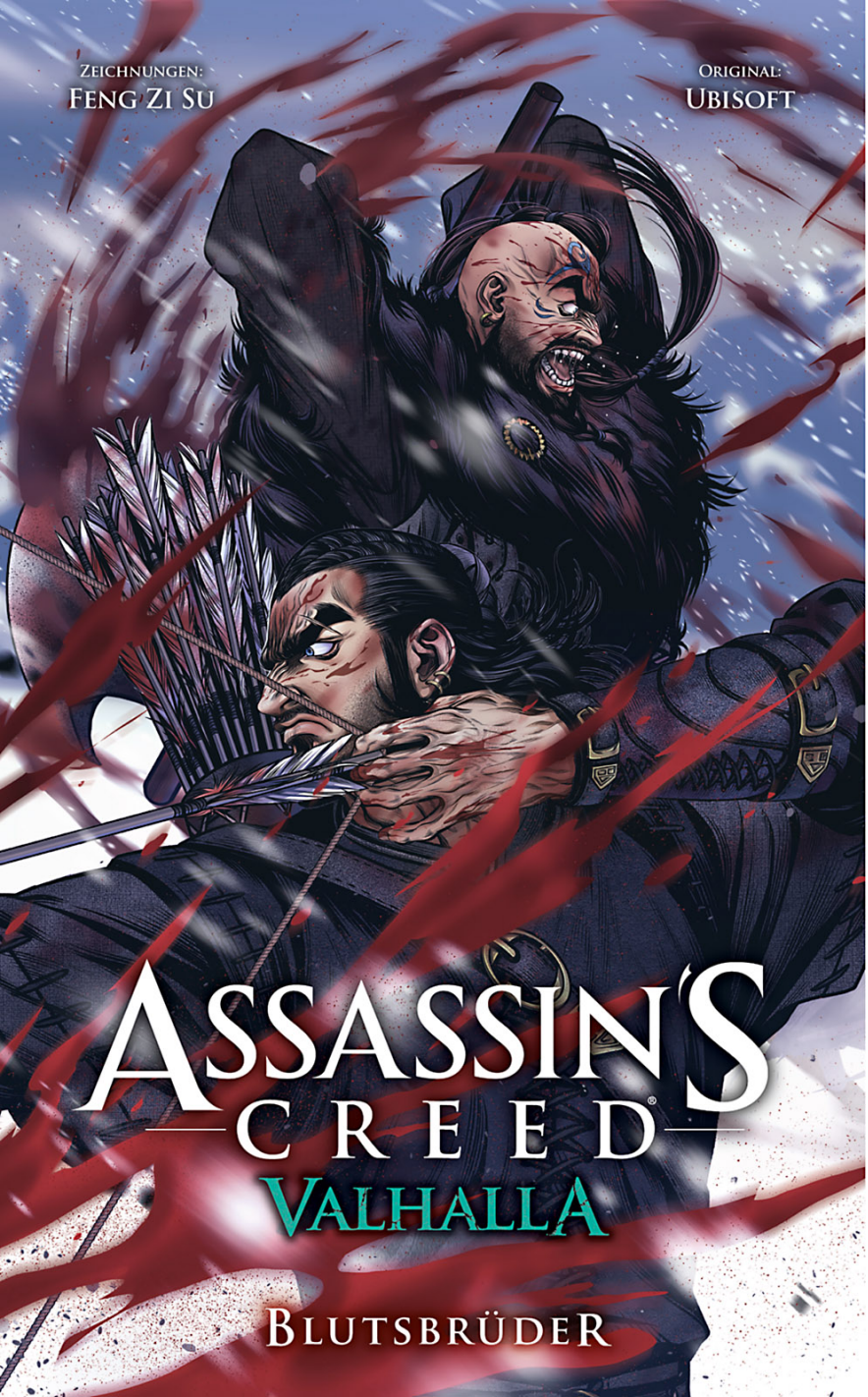
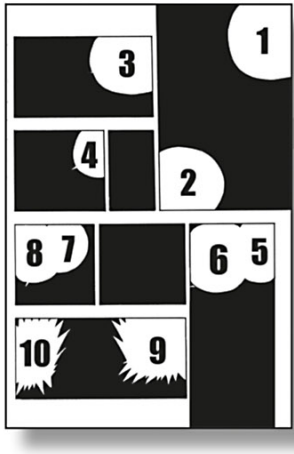

Zeichnungen:
Feng Zi Su
Original:
Ubisoft
Assassin's
Creed
Valhalla
Blutsbrüder

STOPP!

Dies ist die letzte Seite des eBooks!
Du willst dir doch nicht den Spaß verderben
und das Ende zuerst lesen, oder?

Um die Geschichte unverfälscht und originalgetreu mitverfolgen zu können, musst du es wie die Japaner machen und von rechts nach links lesen.



So geht's:

Wenn dies das erste Mal sein sollte, dass du einen digitalen Manga liest, kann dir die Grafik helfen, dich zurechtzufinden: Fang einfach oben rechts an zu lesen und arbeite dich nach unten links vor. Zum Umblättern tippst du den linken Rand im eBook an.
Viel Spaß dabei wünscht dir TOKYOPOP®!

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

BLUTSBRÜDER

Q: Können Sie uns etwas über *Assassin's Creed Valhalla Blutsbrüder* und den Bezug zum *Assassin's Creed Valhalla*-Videogame erzählen?

A: *Assassin's Creed Valhalla Blutsbrüder* spielt in der gleichen Welt wie das Game *Assassin's Creed Valhalla,* kurz vor Eivors Ankunft in England. Fans und Leser können entdecken, wie einige der bekanntesten Kult-Charaktere wie Ivarr der Knochenlose an die Macht kamen, bevor sie auf diese im Spiel treffen. Zudem wird die Ursprungsgeschichte der neuen Helden enthüllt.

Q: Was ist Ihr liebster Teil von *Assassin's Creed Valhalla Blutsbrüder*?

A: Definitiv die Ankunft des ersten Wikingerkönigs in England mitzuerleben! Das war etwas, auf das im Spiel hingedeutet wurde, aber es ist ein beeindruckender Anblick, diese mächtige Ansammlung von Kriegern an Land kommen zu sehen.

Q: Wie wählen Sie die historische Epoche aus, die man in einem Game erforschen kann? Und warum ist die Wikingerzeit eine großartige Wahl für *Assassin's Creed Valhalla*?

A: Viele Elemente beeinflussen die Entscheidung unseres Teams, eine bestimmte historische Epoche zu erforschen. In diesem Fall war die ikonische Bildsprache der Wikinger eine der wichtigsten Entscheidungsgrundlagen. Zudem wurde es von den Fans am meisten gewünscht. Der Schauplatz und die Art des Spielablaufs, welche diese Epoche in das Game einbringen würden, die Grafik und Landschaft und die historischen Figuren waren allesamt so großartig, dass die Wahl letztendlich ziemlich leicht war.

»DIE GESCHICHTE IST DEINE SPIELWIESE«

Q: Wie historisch korrekt ist *Assassin's Creed Valhalla*?

A: Einer der Grundpfeiler der Brand *Assassin's Creed* ist, dass die Geschichte deine Spielwiese ist. Und so versteht man dann auch die Herangehensweise des Produktionsteams. Geschichte ist der Treibstoff und der Ausgangspunkt für alles. Daher haben wir mit Historikern zusammengearbeitet und auch unsere eigene Recherche betrieben. Das Team besuchte Museen und versuchte, das Leben eines Wikingers nachzufühlen, in die Kultur einzutauchen und sie so zu verstehen. Auf diese Weise wurde das Spiel aus historischer Sicht sehr authentisch, bis hin zu den kleinsten Details des Lebensstils und der Architektur der Wikinger. Im Spiel selbst erlauben wir uns, etwas kreativer zu sein, um den Ablauf des Gameplays, die Wirkung oder die visuellen Aspekte bestimmter Elemente zu erhöhen. Auch Dramatik und Spannung werden gesteigert, wie in einem großen Film – und das Ergebnis ist unser Kult-Franchise!

Transmedia & Business Development Director

AYMAR AZAÏZIA

BIOGRAFIE

Aymar hat seit *Assassin's Creed II* an der *Assassin's Creed*-Reihe gearbeitet und daher mehr als ein Jahrzehnt praktisch als »Assassin« gelebt!

Mit seiner Leidenschaft für die Kreativbranche hat Aymar seine gesamte Karriere an Videospielen, Brettspielen und Comics gearbeitet. Als er dem Team von Ubisoft beitrat, war er zunächst einige Jahre im Marketing tätig und wechselte dann zu mehr produktionsorientierten Aufgaben, bevor er schließlich Teil des originalen Markenteams wurde, das während der Entwicklung von *Assassin's Creed: Brotherhood* im Jahr 2010 entstand.

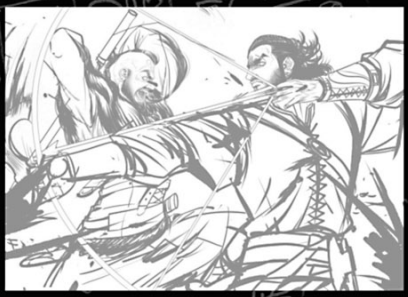
Seit 2014 ist er »Head of Content« für das Franchise. Er sorgt für die Einheitlichkeit der Erzählstruktur der *Assassin's-Creed*-Games sowie für die Veröffentlichung, Lizenzierung und das Publishing sowie die medienüberreifende Entwicklung des Franchises, einschließlich der Arbeit am *Assassin's Creed*-Film.

Im Jahr 2018 gründete er das Departement »Transmedia und Business« bei Ubisoft Montreal, das er seither führt. Diese Abteilung unterstützt zudem weitere IPs wie *Far Cry, Watch Dogs* und Tom Clancys *Rainbow Six*.

PROZESS DES COVERENTWURFS

Entstehung der Illustration für das Cover von *Assassin's Creed® Valhalla Blutsbrüder*

Skizzen



Tuschezeichnungen

Hintergrundfarbgebung

Kolorierung der Charaktere

Vordergrunddetails / Finalisierung

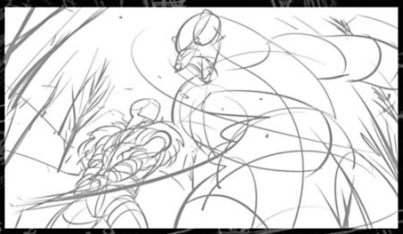
Künstler und Autor

FENG ZI SU

VISUELLES AUSWAHLVERFAHREN

Vorläufige Probeskizzen, die der Künstler Ubisoft während des Auswahlverfahrens zeigte

Skizzen



Tuschezeichnung

ZITAT DES KÜNSTLERS

Als ich ein Kind war, sah ich das Gemälde von Paul Gauguin namens *Woher kommen wir? Wer sind wir? Wohin gehen wir?* Diese drei Fragen habe ich seitdem im Kopf. Während der Erschaffung dieses *Assassin's Creed Valhalla*-Mangas habe ich versucht, die drei Antworten aus der Perspektive der Wikinger zu finden.

—— Feng Zi Su

viele andere Quellen zur geografischen Lage, der Architektur, der sozialen Umgangsformen der Zeit und Region hinzugezogen. So konnte ich Details besser herausarbeiten wie die Vegetation und die natürliche Beschaffenheit des Landes, oder den architektonischen Stil und das Aussehen der Gebäude, die von Menschenhand erschaffen wurden.

Q: Was ist Ihr liebster Teil in *Assassin's Creed Valhalla Blutsbrüder*?

A: Mir persönlich gefällt Kapitel fünf am besten. Hier opfert sich Blauschild, um Björn zu retten und er muss sich von den beiden Brüdern verabschieden. In der Geschichte ist Blauschild wie ein Vater und ein Mentor für die beiden Brüder. Von daher ist sein Tod natürlich ein schwerer Schlag für die zwei und wird sie für den Rest ihres Lebens prägen.

Der bekannte chinesische Ästhetik-Philosoph Zhu Guangqian schreibt in seinem Werk *Die Psychologie der Tragödie:* »Tragödie entsteht hauptsächlich aus der Machtlosigkeit des Kampfes des Individuums gegen die Macht der Gesellschaft.« Die Tragödie dieser Geschichte mag aus der Sicht der Protagonisten zufällig geschehen, aber historisch gesehen ist sie unvermeidbar. Wenn die Menschheit sich für den Krieg entscheidet, folgen Unheil und Tod. Ich hoffe, dass jeder die Personen, die er liebt, wertschätzt und ich hoffe, dass die Erde Frieden finden wird.

Q: Wie war die Erfahrung über jemanden wie Ivarr den Knochenlosen zu schreiben, der ein solch widersprüchlicher Charakter zu sein scheint.

A: Außer mit Ivarrs Charakter im Game habe ich mich zudem umfangreich mit historischen Materialien und Mythen beschäftigt. Historische Belege sind faktisch ziemlich rar, meistens bestehen sie aus wenigen Bruchstücken. In den Mythen wird Ivarr oft sehr überdramatisiert, was in widersprüchlichen Darstellungen resultiert. Zum Beispiel in *Geschichte von Ragnars Söhnen* (Altnordisch: *Ragnarssona þáttr)* wird impliziert, dass Ivarrs Spitzname »der Knochenlose« auf seine sexuelle Impotenz zurückzuführen ist. In *Saga von Ragnar Lodbrok* (Altnordisch: *Ragnars saga loðbrókar)* heißt es, dass Ivarr ohne Knochen geboren wurde.

Um Ivarr in den Comics besser porträtieren zu können, versuchte ich die Motivationen des Anführers der Großen Heidnischen Armee zu erschließen, indem ich die Aktivitäten der Armee nachverfolgte. Warum kehrten sie nach ihrem Raubzug nicht nach Skandinavien zurück wie vorherige Wikingerinvasoren? Warum entschieden sie sich, in Ostanglien zu landen und von dort aus durch Merzien zu ziehen, um dann einen Überfall auf die weit entfernte Stadt York im Königreich Northumbrien auszuführen, anstatt Ostanglien direkt zu besetzen? Und warum setzten sie englische Könige als Marionetten ein, um ihre Herrschaft zu erhalten, nachdem sie die Könige von Merzien und Northumbrien verbannt hatten? Während ich über diese Fragen nachdachte und nach Antworten suchte, formte sich ein höchst ehrgeiziger und dennoch weitsichtiger Ivarr in meinem Kopf: Ein Maverick, kalt und skrupellos, und dennoch sehr vertraut mit den Mechanismen der Politik und den Herzen der Menschen. Das legte den Grundstein für den Ivarr, wie er heute im Comic erscheint.

Künstler und Autor

FENG ZI SU

INTERVIEW

Q: Können Sie uns bitte etwas über sich selbst und Ihre Arbeit am *Assassin's Creed*-Universum erzählen.

A: Ich wurde im Jahr 1995 geboren. In China heißt diese Generation »Post-90s«. Meine Generation wuchs während Chinas rapidem Wirtschaftswachstum und der schnellen globalen Expansion des Internets auf. Aus diesem Grund kam ich mit einer großen Anzahl von Comics in Berührung. Außerdem war meine Mutter Lehrerin im Kunstbereich. Ich schaute ihr von frühester Kindheit an beim Malen von Ölgemälden zu. Dies führte dazu, dass auch ich meine Leidenschaft fürs Zeichnen und Malen entdeckte. In der weiterführenden Schule begann sich mein Interesse an Comics zu vertiefen und ich versuchte meine Gedanken in Comicform festzuhalten, wann immer sich mir nach dem Unterricht die Gelegenheit dazu bot. Ich träumte davon, eines Tages dazu in der Lage zu sein, Comics zu zeichnen, die vielen Menschen gefallen würden.

Die Arbeit an dem *Assassin's Creed*-Comic war voller Herausforderungen für mich. Obwohl ich die *Assassin's Creed*-Videogames immer schon sehr gemocht hatte, wusste ich wenig über die Geschichte der Eroberung Englands durch die Wikinger. Daher fühlte ich mich anfangs etwas verloren. Erst nachdem ich 30 bis 40 Bücher über die Wikinger in England und eine riesige Menge an Forschungsmaterial gelesen hatte, fühlte ich mich ein bisschen sicherer.

Zudem ist dies ein kurzer Comic und das Comic als Medium kann nur eine gewisse Anzahl an Informationen pro Seite beinhalten. Wie sollte ich nur diesen begrenzten Platz nutzen, um sowohl die Kultur und die Traditionen der Wikinger wie auch die Invasion des Großen Heidnischen Heers in England zu erklären, währenddessen die Charaktere (unsere Protagonisten, die beiden Brüder, Blauschild, Ivarr, Ælfred, etc.) zu entwickeln und gleichzeitig das Level dramatischer Intensität zu halten? Das frustrierte mich eine lange Zeit. Zum Glück boten mir meine Freunde bei Ubisoft und New Comics jede Menge Unterstützung und Ermutigung während des kreativen Prozesses, und dafür möchte ich ihnen meine tiefe Dankbarkeit ausdrücken.

Q: Wie ist die technische Herangehensweise beim visuellen Übertragen des *Assassin's Creed*-Games in einen Manhua?

A: Die Games sind eine 3-D-Kunstform, während Comics 2-D sind. Daher habe ich die Game-Charaktere rekonstruiert, indem ich sie karikiert habe – zum Beispiel indem ich eine Silhouette eines Charakters identifiziert und hervorgehoben habe. Oder indem ich die Körperformen der verschiedenen Charaktere überzeichnete und in Kontrast zueinander setzte, um diese im Comic noch erkennbarer zu machen und auch um die Atmosphäre der Konfrontation zwischen den Charakteren hervorzuheben. Ein anderer Kontrast war das Design der Settings. Neben den Bezügen zum Spiel habe ich auch noch

BONUS

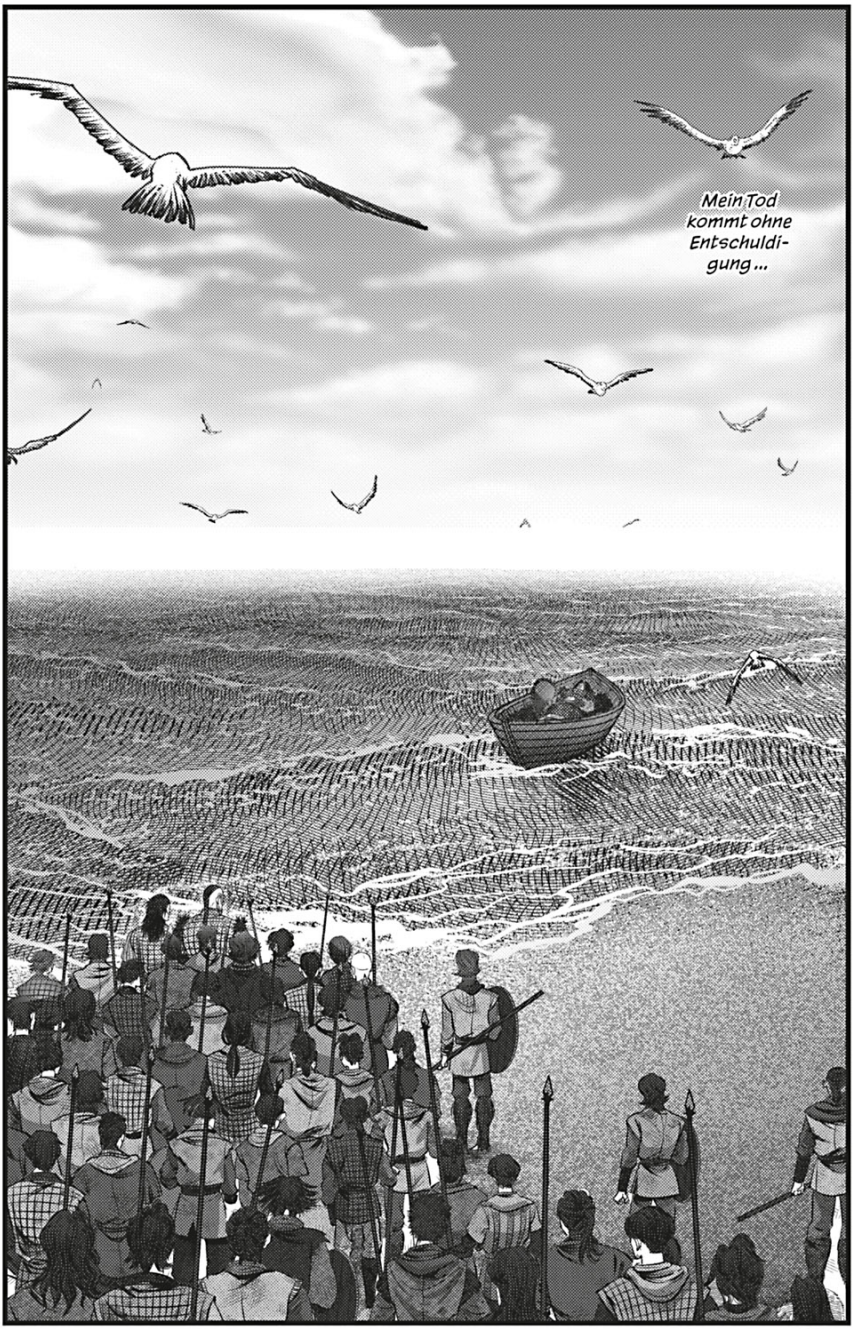
Fortsetzung der Geschichte Ivarrs des Knochenlosen, Ælfreds des Großen und der Wikingerinvasion in Assassin's Creed Valhalla!

Der Sieg bei der Schlacht von Ashdown verlangsamte kurzzeitig das Vordringen der Wikinger, aber die Sachsen wussten, dass eine kurze Atempause keinen langdauernden Frieden bedeutete.
Die Unterströmungen der Zeit stiegen auf. Ælfred würde bald auf einen stärkeren Gegner treffen. Aber das ist eine Erzählung für ein anderes Mal...

Meine dringenden Begehrlichkeiten treiben davon ...

... als die Walküren ...

... mich heimrufen ...
- Auszug aus einer isländischen Sage des 13. Jahrhunderts


Mein Tod kommt ohne Entschuldigung...

Vergiss mich nicht, wenn du Valhall erreichst, alter Mann. Ich werde an dich denken.
Hier ist dein liebster Met. Trink ihn auf dem Weg ...
Odin wird dir den Weg zeigen.
FSCHHH
FSCHHH
Auf Wiedersehen, Blauschild ...

KNA

RZ