



刺客信条

艺术设定集

梟雄

[英] 保罗·戴维斯 著 刘媛 译

新星出版社 NEW STAR PRESS

刺客信条

艺术设定集

枭雄

[英] 保罗·戴维斯 著 刘媛 译

新星出版社 NEW STAR PRESS

© 2018 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.
Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft
Entertainment in the U.S. and/or other countries.

This translation of THE ART OF ASSASSIN'S CREED SYNDICATE,
first published in 2015, is published by arrangement with
Titan Publishing Group Ltd., through The Grayhawk Agency.

Simplified Chinese edition copyright

© 2018 New Star Press Co., Ltd.

All rights reserved.

图书在版编目 (CIP) 数据

刺客信条：枭雄艺术设定集 / (英) 保罗·戴维斯著；刘媛译。

— 北京：新星出版社，2018.4

ISBN 978-7-5133-1441-1

I. ①刺… II. ②保… ③刘… III. ①网络游戏—英国—图集 IV. ①G898.3-64

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 061025 号

刺客信条：枭雄艺术设定集

[英] 保罗·戴维斯 著 刘媛 译

策划统筹：贾 骥

责任编辑：汪 欣

特约编辑：宋 凯 陈 曦

助理编辑：张泰亚

美术编辑：马体浩 张恺珈

责任印制：李珊珊

出版发行：新星出版社

出版人：马汝军

社 址：北京市西城区车公庄大街丙3号楼 100044

网 址：www.newstarpress.com

电 话：010-88310888

传 真：010-65270449

法律顾问：北京市大成律师事务所

读者服务：010-88310811 service@newstarpress.com

邮购地址：北京市西城区车公庄大街丙3号楼 100044

印 刷：北京雅昌艺术印刷有限公司

开 本：635mm × 965mm 1/16

印 张：12

字 数：22千字

版 次：2018年4月第一版 2018年4月第一次印刷

书 号：978-7-5133-1441-1

定 价：229.00元

版权专有，侵权必究；如有质量问题，请与印刷厂联系调换。



目录

序	7
第一章：雅各布与伊薇	8
第二章：威斯敏斯特区	34
第三章：河岸街	48
第四章：盟友与敌人	56
第五章：伦敦的人们	66
第六章：伦敦城	78
第七章：白教堂区	98
第八章：交通出行	106
第九章：萨瑟克区	126
第十章：兰贝斯区	146
第十一章：时空异常——第一次世界大战	158
第十二章：泰晤士河	170
第十三章：今时今日	186
鸣谢	192



© 2018 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.
Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft
Entertainment in the U.S. and/or other countries.

This translation of THE ART OF ASSASSIN'S CREED SYNDICATE,
first published in 2015, is published by arrangement with
Titan Publishing Group Ltd., through The Grayhawk Agency.

Simplified Chinese edition copyright

© 2018 New Star Press Co., Ltd.

All rights reserved.

图书在版编目 (CIP) 数据

刺客信条：枭雄艺术设定集 / (英) 保罗·戴维斯著；刘媛译。

— 北京：新星出版社，2018.4

ISBN 978-7-5133-1441-1

I. ①刺… II. ②保… ③刘… III. ①网络游戏—英国—图集 IV. ①G898.3-64

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 061025 号

刺客信条：枭雄艺术设定集

[英] 保罗·戴维斯 著 刘媛 译

策划统筹：贾 骥

责任编辑：汪 欣

特约编辑：宋 凯 陈 曦

助理编辑：张泰亚

美术编辑：马体浩 张恺珈

责任印制：李珊珊

出版发行：新星出版社

出版人：马汝军

社 址：北京市西城区车公庄大街丙3号楼 100044

网 址：www.newstarpress.com

电 话：010-88310888

传 真：010-65270449

法律顾问：北京市大成律师事务所

读者服务：010-88310811 service@newstarpress.com

邮购地址：北京市西城区车公庄大街丙3号楼 100044

印 刷：北京雅昌艺术印刷有限公司

开 本：635mm × 965mm 1/16

印 张：12

字 数：22千字

版 次：2018年4月第一版 2018年4月第一次印刷

书 号：978-7-5133-1441-1

定 价：229.00元

版权专有，侵权必究；如有质量问题，请与印刷厂联系调换。

刺客信条

艺术设定集

枭雄

[英] 保罗·戴维斯 著 刘媛 译



新星出版社 NEW STAR PRESS





目录

序	7
第一章：雅各布与伊薇	8
第二章：威斯敏斯特区	34
第三章：河岸街	48
第四章：盟友与敌人	56
第五章：伦敦的人们	66
第六章：伦敦城	78
第七章：白教堂区	98
第八章：交通出行	106
第九章：萨瑟克区	126
第十章：兰贝斯区	146
第十一章：时空异常——第一次世界大战	158
第十二章：泰晤士河	170
第十三章：今时今日	186
鸣谢	192





序

大家好，欢迎走进《刺客信条：枭雄》的视觉艺术世界。

游戏背景设置在1868年的伦敦，即对我们今日生活方式造成重大影响的工业革命时代末期。这款作品也是《刺客信条》系列游戏首次叩响现代社会的大门。

19世纪的伦敦是一座反差鲜明、矛盾重重的城市。雄伟壮丽的白金汉宫与色彩绚丽的宫廷花园代表着富足与浮华，而贫民窟与喷吐着浓烟的工厂则彰显着萧条与贫困。这是一个科技与其他重大工程长足发展的时代，批量生产催生了中产阶级与工人阶级，但对于大多数民众而言，他们在这一时代仍然过得格外穷苦，肮脏的生存环境中充斥着放纵堕落、罪案疾病和严重污染。

当然，这些不和谐的音符恰好为我们的游戏设定提供了理想的素材，充满了制造艺术反差的机会。总体而言，我们会强化工业革命的元素，例如工厂与仓库，火车与轨道路网，贫民窟与工人阶级的住房，并凸显污染的严重性，为《刺客信条：枭雄》创造出与该系列前几部作品截然不同的独特视觉特色。

我们的视觉设计主旨在于创造出逼真、多彩、饱满和反差强烈的世界。同时要兼具黑暗与残酷，才能与那个时代的现实环境精准吻合。我们在制定美术方向上定下了三大关键词：反差、进化与运动。在设计一切素材时，都要力求与每个关键词取得共鸣。

同时我也想借此机会，感谢世界各地育碧制作团队所付出的辛勤努力，特别感谢魁北克、蒙特利尔、安纳西、蒙彼利埃、新加坡、上海、纽卡斯尔与索菲亚的工作团队。我想要感谢所有内外部的小伙伴，因为有你们，这款游戏才得以呈现出今天的样貌。

最后我要以个人名义感谢创造出这些华美概念原画的全体概念原画师，是你们让这本书的诞生成为可能。他们所发挥的作用远不止是对我们的创造性进行激发、支持与指引，在团队之中堪称自豪的源泉，最重要的是，他们为我们缔造了梦想。

蒂埃里·丹塞雷
美术总监





第一章

雅各布与伊薇

《刺客信条：枭雄》的世界中处处反差鲜明，最明显的便是我们将在古老英国都城的著名街道上遇见的英雄们。冒险途中随处充满了戏剧化的对立冲突，最核心的冲突想必诸位都已熟知——刺客 VS 圣殿骑士。最为核心的两大人物是弗莱家族的兄妹——雅各布与伊薇。

在灰雾迷蒙的维多利亚时代的伦敦，这些色彩鲜活的个性人物跃然而出，根据美术总监蒂埃里·丹塞雷的说法：“我们从创作伊始就清楚地确定，我们的英雄们务必要体现出充满魅力与反叛的精神。我们从诞生于英国的摇滚乐与朋克摇滚乐运动的态度与潮流中汲取了灵感，并与流行于 19 世纪的服饰相融合。”



■ 雅各布·弗莱

作为一名生来即有着犯罪背景的刺客，街头悍匪雅各布·弗莱给英雄角色带来了不可预测的元素。“雅各布鲁莽叛逆，说话大嗓门，代表着大英帝国的生机与活力。”蒂埃里·丹塞雷这样解释，“他是这个国家锐意进取的态度与无限决心的具体展现。无论他走进哪个房间，都会讲述往昔伟绩，或是畅想更加美好的明天，感染在场的听众。”这样的态度使他具备了“直来直去且不惧冲突”的样貌。当雅各布不想惹麻烦，或是与对手争夺领地时，则会头戴一顶干练的礼帽，隐姓埋名。维多利亚时期的配件是在《刺客信条》系列中首次出现，在该系列游戏中英雄们通常会身披醒目的兜帽披风。



“雅各布的发型彰显着他自由如火的灵魂，还有他狂野、自信而又不可预知的个性。我们在他脸上加了两道疤痕，下颌也加了胡须和夸张的络腮胡，这些与那一时期的发型和雅各布的性格相映相成。”蒂埃里·丹塞雷如是说。





“我已经记不清在探索雅各布样貌时究竟画了多少张服饰草图。不过老实说，那真是有趣极了！但同时又必须尽量多做设计，才能从中甄选出用在游戏里的最佳图稿。”概念原画师格兰特·希利尔这样说。





“如何在设计中平衡时代特定细节与典型刺客造型之间的关系，是一项巨大挑战。我非常享受这种类型的探索。另外，让其他天赋卓越、眼光独到的原画师提供反馈与建议，对改进设计也很有帮助。这真是团队共同努力的结果。” 格兰特·希希尔说。

