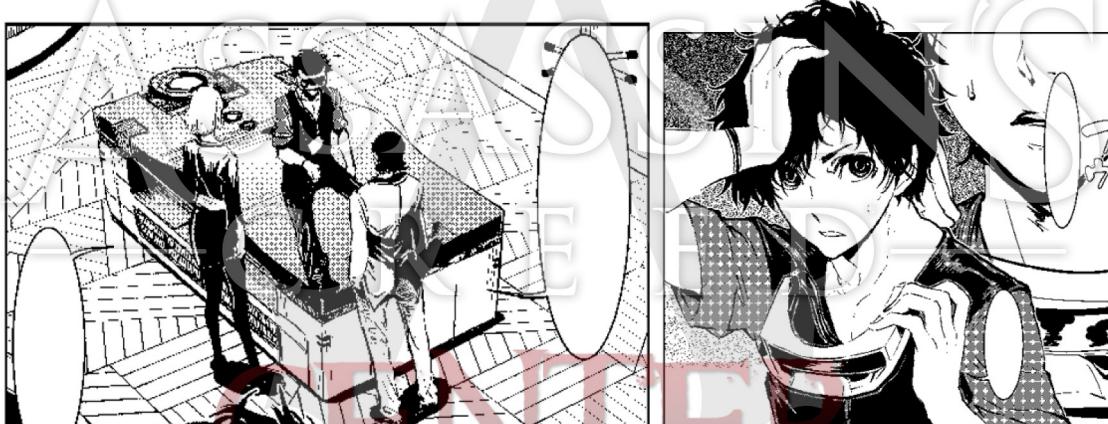
TY: Como la serie se publica como un manga japonés, vi la oportunidad de introducir un rastro histórico de Asesinos con sede en Japón, un lugar que aún no se ha explorado por el equipo de AC. El nuevo protagonista del Presente en la historia es un adolescente que desciende de asesinos japoneses. Su nombre es Masato Yagyū y junto con el investigador a cargo del Animus en la sucursal japonesa de Abstergo, desempeña el papel principal de la historia. Lo estoy utilizando para escribir sobre el conflicto entre Asesinos y Templarios en Japón.

¿Cuál fue su inspiración para la personalidad y aspecto visual de estos personajes?

KO: Mis fuentes de inspiración vinieron de las muchas conversaciones que he tenido con "Sensei" Takashi y sus textos escritos. *(risas)* Y luego tomé la primera imagen que se formó en mi mente y lo puse en el papel.

TY: Ah, ¿ahí es donde tienes tu inspiración? Yo no sabía hasta ahora. *(risas)*

Durante la creación de la historia, tenía esa imagen de un estilo de vida pirata salvaje y brutal en la que Edward estaba ocupado. Por el contrario, yo quería que el argumento del presente tuviera personajes un poco más frescos. Mi inspiración para ellos se basa de las imágenes increíblemente limpias de las personas de hoy en día.



Estoy seguro que los fans de Assassin's Creed estarán encantados de que estéis trayendo la franquicia a Japón, incluso si sólo transcurre durante el presente por el momento. ¿Hay alguna esperanza de ver a un Asesino Samurái reunirse con Edward?

TY: Queda abierto si veremos un Asesino Samurái en esta historia. *(risas)*

Sin embargo, dentro de mi entorno del escenario, los Asesinos habían llegado a Japón antes de la creación del Samurái y no tienen ninguna duda de convertirse en Samuráis durante la era Sengoku. A medida que el árbol familiar del Samurái se ha transmitido hasta la actualidad, hay, por supuesto, Asesinos Samurái hoy existentes en Japón. Por cierto, el apellido del protagonista "Yagyū" proporciona una pista en esa dirección.

Y eso es todo chicos. La segunda entrega de AC IV Black Flag - Awakening saldrá a la venta en JumpX el 10 de septiembre. ¡Estad atentos para las futuras actualizaciones aquí en Iniciados!

