

**LA SIMULACIÓN DE CIUDADES
HISTÓRICAS EN VIDEOJUEGOS DE MUNDO
ABIERTO: LA SAGA ASSASSIN'S CREED**

**TESIS DOCTORAL
DAVID M. MORALES VALLEJO**

**DIRECTOR:
RICARDO ANGUITA CANTERO**



**UNIVERSIDAD DE GRANADA
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
DEPARTAMENTO DE HISTORIA DEL ARTE
PROGRAMA DE DOCTORADO EN HISTORIA Y ARTES
FEBRERO, 2020**

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales
Autor: David Moisés Morales Vallejo
ISBN: 978-84-1306-648-6
URI: <http://hdl.handle.net/10481/63918>

El mundo ha sido creado para ser recreado.
Georges Duhamel

ÍNDICE.

Contenido

INTRODUCCIÓN.	13
1. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.	15
2. METODOLOGÍA.	19
3. ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN.....	23
CAPÍTULO I: REPRESENTACIÓN ESTÉTICA DE LA CIUDAD: DESDE LOS MEDIOS ARTÍSTICOS TRADICIONALES HASTA LOS MEDIOS DE MASAS Y LOS VIDEOJUEGOS ACTUALES.	31
I.1. LA IMAGEN DE LA CIUDAD EN MEDIOS ARTÍSTICOS TRADICIONALES.	33
I.2. EVOLUCIÓN DE LA ESTÉTICA DE LA CIUDAD Y AMBIENTACIÓN PATRIMONIAL EN LOS VIDEOJUEGOS.	40
I.3. LA SAGA GRAND THEFT AUTO: MODELO DE UNA NUEVA REPRESENTACIÓN DE LA CIUDAD VIRTUAL.....	51
CAPÍTULO II: APARECE UN NUEVO GÉNERO DE VIDEOJUEGOS, EL MUNDO ABIERTO.....	61
II.1. LA SAGA GRAND THEFT AUTO: PARADIGMA DE UNA NUEVA CATEGORÍA DE VIDEOJUEGOS.	63
II.2. DIFERENCIACIÓN ENTRE VIDEOJUEGO DE MUNDO ABIERTO Y SANDBOX.	68
II.3. ELEMENTOS ESENCIALES DEL GÉNERO DE MUNDO ABIERTO.	71
CAPÍTULO III: LOS TIPOS DE MUNDO ABIERTO.....	77
III.1. TIPOLOGÍAS DEL GÉNERO.	79
III.1.1. Según la perspectiva visual y el enfoque de cámara.	79
III.1.2. Según la ambientación y temática.....	82
III.2. GRADOS DE APROXIMACIÓN A LA CIUDAD REAL.....	86
III.3. EVOLUCIÓN DE LAS ESCENOGRAFÍAS HACIA LA CIUDAD TRIDIMENSIONAL REALISTA...88	
CAPÍTULO IV: VIDEOJUEGOS NO LINEALES Y MECANISMOS DE NO LINEALIDAD.	97
IV.1. NARRACIÓN INTERACTIVA.....	101
IV.2. ELECCIÓN EN EL ORDEN DE LAS MISIONES.	104
IV.3. ELECCIÓN DE MISIONES TEMPORALES.....	106
IV.4. MULTIJUGADOR.	109
IV.4.1. Multijugador competitivo y multijugador cooperativo.	110
IV.4.2. Multijugador local y multijugador en red.	111
IV.5. ELECCIÓN DE PERSONAJES DIFERENCIADOS.	112
IV.6. LIBERTAD A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS CREATIVAS.....	117
IV.7. GENERACIÓN POR PROCEDIMIENTOS.....	120
IV.8. EL LIBRE CONTROL DE LAS CÁMARAS.	123

CAPÍTULO V: LA INFLUENCIA MUTUA ENTRE CULTURA POPULAR Y VIDEOJUEGO DE MUNDO ABIERTO.....	127
CAPÍTULO VI: LA FRANQUICIA ASSASSIN’S CREED.....	153
CAPÍTULO VII: LAS CIUDADES DE LAS TERCERAS CRUZADAS EN ASSASSIN’S CREED.....	159
VII.1. ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO EN AC.	162
VII.2. LOCALIZACIONES DE INTERÉS EN AC.....	177
VII.2.1. Masyaf.	177
VII.2.2. Damasco.....	179
VII.2.3. Acre.....	185
VII.2.4. Jerusalén.	190
VII.2.5. Reino.....	195
CAPÍTULO VIII: CIUDADES DE LA ITALIA RENACENTISTA EN ASSASSIN’S CREED II.	197
VIII.1. ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO EN AC: II.....	200
VIII.2. LOCALIZACIONES DE INTERÉS EN AC: II.....	212
VIII.2.1. Florencia.....	212
VIII.2.2. Monteriggioni.....	220
VIII.2.3. Toscana/ San Gimignano.	222
VIII.2.4. Romaña/ Forlì.....	225
VIII.2.5. Venecia.	227
VIII.2.6. Roma.....	236
CAPÍTULO IX: LA ROMA RENACENTISTA EN ASSASSIN’S CREED: LA HERMANDAD.	239
IX.1. ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO EN AC: LA HERMANDAD.....	242
IX.2. LOCALIZACIONES DE INTERÉS EN AC: LA HERMANDAD.	257
IX.2.1. Roma.....	257
IX.2.2. Monteriggioni.....	282
IX.2.3. Viana.	283
IX.2.4. Otras localizaciones de interés.....	284
CAPÍTULO X: BOSTON Y NUEVA YORK REVOLUCIONARIAS EN ASSASSIN’S CREED III.	289
X.1. ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO EN AC: III.....	292
X.2. LOCALIZACIONES DE INTERÉS EN AC: III.	306
X.2.1. Boston.	306
X.2.2. Nueva York.	314
X.2.3. Frontera.	321
X.2.4. Filadelfia.....	323

X.2.5. Otras localizaciones de interés.....	324
CAPÍTULO XI: EL PARÍS DE LA REVOLUCIÓN EN ASSASSIN’S CREED: UNITY.....	327
XI.1. ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO EN AC: UNITY.....	330
XI.2. LOCALIZACIONES DE INTERÉS EN AC: UNITY.....	356
XI.2.1. París.....	356
XI.2.2. Villa de Versalles.....	406
XI.2.3. Saint-Denis/ Franciade.....	408
XI.2.4. Otras localizaciones de interés.....	410
CAPÍTULO XII: EL LONDRES VICTORIANO DE ASSASSIN’S CREED: SYNDICATE.....	413
XII.1. ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO EN AC: SYNDICATE.....	416
XII.2. LOCALIZACIONES DE INTERÉS EN AC: SYNDICATE.....	440
XII.2.1. Londres.....	440
XII.2.2. Londres en la Primera Guerra Mundial.....	487
CAPÍTULO XIII: ASSASSIN’S CREED Y LA IDONEIDAD DEL VIDEOJUEGO DE MUNDO ABIERTO PARA LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO HISTORICO ARTÍSTICO.....	491
XIII.1. LA PROMOCIÓN DEL PATRIMONIO HISTÓRICO COMO EXISTOSA ESTRATEGIA DE MARKETING.....	493
XIII.2. LA RECREACIÓN HISTÓRICA DEFINITIVA, ASSASSIN’S CREED: ORIGINS.....	494
XIII.2.1. La Iniciativa Jeroglífica.....	496
XIII.2.2. Modo Descubrimiento (Discovery Tour).....	497
XIII.2.3. El caso de la Gran Pirámide de Jufu.....	502
CONCLUSIONES.....	505
BIBLIOGRAFÍA.....	513

INTRODUCCIÓN.

1. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

Entre los finales del siglo XX y los albores del siglo XXI la situación del mundo de los videojuegos alcanzó una destacada aceptación social y un considerable impacto dentro de la industria del entretenimiento. Las primeras videoconsolas de 8 y 16 bits de las décadas de los setenta y ochenta y las de 32 y 64 bits de los noventa (Belli y López, 2008), dieron paso al lanzamiento de plataformas domésticas como Dreamcast (Sega, 1998), Xbox (Microsoft, 2002), GameCube (Nintendo, 2002) y, especialmente, PlayStation 2 (Sony, 2000), la más vendida de todos los tiempos con más de 160 millones de unidades vendidas¹, que, en su conjunto, conformaron una exitosa generación -la sexta de la historia de los videojuegos- presente en cientos de millones de hogares alrededor de todo el planeta.

Es en el seno de esta nueva generación donde triunfa un título como *Grand Theft Auto III* (DMA Desing, 2001), también conocido como *GTA III*, que supone una revolucionaria concepción de la diversión en escenarios diseñados como grandes ciudades contemporáneas. Dichos entornos urbanos son construidos como amplias escenografías tridimensionales, con profundidad espacial y en las que destaca la relevancia dada a la representación de la arquitectura y al urbanismo, además de una atmósfera sonora compuesta por el ruido del tráfico, las conversaciones de los viandantes, la música de los locales nocturnos y las emisoras de radio de los vehículos. Esta fórmula original y entretenida, donde el protagonismo es acaparado por una poliédrica y omnipresente imagen de la ciudad moderna, genera toda una oleada de nuevos videojuegos, desarrollados por diferentes compañías, que emulan el diseño de escenarios y las mecánicas de juego de *GTA III*. Nace, por tanto, una nueva tipología de videojuegos y, tras un lustro desde el *boom*, o fenómeno de *GTA III*, los títulos que imitan su estilo se cuentan por decenas, ofreciendo, generalmente, propuestas artísticas, narrativas y jugables muy similares.

Partiendo de la propia experiencia que, en ese periodo -entre 2001 y 2006-, aporta ser aficionado a los videojuegos, a la vez que estudiante de la Licenciatura de Historia del Arte de la Universidad de Granada, se desarrolla una propensión a apreciar debidamente tanto la diversión implícita en un videojuego, como los valores culturales que éste ofrece.

¹ Recuperado de: <<https://www.playstation.com/es-es/explore/ps2/>>. [Consulta 09-02-2020].

De esta manera, con una disposición abierta a considerar las mecánicas jugables de un programa tanto como la expresión artística reflejada en él -ya sea en el ambicioso diseño urbano y arquitectónico o en la composición paisajística del escenario-, se puede, a la postre, valorar dichas cualidades y virtudes sin ningún tipo de prejuicio. Es así como empieza a surgir el interés por cómo en estos videojuegos se refleja la imagen de la ciudad, al tiempo que se intuye ya su potencial como medio artístico difusor de la cultura contemporánea.

Ya en 2006, tras haberse lanzado al mercado con considerable éxito decenas de títulos que imitan el diseño urbano y las mecánicas de *GTA III*, comienzan a hacerse públicas en portales especializados de internet, las primeras imágenes de un nuevo título en desarrollo de similares características. En esta ocasión, el programa es diseñado para videoconsolas de una nueva y recién implantada séptima generación, PlayStation 3 (Sony), Xbox 360 (Microsoft), y Wii (Nintendo) y, por tanto, hay un notable salto cualitativo en la apariencia estética del proyecto.

No obstante, lo que resulta verdaderamente llamativo, es que las imágenes del juego ya no ofrecen una visión paisajística de una moderna ciudad contemporánea, sino que traslada al jugador a ciudades de Oriente Medio. En las primeras capturas de pantalla de este título, se muestra al protagonista, vestido con una suerte de túnica blanca con capucha, que recuerda a la habitual indumentaria de un fraile, aunque con una espada al cinto que lo delata como un guerrero medieval. Ante él, se abre el extenso horizonte de arena y palmeras, de donde emergen murallas tras las cuales se vislumbraba la arquitectura de una gran ciudad islámica. Por primera vez en la historia del videojuego, el usuario está ante un título desarrollado en un escenario de mundo abierto en el que, a través de un avatar, puede visitar, explorar, y conocer en profundidad, representaciones muy realistas de ciudades como Damasco, Jerusalén, o Acre, durante el periodo histórico de las Terceras Cruzadas. Es decir, un mundo lejano en el espacio y en el tiempo, accesible ahora para millones de personas.

Ese título se lanza al mercado en 2007 con el nombre de *Assassin's Creed*, un programa que viene a satisfacer a los fanáticos de la acción y la aventura en los videojuegos, tanto como a los amantes de la historia y la historia del arte. Algún tiempo después de aquellas primeras impresiones de *Assassin's Creed*, ya como licenciado en Historia del Arte y algo alejado de la afición a los videojuegos, se cruza en mi camino el segundo episodio de la

saga, *Assassin's Creed II*, ambientado en esta ocasión en la Italia renacentista. Ya no hablamos de una mera aventura en escenarios de las Terceras Cruzadas, ni de una potencial capacidad de difusión cultural, sino de la materialización de la divulgación del patrimonio histórico artístico a través de un videojuego. Es cierto que ya había habido videojuegos basados en la historia, o programas educativos, pero nunca se habían desarrollado en escenarios tan amplios, profundos, realistas, y fieles con una ciudad histórica. La trama, aun siendo una ficción con guiños a acontecimientos reales, tal vez está lejos de poder considerarse un acercamiento realista al periodo, pero el escenario, ambientado en representaciones muy fieles de Florencia, Venecia, y Roma, es ya un homenaje a la ciudad y al arte renacentista en general. Las iglesias, catedrales, templos, ruinas de teatros y antiguas termas, populares plazas y famosos espacios públicos, se convierten en protagonistas absolutos del videojuego, y de una manera nunca antes vista. La ambientación renacentista -inesperada en el momento en que triunfaron los primeros títulos continuistas de la estética y temática de *GTA III*-, afianza el compromiso de la franquicia con la recreación de ciudades históricas reales, además de marcar un camino a seguir en el diseño, del que las siguientes entregas de la serie no se desviarían.

Esa circunstancia es algo que, como historiador del arte, y conocedor del mundo de los videojuegos, tuve la suerte de valorar. La investigación que aquí se desarrolla parte, por ello, de la propia experiencia en ambos entornos. De tales impresiones, sopesadas ya desde el punto de vista del historiador del arte, nace el interés por las posibilidades de este tipo de videojuegos, cuyas escenografías son diseñadas como ambiciosas recreaciones de la ciudad histórica. En los títulos de la franquicia *Assassin's Creed*, cualquier tipo de persona, sea cual sea su formación académica, puede conocer y aprender, y disfrutar del urbanismo, de la arquitectura y de la monumentalidad de lugares de todo el mundo en esplendorosas épocas pasadas.

A partir de esa nueva visión, se inicia un acercamiento al ámbito académico para conocer el estado de la cuestión. En el periodo en que se comienza a plantear esta investigación (2014-2015), ya hay valiosas aportaciones al mundo académico como *Videojuegos, un arte para la historia del arte*, tesis doctoral de Ximena Hidalgo Vásquez (Universidad de Granada, 2012), *Acerca del diseño de videojuegos educativos*, de Joan Morales Mora (Universidad de Barcelona, 2012) o *Un Modelo Conceptual Para El Diseño De Videojuegos Educativos*, de Mario Rafael Ruiz Vargas (Universidad Carlos III, 2014), entre otras investigaciones que acercan el ámbito de los videojuegos al mundo

académico². Únicamente, la reciente tesis doctoral de Pilar Díaz Vázquez *Arquitectura y videojuegos: relaciones* (Universidad de A Coruña, 2018) ha supuesto un primer análisis de las relaciones entre la arquitectura real y la virtual de los videojuegos.

Hasta este momento, ninguna investigación académica previa había planteado como objeto de investigación el reconocimiento y estudio de los videojuegos que recrean virtualmente los ambientes urbanos reales o ficticios de ciudades y las construcciones arquitectónicas, monumentales o no, que los configuran; y, más particularmente, el análisis de la recreación de las ciudades históricas en entornos virtuales convertidos en escenarios en el que desarrollar la narrativa de los videojuegos y que permiten al jugador una absoluta libertad de movimientos y desplazamientos por espacios públicos e interiores arquitectónicos de estas ciudades del pasado bajo una nueva concepción de jugabilidad facilitada por los avances de los hardware y novedosos programas de diseño informáticos, que permiten alumbrar el surgimiento de un nuevo género: los videojuegos de mundo abierto.

Derivados del objeto de investigación, la recreación de ciudades históricas en videojuegos de mundo abierto, la tesis doctoral plantea una serie de objetivos que permitan la mejor comprensión y valoración de los títulos pertenecientes a este género que son analizados en ella, especialmente la saga *Assassin's Creed*.

Un primer objetivo debe ser precisamente el esfuerzo de clarificación del término *mundo abierto* y su diferenciación semántica del de *sandbox* con el que, habitualmente, se confunde en el ámbito de los videojuegos. En este sentido, la investigación plantea aportar las bases conceptuales de un género que ha alcanzado gran desarrollo durante las dos últimas décadas y que ha facilitado nuevas posibilidades y experiencias de jugabilidad, generando ambientes virtuales caracterizados por la libertad de movimientos y la simulación de una espacialidad tridimensional realista.

Para ello, es necesario analizar el proceso evolutivo que han experimentado los videojuegos durante el último medio siglo, desde entornos espaciales esquemáticos y

² En Teseo, la base de datos de tesis doctorales del Ministerio de Educación, se computa un total de 99 tesis doctorales leídas en universidades españolas relacionadas con el estudio de los videojuegos, en su mayor parte vinculadas a investigaciones desarrolladas en el ámbito de las áreas de las Ciencias de la Educación -análisis de sus componentes didácticos y de aprendizaje en los estudios de Primaria y Secundaria-, de la Sociología -análisis de su influencia en la adolescencia, en contenidos de género y diversidad y en la cultura contemporánea del ocio digital- y de la Psicología -análisis de aspectos relacionados con programas de entrenamiento y aspectos cognitivos de la percepción y la memoria-.

bidimensionales hasta los complejos y pormenorizados escenarios actuales caracterizados por sus complejas perspectivas y extremo grado de detalles figurativos. En este sentido, otro objetivo de la investigación ha sido analizar los tipos de mundos abiertos existentes en los videojuegos.

Otro objetivo esencial es aportar un mayor conocimiento al proceso creativo de estos títulos, profundizando en los procesos seguidos por las empresas de videojuegos en la recreación de ciudades históricas y los recursos y fuentes documentales utilizados para ello, valorando y describiendo la labor de los equipos de desarrolladores y la tendencia a incorporar en estos equipos, ya sea como integrantes o como colaboradores, a especialistas académicos que asesoran en la reconstrucción de los espacios urbanos históricos así como en la inclusión de infinidad de detalles y referencias que posibilitan generar una ambientación fidedigna del pasado.

Un objetivo especialmente sugerente consiste en comprobar como los videojuegos de mundo abierto que recrean ciudades del pasado abordan progresivamente nuevas propuestas e iniciativas que pretenden sumar a la finalidad de entretenimiento del juego el mejor conocimiento y valoración histórico-artística de los escenarios históricos recreados, llevando a cabo campañas divulgativas e incluyendo contenidos adicionales que permitan alcanzar este objetivo, añadiendo una novedosa dimensión de valoración, sensibilización, divulgación y, en consecuencia, fruición virtual del patrimonio arquitectónico y urbano.

Un objetivo final, derivado de los anteriores, es aportar nuevas claves que permitan aumentar el ya consolidado reconocimiento cultural y valoración artística que la industria de los videojuegos ha alcanzado como medio de masas esencial en la configuración de la sociedad actual, que tiene en el ocio digital uno de los elementos más determinantes de la cultura contemporánea.

2. METODOLOGÍA.

Metodológicamente, la investigación tiene como principal fuente documental el propio objeto de estudio, los videojuegos y, en concreto, los pertenecientes a la franquicia analizada. El conocimiento de esta fuente primaria pasa ineludiblemente por iniciarse en el desarrollo del propio juego lo que permite analizar pormenorizadamente cada

escenario, cada paisaje urbano y cada construcción o monumento. Atendiendo al hilo argumental y a los diálogos, pueden conocerse además detalles del contexto histórico recreado en cada caso, y valorar el grado de fidelidad a los modelos reales en que se basan o inspiran.

Estudiar y jugar los títulos seleccionados para la investigación también permite valorar en primera persona la sensación de descubrimiento de cada ciudad y entender los sentimientos que evoca cada una de las recreaciones históricas.

Especialmente interesante resulta la información que aportan los historiadores vinculados a su desarrollo a través de las bases de datos, que complementan la experiencia del usuario cuando contempla un monumento o edificio de interés cultural.

Esta información se coteja y analiza a la luz de diferentes elementos informativos básicos, empezando por la documentación obtenida a través de internet, ya que, en este sentido son fundamentales los portales especializados, y el periodismo de videojuegos. Ya a mediados y finales de los años noventa, con la democratización de internet, empiezan a surgir portales informativos *online* y *blogs* dedicados al mundo del videojuego. Algunos de los más destacables a nivel nacional e internacional son, *3djuegos*³, *MeriStation*⁴,

³ *3DJuegos*; revista *online* especializada en el sector del videojuego. Cuenta con los habituales análisis, avances, vídeos e imágenes de los principales títulos en PC, consolas y móviles. Aportan información diaria y cuentan con enviados especiales en los principales eventos. Actualmente es la revista del sector en lengua española más leída del mundo según OJD. 3DJuegos también es uno de los medios en español pioneros en entrar en el portal de reseñas de Metacritic. Puede visitarse en: <<http://www.3djuegos.com/>>.

⁴ *MeriStation*; revista *online* española de videojuegos fundada en 1997 por el periodista Pep Sánchez Gavilán. En 2011 pasa a ser comprada por Grupo PRISA, que se refiere a la revista como “el portal de información en español más visitado del sector del videojuego. La revista contiene análisis y videoanálisis, artículos, trucos, columnas de opinión, podcasts y coberturas en directo desde ferias internacionales como el E3 o el Tokyo Game Show”.

*Vandal*⁵, *IGN*⁶, *Hobby Consolas*⁷, *GameSpot*⁸, *Polygon*⁹, *GamesRadar*¹⁰, *Famitsu*¹¹, *Jeuxvideo*¹², *GamesIndustry*¹³, *ElOtroLado (EOL)*¹⁴, *RetroManiac*¹⁵, entre otros muchos. Éstos heredan el estilo periodístico de las clásicas revistas impresas de informática como *Microhobby* (noviembre, 1984), *Micromanía* (junio, 1985), *Load'n'run* y *Stars* (enero, 1985) o *Input* (septiembre, 1985). Aunque, especialmente, de publicaciones

⁵ *Vandal*; página web española fundada en 1997, especializada en el sector informativo del videojuego. En 2010 pasa a ser propiedad del diario 20 minutos. Es uno de los medios españoles más relevantes de los dedicados al sector de los videojuegos y está reconocido por la Asociación Nacional de Fomento del Entretenimiento Digital, ANFED.

⁶ *IGN*; siglas de Imagine Games Network, fundado en 1996, es uno de los más importantes sitios *web* internacionales especializado en noticias y análisis de videojuegos. Tiene una edición local en más de treinta países, entre ellos España. Puede verse en: <<http://es.ign.com/>>.

⁷ *Hobby Consolas*; revista especializada en videojuegos de periodicidad mensual que se publica en España desde 1991. Al margen de la edición en formato físico, la revista dispone desde 2010 de su propia página *web* donde se publica todo tipo de informaciones respecto a videojuegos y otras áreas de la cultura popular, con una constante actualización de contenidos. Se convierte en una de las *webs* de videojuegos más visitadas de España y en la única editorial del sector en el país con soporte *online* y en papel. Puede ser visitada en: <<http://www.hobbyconsolas.com/>>.

⁸ *GameSpot*; lanzado en 1996, es un veterano sitio *web* británico especializado en videojuegos, que actualmente pertenece al grupo mediático CBS Interactive. Es una de las 200 páginas *web* más vistas según la compañía de datos, análisis y tráfico web Alexa Internet. Como es habitual en estos medios, ofrecen una información siempre actualizada a través de noticias, artículos, críticas, vistas previas, y videos. Puede visitarse en: <<https://www.gamespot.com/>>.

⁹ *Polygon*; página *web* estadounidense dedicada al mundo del videojuego. Lanzado como propiedad de Vox Media el 24 de octubre de 2012, el sitio presta especial atención a los creadores de los propios juegos. Según Alexa Internet está entre las 2000 *webs* más consultadas. Puede visitarse en: <<https://www.polygon.com/>>.

¹⁰ *GamesRadar*; sitio *web* especializado en videojuegos lanzado en 2006 que opera para todo el mundo desde Reino Unido y EEUU. Las secciones habituales en este tipo de medios son abordadas con cierta dosis de humor que se ha convertido en señal de identidad de GamesRadar. También aportan información referente a cine y televisión, principalmente todo lo que tiene que ver con la cultura *geek*. Según el *ranking* de Alexa Internet, a principios de 2017 está entre las (aproximadamente) 6.000 páginas más vistas de la *web*. Puede visitarse desde: <<http://www.gamesradar.com/>>.

¹¹ *Famitsu*; publicación japonesa fundada originalmente con el nombre de Famicom Tsūshin. Es desde 1986 una de las publicaciones sobre videojuegos más respetada y relevante a nivel mundial. Se centra en análisis y noticias de videojuegos de todo el mundo, pero especialmente en su industria y mercado local. Actualmente la publicación cuenta con varias ediciones simultáneas dedicadas a diferentes plataformas de videojuegos, además de su edición *online* que puede consultarse en: <<https://www.famitsu.com/>>.

¹² *Jeuxvideo*; fundada en 1997 por Sébastien Pissavy, es una veterana página web francesa dedicada a la información del mundo del videojuego. En su portal se puede encontrar la información más reciente sobre todo tipo de videojuegos para las diferentes plataformas a través de diversas secciones de noticias y análisis. Puede consultarse en: <<http://www.jeuxvideo.com/>>.

¹³ *GamesIndustry*; es una *web* que se define a sí misma como líder mundial de comercio de videojuegos, con todas las últimas novedades de la industria, análisis, trabajos y entrevistas de renombre. Con equipos editoriales en el Reino Unido, Nueva York y San Francisco, GamesIndustry.biz es el recurso comercial número uno para profesionales de la industria de videojuegos. Enlace: <<http://www.gamesindustry.biz/>>.

¹⁴ *ElOtroLado (EOL)*; página *web* informativa sobre consolas, videojuegos, nuevas tecnologías y actualidad internauta. Lanzada en septiembre de 1999 por Álvaro Garrido, es pionera de las *webs* de videojuegos en español. Al consultar la clasificación de Alexa el 14 de octubre de 2017, EOL ocupa el puesto 239 de las *webs* más visitadas de España. Puede consultarse en: <<https://www.elotrolado.net/>>.

¹⁵ *RetroManiac*; es un *blog* y una revista que realiza un grupo de aficionados de los videojuegos antiguos. En la revista se publican artículos sobre juegos y sistemas clásicos, desarrollos independientes, etc. Es de acceso gratuito en su versión digital, pero también puede conseguirse en formato físico a través de financiación por micromecenazgo, financiación colectiva, o *crowdfunding*. En línea: <<http://retromaniacmagazine.blogspot.com.es/>>. [Consulta 09-02-2020].

especializadas en videoconsolas domesticas como como *Hobby Consolas* (octubre, 1991), *Todo Sega* (1992), *Nintendo Acción* (1992), *Los Super Juegos* (1992), o *PC Manía* (1992), entre otras.

No obstante, debido a la inmediatez de los nuevos espacios informativos en internet, la posibilidad de publicar a través de un formato multimedia, sin costes productivos, y con un alcance global, hace que su popularidad se dispare rápidamente. Es por ello que, actualmente, cuando las publicaciones en papel han caído en desuso, los portales informativos *online* y *blogs*, concentran prácticamente la totalidad de la información referente al mundo de los videojuegos. En estas publicaciones, pueden encontrarse noticias variadas sobre cualquier título que se vaya a estrenar o que ya esté disponible, además de críticas, análisis, guías de juego, reportajes, entrevistas a profesionales del desarrollo, y temas abiertos en foros públicos, donde los usuarios pueden aportar su punto de vista. Entre los temas que se tratan es habitual encontrar referencias y reflexiones sobre el género de los diferentes títulos en el mercado.

Por tanto, a través de los portales de prensa especializada más relevantes a nivel nacional e internacional, cada vez más profesionalizados, es posible acceder a valiosa documentación. De esta manera, puede obtenerse información sobre conceptos como “mundo abierto” y “*sandbox*”, y respecto a todo aquello que se refiera a los videojuegos que surgen a raíz del éxito de *Grand Theft Auto III*. Además de encontrar referencias, reportajes, entrevistas y valoraciones sobre los videojuegos de la franquicia *Assassin's Creed* que, sin duda, son de gran utilidad para el desarrollo del corpus de esta investigación.

También a través de internet se puede tener acceso a las obras teóricas donde se recogen los fundamentos, entresijos profesionales, terminologías e ideas de algunos creadores y diseñadores de videojuegos, además de acceder al marco teórico del videojuego desde el análisis académico de historiadores del arte interesados en el medio.

La investigación incluye una amplia consulta de las investigaciones, nacionales e internacionales, que son esenciales para cimentar los aspectos a tratar. En especial, se da una profusa consulta de portales informativos a través de diversos formatos, ya sean artículos periodísticos de los principales sitios *web* especializados, anteriormente mencionados, o material videográfico extraído desde diversas fuentes, aunque, esencialmente, desde la plataforma de reproducción en línea *Youtube*.

3. ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN.

La estructura teórica de la tesis doctoral se ha dividido en trece capítulos, a los que antecede esta introducción, y se culmina con las conclusiones y la bibliografía sobre el objeto de estudio. Se intercalan en el mismo un amplio número de imágenes digitales, que incluyen capturas de pantalla, en su mayoría extraídas directamente de los propios videojuegos jugados y analizados. Además de planos y mapas de las ciudades más significativas, y referencias respecto a su urbanismo, arquitectura, y obras monumentales de exposición pública.

Volviendo a los capítulos fundamentales que conforman el corpus de esta investigación, y que aparecen numerados desde el I al XIII, comenzaremos por el titulado *Representación estética de la ciudad, desde los medios artísticos tradicionales hasta los videojuegos modernos*. En el mismo se trata de hacer una consideración, a rasgos generales, de cómo la imagen y la estética de la ciudad, ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, a través de representaciones en diversos formatos artísticos. Se aborda tanto la evolución de dichas representaciones urbanas -desde la estética más minimalista y representativa a la estética realista de la ciudad a través de la perspectiva-, como la adaptación a diferentes medios artísticos -desde el dibujo, la pintura, los grabados, relieves en madera, hasta los medios de masas contemporáneos como la fotografía o el cine-. A partir de esta breve presentación del devenir de la imagen de la ciudad a través de los siglos y los medios, se hace una introducción respecto a la evolución de la imagen urbana en un nuevo medio artístico como es el videojuego.

De esta manera, se abordan las primeras representaciones estéticas en videojuegos, donde elementos arquitectónicos contruidos con unos cuantos píxeles sugieren ya una ambientación urbana. Se señalan, además, algunos de los saltos evolutivos -generalmente debidos a una constante mejora del *hardware* y *software* a la que se deben los videojuegos-, que denotan una tendencia a representar los escenarios urbanos con mayor realismo. Primeramente, se dan las imágenes fijas donde aparecen ilustraciones pixeladas de ciudades, o conocidos entornos monumentales, para luego ir viendo cómo se da el salto a la representación tridimensional, donde los escenarios adquieren volumen y profundidad. A partir de la inmersión en la escenografía tridimensional de un entorno urbano, asistimos a cómo se perfecciona lentamente la emulación estética de la realidad, y se analizan ya niveles o escenarios que son diseñados tal y como localizaciones reales.

Primero comienzan siendo escenografías cerradas para, paso a paso, ir convirtiéndose en grandes escenarios urbanos abiertos y tridimensionales.

Se analiza en este capítulo la relevancia de un videojuego que se convierte en un referente, y que basa gran parte de su éxito en una extraordinaria visión de la ciudad contemporánea a modo de una creíble escenografía tridimensional, en la que llevar a cabo todo tipo de divertidas actividades. Ese programa, fundamental para el desarrollo de un nuevo concepto de juego sobre grandes escenarios realistas es *Grand Theft Auto III*, un videojuego publicado en el año 2001, que se convierte en un inesperado e inclasificable título que acaba siendo un fenómeno social. Su original mezcla genérica desemboca en buenas cifras de ventas, y en nuevos episodios de la franquicia, que consolidan su fórmula de juego, y un diseño de niveles donde la recreación realista de la gran ciudad es una parte fundamental de su atractivo público y comercial.

El segundo capítulo, titulado *Aparece un nuevo género de videojuegos, el mundo abierto*, se dedica a analizar cómo a raíz del éxito de *Grand Theft Auto III* surge una gran cantidad de videojuegos desarrollados con una fórmula muy similar. De esta manera, en apenas cinco años desde el estreno de *Grand Theft Auto III*, se publican decenas de programas que imitan sus mecánicas de juego, y su concepto de libertad sobre grandes escenarios generalmente diseñados como grandes urbes realistas. Es decir, en un corto plazo de tiempo, surge una oleada de populares títulos donde la recreación de la ciudad, el urbanismo, la arquitectura, y los entornos monumentales son un gran valor, y un patio de entretenimiento para el jugador. Además, se observa una tendencia en el acercamiento estético a la realidad y a los mecanismos que simulan la sensación de elección y de libertad, que evocan una mayor ilusión de inmersión en el mundo virtual, y que acerca al usuario a una considerable comprensión de los espacios urbanos y arquitectónicos como un valor cultural.

No obstante, debido a la mezcla de géneros en esta clase de videojuegos, donde es habitual poder conducir vehículos, poder saltar, correr, disparar, etc, su clasificación genérica es confusa. Es un motivo por el que se señala la necesidad de profundizar más allá de los géneros clásicos en los videojuegos -acción, aventura, plataformas, conducción, disparos, lucha, etc.-. Para ello, se rescatan artículos, textos académicos, o declaraciones de profesionales del desarrollo, en un intento de situar correctamente a los títulos como *Grand Theft Auto* dentro de una taxonomía más exacta y acorde con los nuevos tiempos.

Una vez que se aportan en esta investigación los razonamientos para considerar todos estos videojuegos como un nuevo género, se intenta poner orden en la confusión que hay en torno a la manera de denominar a este tipo de programas. Es por ello que se establecen una serie de argumentos para diferenciar los términos “*sandbox*” y “mundo abierto”, categorías ambas fundamentadas en un amplio concepto de “libertad”, motivo que suele generar cierta confusión.

En la investigación se mantiene que ambas categorías definen a tipologías distintas de videojuegos, y se reconoce ya al mundo abierto como un género en sí mismo, un tipo de juego que, no obstante, para considerarse como tal debe reunir una serie de características esenciales como disponer de un sistema de misiones que puedan ser elegidas en el orden que el jugador prefiera, tener un gran escenario abierto en el que se desarrollen las actividades, y disponer de la posibilidad de disfrutar libremente del entorno y de la experimentación con los distintos elementos que lo componen.

El tercero de los capítulos se dedica a *Los tipos de mundo abierto*. Aquí se establece una subcategoría genérica básica, establecida en función de ciertas características de diseño que aunarían a algunos videojuegos de mundo abierto en familias diferenciadas. Dependiendo del punto de vista del jugador respecto al escenario, es decir, del enfoque de la cámara, puede darse una diferenciación suficiente en la manera de jugar y de reconocer a un videojuego. Es por eso que, un videojuego de mundo abierto en perspectiva cenital, requiere de un diseño en las mecánicas y en la manera de jugar que lo diferenciaría de un título de mundo abierto en perspectiva isométrica, o de otro que simula una inmersión tridimensional. Es así como, debido a una cuestión aparentemente superflua como el enfoque de cámara, un videojuego de mundo abierto puede no sólo ser un tipo de juego diferente, sino que, además, puede ser reconocido con mayor precisión por los medios especializados o su público potencial.

Dentro de los videojuegos de mundo abierto de inmersión tridimensional, puede darse el caso de que haya una distinción más dependiendo de si el programa ha sido diseñado para ser jugado en tercera persona, es decir, pudiendo ver al personaje que se maneja, o en primera persona, una visión subjetiva tal y como si el jugador viera a través de los ojos del personaje.

Los videojuegos de mundo abierto son títulos ambientados en grandes escenarios que representan un mundo con una cierta coherencia interna. Es por ello que, al margen de

los tipos de mundo abierto basados en la perspectiva visual o el enfoque de cámara, también se establecen categorías dependiendo de la temática del mundo que en ellos se recrea. Es decir, pueden darse los videojuegos de mundo abierto de temática criminal o gánster, los que se ambientan en un mundo de fantasía medieval, o de ciencia ficción, terror, superhéroes, *western*, o ficción histórica, entre otras posibilidades.

Cuando un videojuego de mundo abierto recrea entornos de estética realista, estos pueden tener distintas concepciones, dependiendo de cuánto se inspiran o se basan en modelos extraídos de la realidad. De esa forma se dan los videojuegos de mundo abierto ambientados en grandes ciudades ficticias, que se inspiran en mayor o menor medida en ciudades reales, aunque sin llegar a ser réplicas exactas de una urbe. Por otro lado, pueden darse los mundos abiertos donde sí que se recrean ciudades reales del mundo, intentando que sean lo más fieles posibles al plano real de la urbe, y donde aparezcan los más destacados edificios, espacios urbanos y monumentos, con una estética lo más cercana posible a la realidad. Estos, serían los casos más interesantes desde un punto de vista enfocado a la difusión del patrimonio arquitectónico y urbano.

Convencidos de que los escenarios de mundo abierto construidos para ser grandes y realistas entornos urbanos son los que más valores pueden aportar a nuestra investigación, se hace un análisis del proceso evolutivo que se da en el diseño de escenarios desde los primeros videojuegos. De esta manera, se señalan cuáles han sido las innovaciones y las adhesiones más destacables que han llevado al diseño de niveles desde unas primeras y tímidas representaciones de elementos urbanos, a la construcción de grandes ciudades de profundidad tridimensional y una estética tendente al realismo.

En el capítulo titulado *Videojuegos no lineales y mecanismos de no linealidad*, se aborda una de las claves que definen al videojuego de mundo abierto, la sensación de libertad. En este caso aprenderemos cómo la percepción de libertad que tiene el jugador está estrechamente vinculada al concepto de *no linealidad*. En un videojuego, los desarrolladores son los que planifican y programan la experiencia por la que pasará el usuario. Dicha programación puede consistir en un sencillo desplazamiento de un punto a otro, que prive al jugador de la posibilidad de elegir un camino alternativo, lo que se considera *linealidad*. Sin embargo, hay desarrolladores que programan las actividades por las que debe pasar el jugador de manera que éste pueda elegir entre varios caminos. Esto se considera una planificación *no lineal*, y según importantes profesionales del mundo

del videojuego, es la clave para que el usuario tenga la sensación de libertad de elección y decisión. Es por ello que, en este capítulo, se exponen y explican algunas de las más frecuentes mecánicas de *no linealidad*.

El quinto capítulo, *La influencia mutua entre cultura popular y videojuego de mundo abierto*, es un apartado en el que se desarrolla la hipótesis de que ideas subyacentes en los videojuegos de mundo abierto, como la posibilidad de sumergirse en otros mundos, siempre han estado presentes en la cultura humana. Desde la filosofía, los relatos literarios, ficciones televisivas y cinematográficas, ha habido ciertas inquietudes que se han ido trasladando de unos medios a otros, adaptándose a sus peculiaridades narrativas, hasta llegar al videojuego de mundo abierto. Éste, a su vez, ha transformado el concepto de inmersión en un entorno ficticio, y lo ha devuelto a una cultura popular de masas a través de distintas ficciones audiovisuales.

A continuación se inicia una segunda parte de la investigación, centrada ya en el estudio de la saga de videojuegos *Assassin's Creed*, propiedad de la compañía desarrolladora Ubisoft. Se opta por estudiar en mayor profundidad esta franquicia debido a que es una prolífica saga de videojuegos de mundo abierto, especialmente comprometida con la representación realista de ciudades históricas de todo el mundo. Esta saga viene a ser la demostración de la tesis de esta investigación, que los videojuegos de mundo abierto pueden ser programas idóneos para la difusión del patrimonio histórico artístico. Es cierto que, al margen de la saga *Assassin's Creed*, existen videojuegos de mundo abierto donde importantes ciudades reales son recreadas con fidelidad. No obstante, se trata de casos poco frecuentes donde, a pesar de haber hecho una extraordinaria recreación urbana, no se manifiesta un compromiso tan claro por dar a conocer el patrimonio arquitectónico de la ciudad recreada. La saga *Assassin's Creed* demuestra un mayor compromiso con la divulgación del legado histórico artístico de las ciudades que recrea, incluyendo en sus juegos bases de datos donde se aporta información sobre distintos edificios, monumentos y personajes relevantes.

En el primer capítulo de este bloque se hace un repaso de la trayectoria de la franquicia, tanto de sus videojuegos como de sus novelas, cómics, cortometrajes y película. Descubrimos así que, detrás de cada producto de la saga, hay una planificación y una interesante estrategia narrativa a través de diversos medios, enfocada a que los distintos hilos argumentales se entrelacen conformando un rico universo transmedia.

Tras esta presentación de la saga, los siguientes capítulos, del séptimo al duodécimo, ambos inclusive, son dedicados a un análisis exhaustivo de diferentes videojuegos de la serie. Debido a la gran cantidad de títulos de la franquicia, y a la imposibilidad de tratarlos a todos con el debido rigor, se ha optado por una selección de los más adecuados a esta investigación. En primer lugar se abordan los principales capítulos de la saga, ambientados en grandes mundos abiertos de inmersión tridimensional, dejando al margen episodios secundarios, o *spin offs* donde la representación de la ciudad histórica es menos realista. De entre los más destacados juegos de la serie se escoge una muestra significativa, eligiendo entre aquellos donde los núcleos urbanos tienen un mayor protagonismo, descartando así el análisis de capítulos como *Assassin's Creed IV: Black Flag*, o *Assassin's Creed: Rogue*, ambos centrados en la navegación marítima y las batallas navales. De los restantes, se da prioridad a aquellos títulos cuyas ambientaciones urbanas puedan ser comparadas con las ciudades en las que se basan en el momento actual. Es por ello que se descarta el análisis de *Assassin's Creed: Origins* y *Assassin's Creed: Odissey*, ambos basados en el Antiguo Egipto y la Antigua Grecia, circunstancia que hace imposible una comparativa rigurosa entre la apariencia de las ciudades en el juego y su estado real en la actualidad.

El capítulo séptimo se dedica al primer videojuego de *Assassin's Creed*, un primer capítulo que sienta las bases argumentales de los siguientes episodios, y que inaugura las grandes recreaciones históricas de entornos reales en los videojuegos de mundo abierto. En su estudio, se hace un análisis sobre las mecánicas de juego, y cómo estas se adaptan para fomentar la libre itinerancia del personaje protagonista tanto en horizontal, recorriendo vastas localizaciones, como en vertical, trepando y escalando cualquier superficie, ya sea una simple casa, o una catedral. A continuación, se hace un análisis que nos permite conocer cuáles han sido los entresijos del desarrollo del juego, siempre relacionados con la construcción de la ambientación, un gran reino medieval en el Oriente Medio de las Terceras Cruzadas, que conecta las ciudades históricas de Jerusalén, Damasco, y Acre. Gracias a los testimonios de algunos desarrolladores del título, podemos conocer las principales influencias que inspiraron el proyecto, además de las referencias estéticas tomadas desde diversas fuentes. A través de declaraciones recogidas en diversas publicaciones y entrevistas aprendemos más sobre el equipo multidisciplinar encargado de recrear no solamente grandes edificios históricos, sino una atmósfera que transmita cómo era la vida en esa época. Con la ayuda de historiadores orientando a un

gran equipo de artistas, se logra plasmar la personalidad de cada una de las ciudades recreadas. Finalmente, se hace un estudio de las grandes localizaciones aparecidas en el videojuego. Así, recorreremos los paisajes de Masyaf, Jerusalén, Damasco y Acre, comentando cómo están organizados sus distintos barrios, y analizando cada una de sus arquitecturas monumentales.

Los siguientes capítulos tienen una estructura muy similar, aunque se abordan ambientaciones y escenografías muy distintas en cada caso. Así, en el capítulo dedicado a *Assassin's Creed II*, el protagonismo recae en localizaciones como Florencia, La Toscana, San Gimignano, Monteriggioni, La Romaña y Forlì, Venecia, y Roma en pleno Renacimiento. En la investigación se hace hincapié en el proceso creativo, en la búsqueda de las fuentes documentales y referencias para llevar a cabo tales reconstrucciones, y se incide en las mejoras que aporta este título a la hora de difundir el patrimonio histórico artístico, gracias a la introducción de una útil herramienta como es la Base de datos del Animus. Una fuente de información emergente, que se presenta ante el jugador cuando accede por primera vez a un entorno monumental destacable. De esta manera, visitando y explorando el entorno, es posible aprender más sobre la arquitectura y la historia del periodo recreado. A continuación, son protagonistas ciudades como la Roma renacentista, Boston y Nueva York durante la Guerra de Independencia estadounidense, el convulso París de la Revolución francesa, o el frenético Londres victoriano.

Finalmente, en *Assassin's Creed* y la idoneidad del videojuego de mundo abierto para la difusión del patrimonio histórico artístico, se aborda cómo algunos capítulos de la franquicia, son promocionados desde campañas de *marketing* que involucran a equipos multidisciplinares relacionados con la investigación y divulgación del patrimonio. Es así como se promociona el título *Assassin's Creed IV: Black Flag*, ambientado en el Caribe del siglo XVIII, recurriendo al Laboratorio de Arqueología Forense de la Universidad Autónoma de Madrid (LAFUAM) y a una empresa especializada en actuaciones arqueológicas (Arqueomedia S.L.). El proyecto consiste en exhumar a un pirata español, hacer un perfil de ADN, y dar a conocer su fascinante vida, desarrollada en el mismo contexto histórico y geográfico que la ambientación del juego. Una innovadora campaña, que ayuda a promocionar el videojuego en todo tipo de medios periodísticos, al tiempo que se colabora con la difusión de relevantes episodios de nuestra historia, gracias al trabajo de equipos multidisciplinares de profesionales.

En el siguiente apartado se trata una estrategia similar, vinculada a la promoción de *Assassin's Creed: Origins*, conocida como Iniciativa Jeroglífica, donde Ubisoft y Google establecen una alianza con objeto de desarrollar herramientas que faciliten la traducción de antiguos jeroglíficos egipcios. Además, como lanzamiento paralelo a *Origins*, un videojuego con una escenografía que recrea una extraordinaria versión virtual del Egipto de Cleopatra VII, se desarrolla un modo de juego educativo que representa por sí mismo los valores divulgativos que puede llegar a alcanzar un videojuego de mundo abierto. En el Modo Descubrimiento, el Egipto ptolemaico de *Assassin's Creed: Origins*, se abre a todo tipo de públicos, y se convierte en una oportunidad de hacer turismo virtual a una lejana y fascinante época. A través de una diversa red de rutas, el usuario puede sumergirse en múltiples aspectos de la vida cotidiana de los egipcios, y adentrarse en los más llamativos monumentos donde, a través de imágenes, textos y locuciones, poder conocer el proceso constructivo de los mismos. Este modo de juego está desarrollado sobre las bases de un gran mundo realista, bien fundamentado históricamente, que puede recorrerse libremente y que es, ni más ni menos, que el gran escenario de un videojuego donde, además, pueden vivirse emocionantes aventuras de ficción. *Assassin's Creed: Origins* y su Modo Descubrimiento, nos muestra en el presente hacia donde puede dirigirse una parte de la divulgación histórico-artística del futuro. Siendo, tan sólo, una puerta que acaba de abrirse y que conduce a nuevos mundos a explorar que, sin duda, serán fascinantes.

**CAPÍTULO I: REPRESENTACIÓN ESTÉTICA DE LA CIUDAD:
DESDE LOS MEDIOS ARTÍSTICOS TRADICIONALES HASTA
LOS MEDIOS DE MASAS Y LOS VIDEOJUEGOS ACTUALES.**

I.1. LA IMAGEN DE LA CIUDAD EN MEDIOS ARTÍSTICOS TRADICIONALES.

Ya desde la Antigüedad los pueblos sienten la necesidad de dejar plasmadas sus propias geografías y aquellas que van descubriendo a lo largo de las diferentes eras históricas. El conocimiento del ámbito y el entorno en el que se desenvuelven los seres humanos queda reflejado en principio en mapas e imágenes de representaciones urbanas, como expresión del bagaje cultural de una especie autoconsciente de su conexión con los demás en una sociedad.

Es por ello que Miguel Ángel Chaves considera que “representar la ciudad ha sido una realidad que corre paralela al hecho mismo de la creación de los espacios urbanos en los que el individuo se asienta, como autoafirmación, como referente necesario de lo que ha creado. Representamos nuestro entorno, lo percibimos y recreamos, estableciendo nuevos mensajes y significados.”(Chaves Martín, 2014) Una necesidad de expresar de manera más entendible qué es la ciudad, de dar forma a ésta y de comprender sus cambios a través del filtro de la imitación, que hace que la relación entre la urbe y su representación sea simbiótica y beneficiosa para ambas partes, tal y como reflexiona Adrián Gorelik cuando dice que “la ciudad y sus representaciones se producen mutuamente. No hay ciudad sin representación de ella, y las representaciones no sólo decodifican el texto urbano en conocimiento social, sino que inciden en el propio sentido de la transformación material de la ciudad.”(Gorelik, 2004:13)

Aunque no podemos establecer cuándo exactamente el ser humano comienza a dejar constancia del entorno que le rodea en dibujos y pinturas, conocemos algunas de las representaciones urbanas más antiguas, como la que aparece en el *Fresco de los barcos*, descubierto en el yacimiento arqueológico de Akrotiri en Santorini, que data aproximadamente de hace más de 3.600 años, y que muestra un trayecto marítimo entre dos ciudades portuarias, representadas sin perspectiva pero con todo lujo de detalles que dan testimonio de cómo eran las ciudades en tiempos tan remotos. En el fresco de *La ciudad pintada*, encontrado en 1997 bajo las ruinas de las Termas de Trajano en Roma, y que se fecha en torno al año 70 d.C., se representa la vista aérea de una ciudad portuaria, probablemente real y no ideal dado su particular urbanismo, donde aparece un teatro, templos, edificios públicos y casas dentro de una muralla con una torre. Este ejemplo

puede suponer la representación más antigua de un entorno urbano completo en la historia, y posiblemente la imagen más antigua de una ciudad real.



Fig. 1. Detalle del Fresco de los barcos, descubierto en el yacimiento arqueológico de Akrotiri en Santorini.

El interés por la representación de las ciudades se da también en la cultura asiática, que nos deja un ejemplo muy antiguo a través de las pinturas panorámicas de Zhang Zeduan conocidas como *El festival Qingming junto al río*, realizadas a principios del siglo XII, y que ilustran con detalle la vida cotidiana en un pequeño pueblo chino. Posteriormente se da el considerado como primer paisaje urbano de la Historia del Arte Occidental (Fernández, sin fecha) el fresco de la *Ciudad junto al mar* de Ambrogio Lorenzetti, pintado alrededor del año 1335, donde el autor representa construcciones unas sobre otras manipulando los tamaños en un intento primitivo de dotar a la escena de perspectiva.

La imagen de la ciudad también se da a través del grabado xilográfico gracias a figuras tan relevantes como Michael Wolgemut (1434-1519), que se encarga de las ilustraciones de *Las Crónicas de Nuremberg*, libro de 1493 conocido por sus numerosos grabados de ciudades de la época y por contener el primer mapa impreso de Alemania. También se dan interesantes representaciones urbanas a través del medio escultórico, como en el caso de los relieves de la sillería del coro bajo de la Catedral de Toledo, realizados por Rodrigo Duque “el Alemán” entre 1495 y 1498, que escenifican la conquista de Granada en diferentes secuencias, donde a modo de fondo aparecen núcleos urbanos como Málaga, Loja, Guadix, Almuñécar y otras muchas poblaciones.

Volviendo a la pintura, a través de obras como *Vista de Delft*, realizada en 1661 por Johannes Vermeer (1632-1675), encontramos la confirmación del paisaje urbano en la pintura holandesa del siglo XVII. Protagonismo de la ciudad que continúa durante el auge del vedutismo italiano del siglo XVIII capitaneado por Giovanni Antonio Canal “Canaletto” (1697-1768), que hizo de Venecia la referencia máxima de un género pictórico en el que las ciudades eran representadas por el mero placer de ser vistas.

Un interés por la imagen del entorno urbano que también se extiende por Francia cuando en el primer tercio del siglo XIX surge una nueva técnica que origina un nuevo arte; la fotografía, de la que se vale la humanidad para seguir manifestando su fascinación por la imagen de la ciudad. En la considerada como primera fotografía de la historia, *Punto de vista desde la ventana en Le Gras*, tomada entre 1826 y 1827 por el ingeniero francés



Fig. 2. Punto de vista desde la ventana en Le Gras (Niépce, 1826-1827).

Joseph-Nicéphore Niépce (1765-1833) desde la ventana de su granero de Saint Loup de Varennes, ya se retrata un paisaje donde son protagonistas las edificaciones del entorno.

Incluso la primera fotografía donde aparecen retratados seres humanos, se obtiene en 1836 cuando Louis Daguerre (1787-1851) consigue capturar una panorámica de la ciudad de París. La nueva técnica se manifiesta como ideal para captar las líneas, formas, y elementos propios de la arquitectura, por la posibilidad de perpetuar la imagen urbana en un instante concreto contra el paso del tiempo, el inevitable transformador de la realidad. Se sabe que París y su entorno es protagonista de las primeras fotografías aéreas de la historia, tomadas desde un globo aerostático por el francés Gaspar-Félix Tournachon “Nadar” (1820-1910) a partir de 1858. Tres años antes, Nadar ya piensa que aplicar esta técnica a la cartografía y topografía es revolucionario y patenta la idea. Por desgracia, ninguna de esas primeras imágenes ha llegado hasta nuestros días, pero la fotografía aérea más antigua que sí se conserva, tomada en 1860 por el fotógrafo estadounidense James Wallace Black (1825-1896), es precisamente una impresionante imagen urbana de la ciudad norteamericana de Boston, donde destacan el entramado de calles y edificaciones junto al puerto.

Aunque los primeros equipos fotográficos son pesados, voluminosos, y los tiempos de exposición son demasiado largos como para poder captar la frenética vida urbana, el interés por la representación de la cultura de la calle en imágenes es tal que se convierte en género; la fotografía callejera (*Street photography*), cuyo origen se encuentra en la obra del escocés John Thomson (1837-1921), *Street life in London*¹⁶, que también supone el inicio de la fotografía documental social. Anteriormente a este trabajo en territorio británico, Thomson ya es uno de los primeros fotógrafos en documentar los paisajes, la cultura, y las vidas cotidianas de pueblos y aldeas del Lejano Oriente.

La humanidad no pierde la ocasión de utilizar cada nueva técnica o ingenio para ofrecer nuevos enfoques urbanos, y por eso tienen tanto éxito invenciones como la del fotógrafo americano George R. Lawrence (1868-1938), que usa una cometa para inmortalizar una vista panorámica de San Francisco justo un mes después del terremoto que destruyó la ciudad en abril de 1906. El interés por ese paisaje en ruinas es tal que vende unas ciento veinte copias de una sola imagen de la serie que dedica a dicho evento, a pesar del exorbitado precio para la época (125 dólares cada una) (Air Drone View, 2014).

Pero, sin duda, un ingenio técnico que revoluciona la difusión de la imagen urbana en la sociedad de finales del siglo XIX, es el cinematógrafo, que surge en el seno de la ciudad moderna e industrial y nace como medio cuando el 28 de diciembre de 1895, los hermanos franceses Auguste Lumière (1862-1954) y Louis Lumière (1864-1948), proyectan una serie de escenas en movimiento de la vida urbana de Lyon, donde aparecen sus propios obreros saliendo de la fábrica Lumière. La historia del cine nace con sus filmaciones de personas andando por la calle, de la llegada del tren a la estación, los carruajes circulando por la calzada, y otras muchas escenas con la ciudad como telón de fondo. El interés por perpetuar la imagen urbana es tan manifiesta por parte de los Lumière, que incluso llegan a filmar el primer accidente automovilístico de la historia del cine (Reviriego, 2017).

De plasmar escenas ambientadas en la ciudad, con un carácter tanto experimental como anecdótico, se pasa a aplicar la cinematografía con carácter informativo cuando el productor francés Charles Pathé (1863-1957) inventa el concepto del noticiario cinematográfico, *Pathé Journal*, que se proyecta a partir de 1908. Filmaciones documentales que se ofrecen con periodicidad semanal, donde se recogen

¹⁶ *Street life in London*, libro publicado en 1878 que recopila una serie de fotografías de John Thomson donde se immortalizan los oficios y costumbres de los moradores de las calles en el reconocible Londres victoriano.

acontecimientos sociales como visitas reales, fiestas populares y folclore (como por ejemplo los desfiles de niños neoyorquinos disfrazados en la festividad de Halloween), inauguraciones de líneas de transporte público, y todo tipo de sucesos y anécdotas curiosas. Escenas captadas (y en muchas ocasiones recreadas) por los operadores de cámara de *Pathé Journal* en las calles de ciudades de todo el mundo, que quedan inmortalizadas para siempre en momentos del pasado.

Las grandes ciudades como Nueva York, Roma o París, se convierten en el escenario preferido para ambientar todo tipo de historias en las primeras ficciones cinematográficas, como en el caso de *The Golden Louis*, una película de 1909 escrita y dirigida por el estadounidense D.W. Griffith (1875-1948), ambientada en un París ficticio recreado en un estudio. Pero la ciudad empieza a ser filmada con la intencionalidad plenamente consciente de ser convertida en protagonista, como vemos en *Berlín, sinfonía de una gran ciudad*¹⁷, película documental rodada en 1927 por el cineasta alemán Walter Ruttmann (1887-1941), que muestra la vida y los paisajes de esta gran urbe desde el amanecer, cuando un plano desde el interior de un tren nos indica que nos acercamos a Berlín, hasta que termina una noche de fiesta en los animados locales nocturnos. La filmación dura más de un año y se usan cámaras ocultas para transmitir una impresión de mayor realismo en las escenas cotidianas (Franco, 2012). El resultado es un retrato fiel y muy inmersivo de la atmósfera urbana a través de imágenes que, por ejemplo, nos muestran las calles vacías antes de que empiecen a verse los primeros viandantes de la mañana, el transporte público y el tráfico, los niños camino del colegio, y todo tipo de estampas cotidianas de la ciudad a pie de calle con el paisaje berlinés siempre de fondo.

¹⁷ La película puede verse *online* y descargarse de forma gratuita desde la página *web* de Internet Archive, una organización sin ánimo de lucro que construye una biblioteca digital que brinda acceso gratuito a investigadores, historiadores, académicos, personas con dificultades para acceder a textos impresos, y al público en general, con la finalidad de proporcionar acceso universal a todos los conocimientos. La película puede visionarse desde el siguiente enlace: <<https://archive.org/details/BerlinSymphonyofaGreatCity>>. [Consulta 09-02-2020].

La relevancia de la ciudad también se hace más evidente en el cine de ficción, especialmente a partir de 1927 con el estreno de *Metrópolis*, la mítica cinta del austriaco Fritz Lang (1890-1976), donde la urbe (ficticia) ya se concibe como un ente vivo capaz de determinar el destino de sus habitantes. También hay un mayor protagonismo para las ciudades reales en películas como *King Kong*, de los estadounidenses Merian C. Cooper (1893-1973) y Ernest B. Schoedsack (1893-1979), proyectada a partir de 1933, donde la imagen de una reconocible Nueva York a través de nuevos enfoques del paisaje urbano



Fig. 3. Escena de "La gran belleza" de Paolo Sorrentino, con el Coliseo romano como un protagonista más.

en impresionantes escenas aéreas, hacen que el Empire State Building se convierta en un personaje más en la historia que se narra. Después vendrían películas como *Roma, ciudad abierta* (Roberto Rossellini, 1945), *El ladrón de bicicletas* (Vittorio de Sica, 1948), *Los 400 golpes* (François Truffaut, 1959), *La Dolce Vita* (Federico Fellini, 1960), *Roma* (Federico Fellini, 1972), *Manhattan* (Woody Allen, 1979), *Paris, je t'aime* (Varios directores, 2006), *La gran belleza* (Paolo Sorrentino, 2013)... Tan sólo unos pocos ejemplos especialmente representativos de una cinematografía completamente rendida a la representación de grandes ciudades como Roma, París, o Nueva York.

Posteriormente, el formato cinematográfico adaptado a la televisión como series a partir de mediados del siglo XX, también da gran protagonismo a las ciudades, con el matiz añadido de la continuidad de las tramas de manera episódica o serial. Es decir, básicamente, las series de televisión nos ofrecen una narrativa audiovisual muy parecida a la de las películas, pero con la circunstancia de que sumergen al espectador en sus "universos" durante más tiempo, lo que generalmente permite conocer, con una mayor profundidad que en el cine, los escenarios urbanos en los que se desenvuelven los

personajes. Con el paso de los años, la ficción televisiva apuesta cada vez más por una ambientación urbana más ambiciosa, con más escenas callejeras fuera de los estudios de grabación, que hace más veraz la ficción y permite que los espectadores acaben por reconocer muchas ciudades (de manera casi inconsciente) a través de la inmersión en el relato audiovisual. Una vez que el lenguaje televisivo ha calado en la sociedad del siglo XX y XXI, es fácil que millones de telespectadores de todo el mundo reconozcan los paisajes de ciudades que tal vez nunca han visitado. Siguiendo con el ejemplo de las grandes urbes internacionales, para muchas personas el paisaje neoyorquino es familiar gracias a series de televisión como *CSI: Nueva York* (2004), *Castle* (2009), o *Elementary* (2012), del mismo modo que pueden reconocer la luz y la calidez de Miami, gracias a *Miami Vice* (1984), *Dexter* (2006), o *Rosewood* (2015), o identificar lugares icónicos londinenses gracias a *Doctor Who* (1963), *Sherlock* (2010), o *Luther* (2010).

Las series de televisión tienen mayor potencialidad que el cine para sumergir al espectador en ambientes concretos y, en ocasiones, algunas ficciones televisivas aprovechan esa naturaleza episódica para dar a conocer ciertos lugares en periodos históricos del pasado de una manera más profunda de lo que podría conseguirse en el formato cinematográfico, añadiendo una nueva dimensión; el “viaje en el tiempo”. Con el avance tecnológico en el campo de la informática y los efectos digitales, las escenografías generadas por ordenador son cada vez más ambiciosas y realistas estéticamente, por lo que este tipo de ficciones experimentan un salto cualitativo muy considerable en la representación de la ciudad histórica. Se superan los decorados basados en fondos dibujados, o en maquetas, o en localizaciones donde elementos monumentales de ciertas épocas siguen en pie, para dar paso a una recreación más profunda y envolvente de la urbe histórica a través de simulaciones tridimensionales, de estética hiperrealista, en la que los personajes se sumergen como si de un escenario real se tratara. Es algo que puede verse en *Roma* (HBO y BBC, 2005-2007), una ambiciosa producción de gran presupuesto, ambientada en el periodo de transición de la República Romana hacia el Imperio, lo que permite que los espectadores conozcan diferentes localizaciones (muchas de ellas urbanas) a través de recreaciones muy verosímiles y bien documentadas de la Roma del siglo I d.C. Caso parecido es el de *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-2014) serie

de género negro o de gánsteres, donde los espectadores son testigos de cómo florece Atlantic City en un contexto de crimen organizado y tráfico ilegal de alcohol en los años veinte del siglo XX. Una serie donde ya desde el mismo título y sintonía es protagonista absoluto el icónico paseo marítimo de Atlantic City. En la misma línea se encuentra *Da Vinci's Demons* (Starz, 2013-2015), serie dramática con elementos de fantasía inspirada



Fig. 4. Vistas del entorno del Palazzo Vecchio florentino en una escena de *Da Vinci's Demons* (Starz, 2013-2015).

en la vida del joven Leonardo da Vinci, que se ambientada en la Florencia del siglo XV, donde, gracias a los efectos digitales, podemos reconocer los bellos paisajes florentinos ambientados en pleno Renacimiento.

I.2. EVOLUCIÓN DE LA ESTÉTICA DE LA CIUDAD Y AMBIENTACIÓN PATRIMONIAL EN LOS VIDEOJUEGOS.

Está claro que existe un lenguaje narrativo en el cine y la televisión que aporta nuevos enfoques del paisaje urbano que nos rodea. Sin embargo, la narrativa audiovisual da un paso más alrededor del último cuarto del siglo XX, con el auge de un nuevo medio; el videojuego. Debido a la interactividad, a la naturaleza “jugable” de los videojuegos, la representación de la imagen de la ciudad en éstos entra en un territorio inexplorado. Al principio, estos novedosos entretenimientos interactivos ligados a una temprana tecnología informática de *software* y *hardware*, no tienen grandes pretensiones argumentales, pero rápidamente, este nuevo medio demuestra que está vivo, que evoluciona constantemente, en paralelo a la tecnología en que se basa, y que tiene potencial narrativo.

Por tanto, empiezan a surgir los primeros videojuegos con línea argumental, que en muchas ocasiones requieren de una ambientación urbana. En *Santa Paravia and Fiumaccio* (George Blank, 1978) se parte del pretexto argumental de encarnar a un regente renacentista para que el jugador tenga la posibilidad de gestionar una pequeña

ciudad-estado italiana del siglo XV. En este videojuego, la ciudad obtiene todo el protagonismo en una experiencia completamente novedosa como temprano título dentro del género de simulación y gestión. La jugabilidad consiste en tomar decisiones políticas y sociales a través de diferentes turnos, mediante las cuales se asigna el grano a la población (dividida en clases sociales), se compran tierras, y se construyen estructuras como murallas y



Fig. 5. Captura de pantalla de *Santa Paravia en Fiumaccio* (George Blank, 1978), donde ya pueden reconocerse algunas estructuras civiles y religiosas en un escenario relativamente amplio.

torres, en un espacio urbano que puede verse desde una falsa perspectiva entre el alzado y la visión cenital. En estos primeros videojuegos enmarcados en ciudades, las limitaciones técnicas impiden una representación fidedigna de las estructuras arquitectónicas, y en la mayoría de casos dichas representaciones vienen a ser meros esbozos minimalistas formados por unos cuantos píxeles.

Cuando se pretende representar una ciudad que además existe en la realidad, se tiende a ofrecer una apariencia más o menos reconocible de la misma. Por ejemplo, en la primera adaptación a videojuego de un icónico personaje de Marvel Comics, *Spider-man* (Parker Brothers, 1982), donde el programa ofrece una imagen de la ciudad muy básica, de enormes rascacielos dibujados con formas geométricas muy simples. A pesar de ello, el hecho de que en el imaginario colectivo la imagen del personaje esté ligada a la de la ciudad de Nueva York, y que la acción transcurra en altísimos edificios, predispone al jugador a localizar los escenarios en algún lugar de “la Gran Manzana”. En la misma línea está el videojuego *Ghostbusters* (Activision, 1984), adaptación de la película homónima de 1984 conocida en español como *Los Cazafantasmas*, donde los personajes principales también están ligados a la imagen de Nueva York, en especial a Manhattan, ciudad que es representada en este título con algo más de detalle que en el videojuego de *Spider-man* ya que, para empezar, ofrece más variedad en el apartado jugable. Hay fases del juego consistentes en conducir un vehículo donde se representan las calles desde un punto de vista cenital, y otras en las que manejamos a los personajes cazando fantasmas con los alzados de distintas fachadas de edificios como fondo. Rascacielos genéricos y simples,

pero dibujados con un mayor número de píxeles que permiten distinguir formas básicas como los marcos de las ventanas y las puertas.

La posibilidad de que el ambiente urbano de una metrópolis real sea la esencia misma de un juego se materializa ya en *New York City* (Synapse Software, 1984)¹⁸, también conocido como *NYC The Big Apple*. En este videojuego manejamos a un personaje que se mueve libremente por toda una ciudad de Nueva York generada aleatoriamente y representada desde un punto de vista cenital. Es muy novedoso que el juego no esté dividido en las tradicionales pantallas, fases, o *stages*, y se desarrolle principalmente en un amplio escenario abierto donde todos los elementos urbanos están representados con formas geométricas muy básicas pero que dotan de vida al entorno. Hay muchas ubicaciones diferentes, como oficinas de correos, bancos, restaurantes, etc, a las que se puede acceder caminando, conduciendo un vehículo, o incluso tomando el metro. Pero también pueden visitarse destinos turísticos reales como el World Trade Center, el Empire State Building, la Tumba del General Grant, Central Park (incluyendo su conocido zoo), el edificio Citicorp Center (actualmente conocido como Citigroup Center), el City Hall o el edificio de Naciones Unidas. Hay aspectos de la vida urbana que se recrean con bastante realismo, como el hecho de que al conducir, el coche pueda quedarse sin gasolina, o tener un accidente de tráfico, momento en que aparece una grúa para retirar el vehículo, y a partir de esa incidencia, el personaje se desplaza caminando por su propio pie. Si el jugador es atropellado por otros vehículos es transportado al hospital. Pero si todo transcurre con normalidad, el personaje debe realizar distintas rutinas como trabajar en un restaurante donde retira las mesas antes de que se sirvan las cenas. El juego consiste en desarrollar esa vida laboral en un ambiente urbano dinámico durante siete días.

A pesar de las limitaciones en este periodo temprano, las escenografías cumplen dignamente con su función y, en ocasiones, hay títulos donde son reconocibles ciertos lugares y monumentos emblemáticos. Así pues en *City Connection* (Jaleco, 1985), estamos ante un juego de plataformas de desplazamiento lateral con fondos para cada fase o “pantalla” ambientados en *skylines* muy reconocibles de ciudades de todo el mundo. De nuevo nos encontramos con un escenario ambientado en Nueva York, donde son fácilmente identificables las torres gemelas del World Trade Center, la Estatua de la Libertad y el Empire State Building. También hay un paisaje urbano de Londres donde

¹⁸ Programa lanzado para sistemas Atari 8-bit y Commodore 64.

es visible el edificio del Parlamento y el Puente de la Torre, y un escenario en París con la Torre Eiffel y el Arco de Triunfo, la Casa de la Ópera de Sidney, además de otras locaciones reales fuera del ámbito urbano, pero muy conocidas, como el Castillo Neuschwanstein de Baviera, el Templo de Abu Simbel en Nubia, el Taj Mahal en Agra, la Plaza de Tiananmén de Pekín, o las formaciones rocosas del Parque Nacional de Monument Valley en EEUU.

La tendencia a usar paisajes urbanos reales como fondo de las distintas *stages* de un juego, se convierte en recurrente en el género de la lucha ya desde títulos tempranos como *International Karate* (System 3, 1985)¹⁹, donde cada fase se ambienta en icónicos paisajes de metrópolis de todo el mundo (muchos de ellos ya aparecidos en los juegos antes citados). Encontramos lugares como la Bahía de Sidney, la Estatua de la Libertad de Nueva York, Río de Janeiro, la Ciudad Prohibida de Pekín, el Palacio de Westminster de Londres, el Partenón, las pirámides de Giza, o el Monte Fuji. Títulos posteriores del mismo género, como *Street Fighter II: The World Warrior* (Capcom, 1991), continúan esa tendencia de diseñar escenarios a partir de la imagen de lugares muy reconocibles, como el Golden Nugget Casino en Las Vegas (EEUU), el Castillo Matsue de la prefectura de Shimane (Japón), o las ruinas de Ayutthaya en Bangkok (Tailandia). Cada una de estas localizaciones está vinculada a cada personaje, que se convierte en una suerte de embajador del lugar, lo que favorece que muchos jugadores de todo el mundo establezcan lazos emocionales con el juego.

La fórmula del programa tiene mucho éxito, y los competidores de la compañía Capcom en el género de la lucha, como SNK, continúan ambientando las peleas callejeras de sus diferentes sagas en escenarios de todo el mundo, en ocasiones, dando a conocer localizaciones más exóticas, alejadas de las típicas vistas de Nueva York, Londres o París. O por el contrario, ofreciendo perspectivas de estas ciudades nunca antes vistas en otros videojuegos. A lo largo de las numerosas entregas en distintas y prolíficas sagas de SNK, encontramos escenarios ambientados en lugares como la Chinatown Gate (entrada al barrio chino de la ciudad de San Francisco), que puede verse en *Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers* (SNK, 1998), o la Torre de Pisa y el Puente Rialto de Venecia, localizaciones italianas que aparecen ambas en *Fatal Fury 2* (SNK, 1992), en *Fatal Fury Special* (SNK, 1993), y en *The King of Fighters 2001* y *2002*, (Eolith, 2001 y 2002).

¹⁹ Se publican versiones del programa con leves diferenciaciones estéticas para distintas plataformas, como Spectrum, Commodore 64, Atari ST, etc.

También en *The King of Fighters 2001* aparecen escenarios como el circuito de Interlagos en los suburbios de Sao Paulo en Brasil, o la Plaza de Santa Veracruz (donde de fondo se aprecia la iglesia que le da nombre), situada en el Centro histórico de la Ciudad de México. Hay muchas más localizaciones en ciudades reales dentro de estas sagas, pero cabe destacar un par de ejemplos situados en España, como el escenario de *The King of Fighters XI* (SNK Playmore, 2005) ambientado en Segovia, donde es visible el Acueducto romano, a través del cual también se entrevé el Alcázar. El otro ejemplo no es



Fig.6. Captura de pantalla de *The King of Fighters 98* (SNK, 1998) donde se muestra el escenario ambientado en el Patio de los Leones de la Alhambra. Fuente: *The King of Fighters 98* ©SNK.

un escenario urbano, pero sí muy representativo de la ciudad de Granada, el Patio de los Leones de la Alhambra, que aparece representado por partida doble tanto en *World Heroes 2 Jet* (ADK y SNK, 1994) como en *The King of Fighters 98* (SNK, 1998).

No obstante, estas visiones de la ciudad en el videojuego no trascienden mucho más allá de ser meros dibujos en el fondo con algunas animaciones parciales. La verdadera revolución llega cuando las ciudades, de ser representadas como meros telones de fondo, pasan a tener una profundidad en la que adentrarse, y eso es posible gracias a los videojuegos de entorno tridimensional, que se basan inicialmente en los gráficos

vectoriales, usados para delinear los contornos de objetos geométricos con los que se forman las figuras de los personajes y del entorno en que se mueven, dotándolos con una apariencia de volumen y profundidad. Esta tecnología se usa casi desde el mismo origen de los videojuegos, y la podemos ver en títulos tempranos como *Maze War* (Steve Colley, 1974)²⁰, o como *Tail gunner* (Vectorbeam, 1979) y *Battlezone* (Atari, 1980), ambos publicados inicialmente para el mercado de las máquinas *arcade*. Son momentos iniciales en los que los videojuegos ambientados en entornos tridimensionales requieren de tantas exigencias técnicas que sólo pueden funcionar en máquinas recreativas, o en potentes ordenadores fuera del alcance de la mayoría de hogares.

Es por ello que la tecnología en tridimensional se populariza realmente con la llegada de las videoconsolas de 16 bits, especialmente a raíz del éxito del chip SuperFX que Argonaut Software diseña para Nintendo a principios de los años noventa, y que posibilita el desarrollo de los primeros videojuegos con profundidad tridimensional para videoconsolas domésticas, como *Star Fox* (Argonaut Software y Nintendo, 1993), un juego de naves espaciales capaz de mover una gran cantidad de polígonos en pantalla. Polígonos que ya no son meros contornos formados con vectores sino que, además, están rellenos de color, profundizando en la sensación de estar ante un objeto físico tridimensional. Aunque el juego trata sobre batallas de naves espaciales, en algunas fases ya pueden verse las primeras representaciones de ciudades tridimensionales sobre las que sobrevolar. La relación de Nintendo y Argonaut Software da lugar a otros títulos de ambientación tridimensional, como *Stunt Race FX* (Argonaut Software y Nintendo, 1994), un videojuego de carreras de vehículos donde algunos circuitos también están ambientados en escenarios urbanos (Hernández, 2017).

Una vez arraigada la tecnología tridimensional en los videojuegos de plataformas domésticas, cada vez es más frecuente encontrar títulos con pantallas o fases ambientadas en ciudades tridimensionales. Es entonces cuando un juego como *Spider-man* (Neversoft, 2000)²¹, ofrece un importante salto cualitativo si es comparado con entregas anteriores de la franquicia del personaje (como la mencionada anteriormente). En la versión de 2000, partiendo de la misma premisa (manejar a Spider-man en el ambiente urbano de Nueva

²⁰ *Maze War*; videojuego diseñado por Steve Colley durante 1973, lanzado en 1974 para ordenadores Imlac PDS-1. Es considerado el primer videojuego del género de disparos en primera persona, o *first person shooter* (FPS).

²¹ Programa publicado originalmente para la videoconsola PlayStation de Sony.

York), al margen de las mejoras estéticas y sonoras encontramos una experiencia mucho más inmersiva, debido a que los escenarios están recreados sobre redes poligonales que dotan al entorno de tridimensionalidad. Algunas pantallas del juego tienen lugar en interiores de edificios, conductos de aire acondicionado, alcantarillas y otros entornos cerrados, pero gran parte de la aventura, transcurre sobre altos rascacielos de “la Gran Manzana”. Las capacidades técnicas del momento permiten recrear dichos escenarios con mayor amplitud, aunque con ciertas limitaciones espaciales en los entornos representados. Estamos ante fases amplias y tridimensionales que parecen recrear una ciudad abierta, aunque en realidad no es plenamente transitable, además de que la libertad de movimiento es relativa, al estar condicionada por el hilo argumental. También hay que señalar que de la apariencia general de la ciudad, se mantiene un aspecto en común con la versión de Parker Brothers de 1982, el hecho de que la Nueva York representada es completamente ficticia, sin localizaciones reconocibles del paisaje neoyorquino. El jugador entiende que está en esta ciudad por asociación con el personaje, por los paisajes llenos de rascacielos y porque se confirma en la historia.

No obstante, en juegos como *Onimusha 3: Demon Siege* (Capcom, 2004) encontramos algunas fases que sí se ambientan en recreaciones tridimensionales de localizaciones reales y reconocibles de París, como el entorno urbano del Arco de Triunfo, o la misma Torre Eiffel, por la que el jugador debe ascender derrotando enemigos, hasta llegar a la cima, donde tiene lugar un épico enfrentamiento con una extraordinaria panorámica de París como fondo. Otro ejemplo donde los escenarios tridimensionales pretenden recrear de una manera reconocible un entorno urbano que existe en la realidad, lo encontramos en *Los Cazafantasmas: El Videojuego* (Terminal Reality y Threewave Software, 2009)²². La acción transcurre en la ciudad de Manhattan, que a veces se muestra parcialmente en amplias fases o *stages*, aunque limitadas espacialmente y sin posibilidad de ser recorridas más allá de unos límites. Como en *Onimusha 3*, la ambientación sí intenta buscar la recreación de localizaciones concretas, por ello encontramos que algunas escenas

²² En sus versiones para PC, PS3 y Xbox 360.

transcurren en zonas tan populares como Times Square. Además, aunque no se visiten, ciertos sitios son reconocibles desde la distancia, así en una fase que transcurre sobre azoteas, es visible el Empire State. También hay localizaciones tanto en la entrada como en el interior de la Biblioteca Pública de Nueva York, que además es un escenario recurrente en la película original en la que se basa el juego.

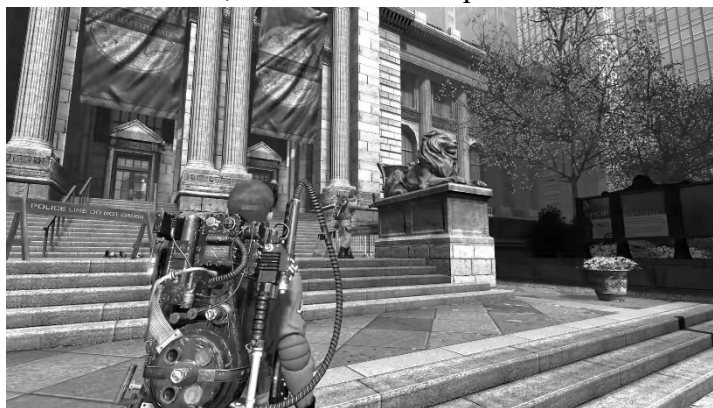


Fig. 7. Escena de *Los Cazafantasmas: El Videojuego* en la Biblioteca Pública de Nueva York.

Sin embargo, hay representaciones urbanas en los videojuegos que van más allá de las recreaciones parciales y fragmentadas divididas habitualmente en distintas fases o “pantallas”. En estas interpretaciones de la ciudad se recogen todos los elementos de simulación de un espacio tridimensional vistos hasta el momento y se llevan al siguiente nivel; la recreación tridimensional de un entorno urbano completo en el que adentrarse, sin divisiones en fases, sin particiones, y plenamente transitable. En *SimCopter* (Maxis, 1996) y *Streets of SimCity* (Maxis, 1997), simulador de vuelo y de conducción respectivamente, estamos ante los primeros ejemplos de este tipo de ciudades virtuales en los videojuegos. Ciudades completamente tridimensionales, con cierta amplitud, y estética contemporánea, con distintas áreas diferenciadas como zonas residenciales, el centro urbano, o sectores rurales donde, aparte de la apariencia visual, el sonido (el ruido del tráfico, las sirenas, o las emisoras de radio) también empieza a contribuir en la sensación de inmersión en un ambiente urbano más cercano a la realidad. En *SimCopter* las misiones consisten en sobrevolar cada una de las muchas ciudades imaginarias del juego cumpliendo determinados objetivos al servicio de la policía, los bomberos y los hospitales. También hay un “modo libre” donde el jugador puede simplemente explorar. Mientras que en *Streets of SimCity* la visión es a pie de calle, con misiones consistentes en carreras, trabajos de repartidor, o persecuciones. En ambos casos, las mecánicas de juego contribuyen a conocer esos espacios recreados de una manera más profunda que en otro tipo de videojuegos. Una circunstancia destacable es que, al ser ambos títulos *spin*

offs de la saga *SimCity*²³, las ciudades creadas por los usuarios en otro título de la franquicia, *SimCity 2000* (Maxis, 1994), pueden ser cargadas tanto en *SimCopter* como en *Street of SimCity*, y ser visitadas como entornos tridimensionales plenamente explorables al margen de las muchas ciudades ya incluidas en estos programas.

Una vez que se rompe con la estructura tradicional de juego dividido en “pantallas”, y empiezan a surgir nuevas maneras de jugar sobre escenarios urbanos amplios, completos, y tridimensionales, la recreación de la vida virtual en ese tipo de entornos empieza a ser un atractivo en sí mismo. Surgen así juegos como *Mizzurna Falls* (Human Entertainment, Inc, 1998)²⁴, que está ambientado en un pueblo ficticio de Colorado (EEUU) donde, a través de una sólida trama de misterio y ambientación muy similares a las de la serie de televisión *Twin Peaks* (David Lynch y Mark Frost, 1990), y una jugabilidad inspirada en el rol, se nos presenta la oportunidad de vivir en un pueblo donde el protagonista puede recorrer desde el principio casi la totalidad del escenario, ya sea a pie o en su coche. La estética del entorno recuerda a los pueblos de montaña norteamericanos, con paisajes boscosos visibles desde las amplias y regulares calles cubiertas de nieve, y edificios generalmente de madera en una o dos plantas. Aparte de las casas y cabañas, hay un hospital, iglesia, comisaría, biblioteca, estación de servicio, bares, y todo tipo de negocios. Se busca aportar una experiencia cercana a la realidad hasta el punto en que hay un ciclo día/noche que marca los horarios laborales. Las tiendas abren y cierran, el hospital permite visitas durante el día (aunque no por la noche), y los personajes no jugables (*non player characters* o NPCs) pueden ser encontrados en sus entornos laborales o en sus hogares dependiendo de la hora del día que sea en el juego. De la misma manera, ofrecen conversaciones más o menos interesantes para la investigación del protagonista, dependiendo de la idoneidad del encuentro. En este juego, se pueden hacer otras cosas cotidianas que no vuelven a verse en videojuegos similares hasta mucho tiempo después, como por ejemplo comer en restaurantes. Sin embargo, a pesar de sus innovaciones es un título relativamente desconocido en occidente ya que nunca sale de territorio japonés, ni se localiza al inglés ni a cualquier otro idioma.

²³ *SimCity*; serie de videojuegos creada a partir de 1989 por el estadounidense William Ralph Wright, desarrollada, y publicada por Maxis (empresa cofundada por Wright que actualmente es subsidiaria de Electronic Arts). La temática de los primeros juegos de la serie se enfoca en la creación, gestión y evolución de ciudades.

²⁴ Originalmente publicado en exclusiva para la videoconsola PlayStation de Sony.

Siguiendo la estela de *Mizzurna Falls*, pero llevando la fidelidad a la representación urbana mucho más lejos, encontramos el título *Shenmue* (Sega-AM2, 1999), desarrollado en exclusiva para la videoconsola Dreamcast. Un videojuego de sólida trama argumental que se desarrolla con una jugabilidad entre el rol y la aventura gráfica, en un mundo todavía más vivo y realista que lo visto en *Mizzurna Falls*. En *Shenmue* el jugador “vive” en una reproducción virtual tridimensional muy aproximada a una ciudad existente en la realidad, Yokosuka, en la prefectura de Kanagawa, (Japón). Los escenarios donde transcurre la historia del juego son representaciones virtuales de los barrios de Yamanose, Sakuragaoka y Dobuita, así como el puerto de Yokosuka. Alcanzan una superficie bastante extensa, y en ellos se observan cuidados detalles respecto a la ambientación. Si estamos en un núcleo urbanizado encontramos todo tipo de viviendas, como apartamentos pareados, típicas casas japonesas como la del protagonista, barracas, casitas bajas de una o dos plantas, bares, y tiendas de todo tipo. También abundan los puestos callejeros de comida rápida en unas calles transitadas por motos, coches, y camiones. En los interiores de las casas, comercios, bares, hay gran cantidad de detalles ambientales propios. Si, por ejemplo, entramos en la agencia de viajes, aparte de ver al encargado sentado en su mesa llena de papeles, encontramos que en las paredes del local hay posters con todo tipo de promociones turísticas y una estantería con revistas de viajes. En el puerto, perfectamente recreado, se dan las naves industriales, los grandes contenedores, grúas y carretillas de transporte que pueden ser usadas, y en el muelle pueden verse atracados los grandes barcos de mercancías. El jugador puede decidir en cada momento si continúa la trama argumental del juego, realizando las misiones específicas requeridas en cada caso, o si se adentra libremente en el mundo cotidiano recreado en *Shenmue*, donde puede permanecer en casa o salir, pasear por la ciudad, relacionarse con vecinos y amigos, conversar en busca de pistas, y entre otras muchas cosas incluso jugar en el salón recreativo a videojuegos reales como *Hang-on* (Sega-AM2, 1985) y *Space Harrier* (Sega-AM2, 1985). Es decir, se puede jugar a videojuegos dentro del videojuego.

Está claro que se pretende una gran verosimilitud del entorno recreado, pero al margen de la reconstrucción estética y ambiental de escenarios reales a través de un alto nivel de detalles visuales, hay un revolucionario acercamiento a la realidad a través de la aplicación de la cuarta dimensión; el tiempo. La historia que se narra en el juego se inicia a partir del 29 de noviembre de 1986, y el jugador tiene la oportunidad de “vivir” en la ciudad de Yokosuka desde esa fecha hasta seis meses después. Si no se cumple con las

misiones argumentales en ese periodo, el juego finaliza con una escena narrativa acorde con la falta de compromiso del jugador. Mientras tanto, las vidas del protagonista y de los personajes no jugables están regidas por un ciclo día/noche como el visto anteriormente en *Mizzurna Falls*, pero con una mayor profundidad y complejidad a la hora de reflejar la vida cotidiana de cada ciudadano. Los autobuses hacen sus paradas a horas determinadas que están indicadas en horarios expuestos en las marquesinas. Se puede hacer seguimiento de los empleados de los diferentes locales, y comprobar cómo acuden a abrir sus negocios a una hora determinada para, tras la jornada laboral, cerrar y regresar a sus hogares, repitiendo el ciclo al día siguiente. Igualmente, otros personajes tienen otro tipo de rutinas domésticas, que también pueden comprobarse al seguirlos y al hablar con ellos. Al anochecer, se encienden las luces en el interior de las casas y las farolas iluminan las calles. Cada día que transcurre es un día nuevo en el calendario, que va avanzando con naturalidad.



Fig. 7. Imagen de las calles de Yokosuka en *Shenmue* (Sega-AM2, 1999).

No obstante, el reflejo del paso del tiempo se manifiesta más allá de los amaneceres, atardeceres y anocheceres, llegando a darse cambios estacionales, que se escenifican con mayor intensidad a través de cambios en el paisaje (árboles que florecen, a los que se les cae la hoja, etc) que tienen relación con los

cambios climatológicos. En los meses de invierno nieva, y conforme se acerca la primavera son más frecuentes las lluvias y los días soleados. Pero estos cambios climatológicos no se recrean caprichosamente, sino que están basados en registros meteorológicos reales de la zona en los días representados de 1986. Si según esos registros en un día determinado luce el sol, llueve, o nieva en una zona concreta, en el juego también se recrea. A este nivel de detalle y realismo en la representación tanto del paso del tiempo, como de la climatología, los desarrolladores de *Shenmue* lo llaman *Time*

*Control y Magic Weather*²⁵. Por todo ello, en *Shenmue* se introduce la cuarta dimensión de una manera nunca antes vista. Sin embargo, en videojuegos posteriores no hay una preocupación similar por reflejar el paso del tiempo con tanta minuciosidad, y desde entonces, no ha habido ningún salto destacable en ese sentido en juegos del mismo tipo.

I.3. LA SAGA GRAND THEFT AUTO: MODELO DE UNA NUEVA REPRESENTACIÓN DE LA CIUDAD VIRTUAL.

Grand Theft Auto (DMA Design, 1997) es un videojuego diseñado por los programadores escoceses David Jones y Mike Dailly (cofundadores de la empresa de desarrollo DMA), donde se combina la acción, la aventura, los disparos y la conducción, en un amplio escenario urbano visible desde una perspectiva cenital²⁶. Desde su concepción, se introduce la libertad de elección como uno de los pilares del juego, permitiendo al usuario tanto moverse en libertad por los escenarios como elegir el orden de las actividades o misiones en las que desea participar. Su temática gánster o criminal, con un marcado tono adulto, también supone parte de su éxito. Posteriormente se comercializan expansiones o ampliaciones de contenido recopiladas en dos nuevos títulos, *Grand Theft Auto: London 1969* (Rockstar Canada, 1999) y *Grand Theft Auto: London 1961* (DMA Design, 1999), que, básicamente, comparten el mismo diseño y mecánicas, con nuevas misiones en nuevos entornos urbanos inspirados por la ciudad de Londres. En el mismo año, también se publica una secuela numerada, *Grand Theft Auto 2* (DMA Design, 1999), donde se aprecia una mejora sensible en el apartado visual de la ciudad recreada y los elementos que la componen. Se mantiene el esquema clásico del juego, desde un punto de vista cenital del escenario ambientado, en esta ocasión, como una ciudad ficticia estadounidense llamada Anywhere City, de mayor tamaño que las anteriores, y dividida en tres barrios o distritos con un diseño urbanístico diferenciado.

Recién entrado el siglo XXI, se estrena la secuela que supone el punto de inflexión de la franquicia, *Grand Theft Auto III* (DMA Design, 2001), también conocido como *GTA III*, donde la ciudad y la manera de moverse en ella se presenta con elementos vistos anteriormente en otros juegos, aunque revisados y combinados entre sí de tal forma que

²⁵ “Se han aplicado nuevos sistemas como *Time Control* y *Magic Weather* para que el tiempo fluya dentro del juego y también para permitir el cambio de climatológico.” Información obtenida de la página web oficial de *Shenmue*. En línea: <http://www.shenmue.com:80/eng/index_egn.html>. [Consulta 30-01-2018].

²⁶ El punto de vista cenital, aplicado a un juego ambientado en amplios escenarios urbanos recuerda mucho a la estética y temática ya vistas en (*New York City* de Synapse Software, 1984).

ofrece una visión de la metrópolis moderna nunca antes vista en un videojuego. Su acierto se debe, principalmente, a la visión del director y productor del proyecto, Sam Houser²⁷, responsable de trasladar las mecánicas de juego vistas en las anteriores entregas, a una nueva y gran ambientación urbana de diseño tridimensional, y de un tamaño muy extenso. *GTA III* se desarrolla en Liberty City, una ciudad ficticia inspirada por la estética de Nueva York, dividida en amplias zonas urbanas diferenciadas, que reflejan distintos entornos sociales; desde los guetos y barrios marginales a las exclusivas zonas residenciales de las clases privilegiadas. En sus calles hay todo tipo de tiendas, centro comercial, hospitales, comisarías, discotecas, estadios deportivos, puentes levadizos, puertos, aeropuertos, presas, etc. La atmósfera urbana envuelve al personaje protagonista a través del tráfico, de las conversaciones de los viandantes, las sirenas de ambulancias y coches de policía, la música en los locales y en las diferentes emisoras de radio, sintonizables cada vez que el protagonista maneja cualquiera de los muchos modelos de vehículos (utilitarios, furgonetas, camiones, autobuses, avionetas, helicópteros, lanchas, etc). El paisaje, la iluminación, los colores, todo es dinámico y cambiante gracias a un ciclo día/noche similar al visto en títulos anteriores como *Mizzurna Falls*, o *Shenmue*. Por todo ello, desde los primeros minutos de juego, el usuario percibe cómo el protagonismo recae, no ya sólo en su avatar, sino en la representación estética de una gran ciudad moderna, y en la frenética vida callejera que en ella se desarrolla.

La relación del jugador con el entorno se acentúa, además, a través de un nuevo encuadre, donde su personaje se muestra enfocado por la espalda desde una cámara situada a la altura del hombro que le acompaña en todo momento. Esto supone un revolucionario cambio de perspectiva visual respecto a la visión cenital de las anteriores entregas de la franquicia, lo cual, favorece la “inmersión total” en un universo tridimensional y permite apreciar mejor la relación entre el mundo recreado y el avatar del usuario (Antón, 2006: 39). Es un cambio tan importante y positivo que se convierte en un elemento canónico para los siguientes capítulos principales de la franquicia. Dentro de la ciudad, el jugador dispone de un amplio abanico de posibilidades. Puede conducir vehículos sin que se trate de un juego de conducción. Puede acceder a muchas zonas corriendo y saltando sin que sea un título deportivo. Puede pelear sin que se trate de un juego de lucha. Puede disparar sin que sea un juego de disparos. Sin embargo, lo realmente novedoso es que, a veces, se

²⁷ Sam Houser; es un productor y desarrollador de videojuegos británico, además de guionista/ escritor en algunos títulos. Junto a su hermano (Dan Houser), es cofundador de la compañía desarrolladora Rockstar Games, de la que es presidente desde su fundación en 2001.

pueden hacer muchas de estas y otras actividades simultáneamente, sin que haya que realizar combinaciones especialmente complejas. Esta es una de las diferencias de *GTA III* con respecto a títulos anteriores a los que se parece. Sus mecánicas de juego son mucho más accesibles y contribuyen a una mejor experiencia de disfrute y reconocimiento del entorno urbano. En videojuegos como *Shenmue*, la minuciosidad y la extrema fidelidad a detalles de la vida cotidiana, pueden acabar lastrando el interés por el juego con actividades tediosas²⁸, así pues, con una jugabilidad menos realista y más directa, en *GTA III* se consiguen recrear actividades cotidianas con un mayor dinamismo.

La narrativa en *GTA III* también ayuda a dar protagonismo a la ciudad, debido a que se presenta a través de misiones dispersas por todo el mapa.

Se trata de actividades que se inician en un punto indeterminado y que pueden llevar al personaje al otro extremo de la ciudad, lo que contribuye a facilitar la exploración de nuevos territorios a los que el jugador, tal vez, no habría llegado por su propia cuenta. Un aspecto destacable del diseño del juego es el hecho de que el usuario pueda elegir libremente si participar o no en una misión. Eso es posible gracias a que, al margen de estas actividades principales, existen una serie de tareas secundarias optativas, que son entretenidas, y también contribuyen a familiarizarse con la gran ciudad. El jugador puede ejercer de taxista, conductor de ambulancia, bombero, o ladrón de coches, o simplemente interactuar con el escenario sin un límite de tiempo ni objetivo en particular. Es decir, el



Fig. 8. El extenso mundo urbano en el que el protagonista posee gran libertad de itinerancia, la posición y el control de la cámara respecto al personaje, o el minimapa, son algunos elementos estéticos reconocibles como propios del género mundo abierto. Fuente: *Grand Theft Auto III* ©DMA Design.

²⁸ En un vídeo publicado en Youtube titulado *Longest drinking animation ever* se muestra una escena del videojuego *Shenmue* en la que el protagonista compra un refresco de una máquina expendedora, y a continuación se lo bebe. La secuencia dura aproximadamente un minuto, y sirve para ilustrar uno de los muchos ejemplos de actividades cotidianas fielmente reflejadas en el juego, que a veces acababan resultando tediosas para el jugador. [DMJahova]. (27-11-2010). *Longest drinking animation ever*. [Archivo de vídeo]. En línea: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=46&v=BP5c4Y9Jy48>. [Consulta 09-02-2020].

usuario tiene la libertad de elegir en cada momento si se adentra en las misiones planificadas por los desarrolladores o si, por el contrario, opta por experimentar interactuando con los elementos que pueblan el escenario, comprobando el amplio abanico de reacciones y respuestas que ofrece la ciudad virtual a sus acciones improvisadas (lo que se denomina “modo *sandbox*”²⁹). Por todo ello, *GTA III* aporta una visión de la ciudad como nunca antes se ha visto en un videojuego. Es decir, además de tener una estética muy realista y una gran accesibilidad, su jugabilidad, nacida de una mezcla de mecánicas muy diversas, ofrece una experiencia muy divertida donde la interacción con los elementos urbanos del entorno es la esencia del título.

Posteriormente, bajo el sello de la nueva compañía desarrolladora Rockstar North (fundada por Sam Houser y su hermano, Dan Houser³⁰), se publica *GTA: Vice City* (Rockstar North, 2002), una continuación directa de la fórmula vista en *GTA III*. Es un juego muy similar, tanto por desarrollarse en un amplio entorno tridimensional, como por las mecánicas de juego, el diseño de las misiones, y la libre elección de jugar a las actividades principales o divertirse experimentando con el escenario. No obstante, la ambientación es completamente nueva, desarrollándose la acción en Vice City, una gran ciudad de una extensión mayor que la Liberty City de *GTA III*, ficticia, aunque inspirada por la estética de Miami. También se produce una mejora en el apartado gráfico, en la representación de la luz y los colores, que son más vivos y sobre el paisaje costero ofrecen una estampa típicamente caribeña. La atmósfera sonora conformada por los ruidos urbanos, la música en las radios de los coches, tiendas, los locales nocturnos, junto con una trama inspirada por la película *Scarface* (Brian De Palma, 1983), infunde una personalidad propia a este episodio de la franquicia.

²⁹ Modo *Sandbox*; modalidad de juego libre y sin objetivos concretos en la que el usuario puede obtener incentivos y recompensa lúdica en la mera exploración del entorno, o a través actividades y retos que se presentan al margen de las misiones que conforman la campaña principal de un juego. Actividades como pueden ser: La recolección de objetos y coleccionables disgregados por el mapa. Ejercer momentáneamente misiones como profesional (policía, bombero, conductor de ambulancia, etc). Ser partícipe de la vida cotidiana y social recreada en el juego (ir de compras, comer en restaurantes, hacer visitas turísticas a monumentos, etc). Jugar a otros juegos dentro del propio juego (billar, póker, *arcades* clásicos, etc). Realizar actividades al aire libre como ir a pescar, cazar, saltar con paracaídas. O, simplemente, experimentar utilizando todas las capacidades del personaje protagonista para poner a prueba la lógica interna del universo recreado en el videojuego.

³⁰ Dan Houser; al igual que su hermano Sam, es productor y desarrollador de videojuegos, además de participar como guionista en el proceso creativo de algunos títulos. Es cofundador de Rockstar Games, y vicepresidente de la empresa, donde además ejerce de productor (y en ocasiones de actor de doblaje) de los juegos de la saga *Grand Theft Auto*. El 4 de febrero de 2020 anuncia su decisión de abandonar Rockstar en marzo de 2020.

Tras consolidarse el diseño de juego de *Grand Theft Auto* en los amplios entornos tridimensionales y abiertos, ambientados como grandes ciudades, desde la compañía Rockstar apuestan por llevar la recreación de tales espacios urbanos a un nivel superior. Es entonces cuando presentan *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004), un nuevo videojuego de la saga donde, por primera vez, se recrea todo un estado ficticio como escenario de juego. En un gran mapa sitúan hasta tres grandes ciudades, Los Santos, San Fierro y Las Venturas, inspiradas por las ciudades estadounidenses de Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas, añadiendo, además, pequeñas poblaciones entre las grandes extensiones de terreno que separan a estas localizaciones. *San Andreas* es una entrega donde todos los elementos de los anteriores juegos son incluidos y superados, empezando por el apartado gráfico, la estética, dándose mejores representaciones de las texturas de los materiales de cada objeto recreado en el escenario. Los efectos de luz y de brillo son más realistas en la manera de incidir en cada superficie, y eso se refleja desde un objeto en particular hasta el paisaje en general, que expone un rico ecosistema donde tiene cabida la personalidad propia de cada ciudad (cada una de ellas con barrios o distritos diferenciados), y el campo que las rodea. Se amplifica la vida cotidiana en las ciudades y en los pueblos, con más opciones de personalización del personaje, que ahora puede incluso ir al gimnasio, comer en restaurantes, cambiar de peinado, etc, además de multiplicarse las actividades que puede realizar el jugador en el modo libre, o modo *sandbox*. La música en las emisoras de radio, en centros comerciales, y pequeñas tiendas, las conversaciones de los personajes que pueblan los escenarios, el ruido del tráfico (tanto terrestre, como aéreo, marítimo o fluvial), o los sonidos de la naturaleza, están presentes en el juego con una riqueza y variedad nunca antes vista en un videojuego, conformando una atmósfera sonora envolvente y tremendamente inmersiva. *San Andreas*, se convierte así en un capítulo de la saga *GTA*, que marca cual es la tendencia a seguir a la hora de recrear grandes ciudades como escenarios de juego.

Debido a la popularidad que adquiere la franquicia, de manera simultánea al estreno de *San Andreas* se lanza al mercado *Grand Theft Auto Advance* (Digital Eclipse, 2004), un capítulo de la serie destinado en exclusiva a la plataforma Game Boy Advance, videoconsola portátil de la compañía Nintendo. Siendo un sistema de una capacidad y potencia menor, en comparación con las plataformas de sobremesa de la época (como PlayStation 2), *GTA Advance* se desarrolla recuperando el clásico diseño desde un punto de vista cenital, que requiere de menos exigencias técnicas para dar forma al escenario

urbano. De esta manera, se satisface la demanda del público ofreciendo un capítulo “menor” de la serie que, sin embargo, resulta divertido y se adapta de manera creativa a los recursos disponibles. No es la única ocasión en que se diseñarían y comercializarían entregas de *GTA* destinadas a plataformas portátiles, por lo que, posteriormente, la videoconsola de Sony, PSP (PlayStation Portable), recibe títulos de la saga adaptados a sus posibilidades técnicas. Tal es el caso de *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* (Rockstar North, 2005) y *Grand Theft Auto: Vice City Stories* (Rockstar North, 2006), donde básicamente se recuperan las ciudades vistas en *GTA III* y *GTA: Vice City*, como escenarios tridimensionales amplios y abiertos (con algún leve cambio estético), en los que se desarrollan nuevas aventuras y misiones. Años después, se comercializa otro título secundario destinado a plataformas portátiles, *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* (Rockstar Leeds y Rockstar North, 2009), donde se recupera una vez más la clásica perspectiva cenital de las primeras entregas de la saga. No obstante, la ciudad no se muestra desde una perspectiva visual plana y bidimensional, y los elementos urbanos son contruidos con polígonos y una considerable simulación de la tridimensionalidad del espacio.

Tras siete años desde la publicación de *GTA III* en PlayStation 2, Rockstar apuesta por lanzar un nuevo capítulo numerado de la franquicia, *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008), que se convierte en el primer juego de la serie que se estrena simultáneamente en PlayStation 3 y Xbox 360, videoconsolas de una nueva generación ya asentada en el mercado. Debido al potencial que ofrece la generación de videoconsolas en la que se publica, la ambientación de *GTA IV* pasa a ser la primera de la saga reproducida en un estándar de calidad en Alta Definición o HD, mejorando, además, el apartado visual, que alcanza nuevas cuotas de realismo estético (mejoras en las texturas, en los materiales, en la iluminación, las dinámicas atmosféricas, las físicas de los objetos, etc). La historia del juego discurre, una vez más, en Liberty City, aunque la ciudad se reestructura con respecto a su apariencia en *GTA III*, y ahora extiende en un nuevo plano urbano dividido en distritos claramente diferenciados, e inspirados por auténticos barrios neoyorkinos, como Dukes (Queens), Broker (Brooklyn), Bohan (el Bronx), Algonquin (Manhattan), y Alderney (Nueva Jersey). En el título se dan otras localizaciones urbanas inspiradas por referente reales, como la Estatua de la Felicidad (Estatua de la Libertad), Middle Park (Central Park), o el edificio Rotterdam Tower (Empire State Building), entre otros muchos guiños a la realidad. Liberty City se muestra, además, mucho más poblada

de personajes, con interacciones más complejas, lo que contribuye a que la ciudad se sienta más cercana, más viva, y creíble.

Cinco años después del lanzamiento comercial de *GTA IV*, Rockstar publica para videoconsolas PlayStation 3 y Xbox 360 el que, sin duda, es su videojuego más ambicioso y exitoso hasta la fecha, *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013). De la misma manera que en *GTA IV* se recupera la ciudad de Liberty City con un aspecto completamente renovado, en *GTA V* se vuelve a la ciudad de Los Santos, una de las urbes protagonistas de *GTA: San Andreas*. En la ciudad de Los Santos, inspirada por la urbe estadounidense de Los Ángeles, puede apreciarse una gran evolución en el apartado gráfico, en la representación realista de la ciudad contemporánea a modo de escenario de juego. La ciudad se encuentra formada por cinco grandes distritos, subdivididos a su vez en barrios más pequeños. De nuevo, todos los elementos vistos en capítulos anteriores (tiendas, restaurantes, discotecas, bancos, hoteles, estadios, aeropuertos, comisarías, hospitales, centros comerciales, tráfico urbano, cantidad y variedad de vehículos, y un larguísimo etc) se mejoran gráficamente, se amplifican en variedad, en cantidad, y se hacen más complejos y realistas. Los Santos es una ciudad que, prácticamente, ya tiene casi todo lo que puede tener su contrapunto en la vida real, y que está profusamente poblada con centenares de localizaciones, de edificios y entornos urbanos, diseñados a partir de modelos reales extraídos, ya sea de Los Ángeles, o de otras ciudades estadounidenses³¹. Así pues, el jugador puede moverse por entornos que le resultan familiares a pesar de sus nombres ficticios, como por ejemplo Rockford Hills (Beverly Hills), Vinewood (Hollywood), Richman (Bel Air), o Playa del Perro (Playa de Santa Monica).

³¹ Desde la *web* Grand Theft Auto Data, puede accederse a un completo mapa satélite de la ciudad ficticia de Los Santos, donde se marcan centenares de edificios y localizaciones dentro del juego que han sido diseñados a partir de modelos existentes en la realidad. Al pulsar en cualquiera de las localizaciones aparece una ventana con el aspecto del edificio en el videojuego *GTA V*, una fotografía del edificio real, y su localización en el mapa satélite de Google Maps. En línea: <<http://grandtheftdata.com/landmarks/#-4.596,975.634,2,satellite>>. [Consulta 09-02-2020].

Aproximadamente un año después de su lanzamiento oficial, el juego es relanzado para plataformas de una nueva generación (PlayStation 4, Xbox One, y PC), siendo reprogramado como una versión optimizada que aporta una mayor calidad estética, texturas mejoradas, y mayor resolución y fluidez de imagen que en su anterior versión. También incorpora una visión en primera persona, o visión subjetiva, que permite al usuario adentrarse aún más en los entornos virtuales de la gran metrópolis de Los Santos.



Fig.9. Skyline de la ciudad de Los Santos en *Grand Theft Auto V*.

Por otro lado, se potencia la modalidad de juego a través de internet llamada *GTA Online* que, al margen de las misiones y actividades que aporta el título principal, ofrece nuevos contenidos que se actualizan regularmente.

En principio, el material adicional ofrecido a través de la red es algo superfluo, pero con el relanzamiento de *GTA V* en plataformas de nueva generación, Rockstar apuesta por la incorporación de un contenido más ambicioso y atrayente para el jugador, aportando nuevas misiones y modalidades de juego en actualizaciones regulares de paquetes temáticos (moteros, financieros, atracadores, casinos, etc), y de carácter estacional (eventos semanales, de Navidad, de San Valentín, de Halloween, etc). *GTA Online*, supone poder compartir todas esas misiones, actividades y aventuras, con otros usuarios conectados a través de internet, pudiendo conformar partidas con amigos y conocidos, o con personas de cualquier rincón del mundo, en una viva y tremendamente realista ciudad virtual que no para de crecer.

La acogida de esta modalidad es tan positiva que, actualmente, más de siete años después del lanzamiento comercial de *GTA V*, se sigue actualizando con regularidad con nuevas misiones y contenidos (González, 2020), que alargan la jugabilidad del título convirtiéndolo en un juego casi infinito, lo que provoca que *GTA V* continúe atrayendo a millones de nuevos jugadores (Matas, 2019), y generando unas ventas que lo convierten en el producto de entretenimiento con mayor éxito financiero de todos los tiempos (Gault, 2019).

**CAPÍTULO II: APARECE UN NUEVO GÉNERO DE
VIDEOJUEGOS, EL MUNDO ABIERTO.**

II.1. LA SAGA GRAND THEFT AUTO: PARADIGMA DE UNA NUEVA CATEGORÍA DE VIDEOJUEGOS.

A raíz del inesperado éxito de la fórmula inclasificable de *Grand Theft Auto* (especialmente a partir de la publicación de *GTA III*) diversas compañías de videojuegos se animan a replicar el fenómeno desarrollando nuevos títulos que imitan su estilo, su estética y dinámicas de juego. En apenas cinco años desde su lanzamiento, pueden contarse más de veinte importantes videojuegos diseñados a la manera de *GTA III*; a saber, *Mafia: The City of Lost Heaven* (Illusion Softworks, 2002), *The Getaway* (Team Soho, 2002), *The Simpsons Hit & Run* (Radical Entertainment, 2003), *Jak II: El renegado* (Naughty Dog, 2003), *True Crime: New York City* (Luxoflux, 2003), *Driv3r* (Reflections Interactive, 2004), *Spider-Man 2: el videojuego* (Activision, 2004), *The Getaway: Black Monday* (Team Soho, 2004), *Mercenarios: El arte de la destrucción* (LucasArts, 2005), *Gun* (Neversoft, 2005), *True Crime: New York City* (Luxoflux, 2005), *Torrente 3: El Protector* (Virtual Toys, 2006), *El Padrino* (Electronic Arts, 2006), *Scarface: The World is Yours* (Radical Entertainment, 2006), *Yakuza* (Sega, 2006), *Just Cause* (Avalanche Studios, 2006), *Canis Canem Edit* (Rockstar Vancouver, 2006), *Gangs of London* (SIE London Studio, 2006), *Driver: Parallel Lines* (Ubisoft, 2006), *Saints Row* (Volition Inc, 2006), y *Yakuza 2* (Sega, 2006), entre otros. Estos ejemplos son una primera oleada de títulos diseñados como *Grand Theft Auto III* y sus secuelas, pero se continúan lanzando más de corte similar, y es entonces cuando surge la duda de qué clase de videojuego son todos estos títulos, que conforman un gran grupo, o familia, con una fórmula genérica difícil de definir.

Desde el origen del videojuego como medio, hay múltiples tipos de programas que son catalogados de muy diversas maneras. El videojuego tiene un lenguaje propio y características específicas como medio, como las mecánicas de juego (principalmente), mediante las cuales un título puede ser identificado y clasificado. Dependiendo de esas mecánicas, un videojuego puede pertenecer a un género o a otro, siendo los más clásicos los géneros de acción, aventura, disparos, estrategia, simulación, y deportes (entre otros). Sin embargo, con el paso del tiempo, los desarrolladores tienden cada vez con más frecuencia a lanzar títulos donde se ofrece una gran variedad de experiencias jugables, con actividades, misiones y mecánicas de juego muy diversas que, generalmente, recogen elementos tomados de múltiples tipos de videojuegos publicados con anterioridad. Eso

hace que ciertos títulos sean la materialización inclasificable de una mezcla de categorías, dando lugar, en ocasiones, al nacimiento de un nuevo género. Muestra representativa de este fenómeno puede ser cualquier entrega de la saga *Devil May Cry*³², donde se fusiona la acción, la aventura, elementos de rol, puzzles, y los enfoques de cámara propios de los *survival horror*³³, (debido a que *Devil May Cry*, en origen, iba a ser un *spin-off* de la saga de terror *Resident Evil*³⁴). La combinación de todos esos elementos reconocibles de otros géneros en un único juego, da como resultado otro género o subgénero, en este caso el *hack and slash* (que a su vez es una variante o subgénero del *beat 'em up*³⁵). En otras ocasiones, la mezcla de elementos desemboca en un nuevo tipo de género más complejo y por tanto más difícil de definir por una inicial falta de consenso, como ocurre en el caso de los títulos que surgen a raíz del éxito de *Grand Theft Auto III*.

Es por ello que, desde hace décadas, personas ligadas profesionalmente al mundo de los videojuegos (como pueden ser desarrolladores y/o diseñadores), e investigadores con conocimientos e interés por este medio, buscan aportar un cierto orden teórico respecto a la taxonomía del videojuego a través de artículos y otras publicaciones. Así, entre lo didáctico y lo científico, algunas publicaciones arrojan algo de luz en un campo de investigación donde todavía persisten ciertas sombras debido a los frenéticos cambios dentro del medio, y a la aún reducida base teórica existente al respecto, en comparación con otras áreas artísticas.

³² *Devil May Cry*; saga desarrollada y distribuida por la compañía japonesa *Capcom*, cuya primera entrega es lanzada en 2001 para la consola PlayStation 2. El argumento de la serie gira en torno a Dante, hijo medio humano del legendario demonio Sparda, que a lo largo de los diferentes capítulos tiene que adentrarse en distintas versiones del Infierno para salvar el mundo de los humanos.

³³ *Survival horror*; subgénero de videojuegos cuya jugabilidad está orientada a que el usuario experimente una sensación de inquietud y miedo. Estos juegos suelen estar ambientados en mansiones encantadas, urbes invadidas de zombis, o en cualquier escenario que pueda producir sensación de inseguridad en el jugador. El éxito comercial de *Resident Evil*, (título perteneciente a esta categoría), hace que de la promoción japonesa de este juego se extraigan las palabras *survival horror* para bautizar al género, que existe con anterioridad, aunque no tenía un nombre concreto.

³⁴ *Resident Evil*; conocida en Japón como *Biohazard*, es una saga desarrollada y distribuida por *Capcom*, creada por el diseñador de videojuegos japonés Shinji Mikami, (que además fue productor de *Devil May Cry*). La primera entrega es lanzada al mercado en 1996 y la serie es considerada un icono de los *survival horror* y una inspiración para sagas posteriores.

³⁵ *Beat 'em up*; también conocido como “yo contra el barrio”, es un género/ subgénero de videojuegos, basado en el enfrentamiento cuerpo a cuerpo del personaje protagonista, (dependiendo del título puede haber uno o varios coprotagonistas que acompañen al personaje principal), contra grandes cantidades de enemigos a la vez, a los que hay que ir combatiendo conforme se avanza en el escenario. En los *beat 'em up* las fases suelen acabar en una confrontación contra un jefe final especialmente poderoso. Cuando los personajes de este tipo de juegos portan armas como guanteletes o mazos (aunque principalmente armas cortantes como espadas o grandes cuchillos), pasan a ser catalogados como *hack and slash* (corta y raja).

Recordando el meticuloso trabajo taxonómico de Charles Darwin, previo al desarrollo de su teoría de la evolución, Chris Crawford³⁶ recalca la importancia de un orden taxonómico que revele los elementos que tienen en común las distintas familias de videojuegos, a la vez que señale los factores distintivos que hacen singular a cada título (Crawford, 1984:19). Crawford elabora una temprana clasificación de géneros de videojuegos, y plantea principalmente dos grandes categorías. La primera es Juegos de Habilidad y Acción, donde pone énfasis en las habilidades perceptivas y motoras del jugador. Un gran apartado con subclases genéricas (combat games, maze games, sports games, paddle games, race games, y miscellaneous games). La segunda es Juegos de Estrategia, donde hace hincapié en el esfuerzo cognitivo por parte del usuario, también dividida en subgéneros (adventures, D&D Games o juegos de Dragones y Mazmorras, war games, games of chance, educational and children's games, y, finalmente, interpersonal games). A pesar de su aporte a la catalogación de videojuegos, Crawford deja clara su intención de no imponer un orden taxonómico en los videojuegos ya que, en su opinión, es erróneo pretender imponer una única manera de clasificar los videojuegos, motivo por el que se muestra partícipe de la pluralidad y las taxonomías alternativas (Crawford, 1984:19). Razona que cada juego arquetípico da lugar al surgimiento de una familia de imitadores que incorpora variaciones y mejoras (Crawford, 1984:38) y que, en definitiva, acaban formando una nueva categoría o género. Esta es la idea que lleva a Crawford a rehusar aferrarse a taxonomías concretas (ni tan siquiera a la que él mismo propone), puesto que entiende que el mundo del videojuego cambia muy rápidamente y se debe a su momento, mostrándose partidario de que en el futuro (nuestro presente) las taxonomías reflejen el uso real de los conceptos dentro del mercado (Crawford, 1984:38).

Scott Rogers³⁷ divide los géneros de videojuegos en grandes grupos; acción, *shooter*, aventura, construcción/gestión, simulador de vida, musicales/rítmicos, festivos, puzzles, deportivos, estrategia, y simulación de vehículos. Hace mención a los juegos de la saga *Grand Theft Auto* como juegos de *shooter* en tercera persona (TPS) (Rogers, 2010: 10). No obstante, reconoce que su taxonomía sólo es un intento de catalogación superficial,

³⁶ Chris Crawford; diseñador de videojuegos que trabaja para la compañía Atari en los años ochenta, y que se hace muy popular por su visión del diseño de videojuegos como una forma de arte, además de por ser fundador de la Game Developers Conference. Crawford es también el primero en clasificar los diferentes géneros de videojuegos en su libro *The Art of Computer Game Design*, publicado en 1984 y digitalizado por Internet Archive en 2014. En línea: <<https://archive.org/stream/artofcomputergam00chri#page/n0/mode/2up>>. [Consulta 09-02-2020].

³⁷ Scott Rogers; trabaja como diseñador en *Pac-Man World*, la serie *Maximo*, *God of War*, *Drawn to life*, y *Darksiders*, y en 2010 publica *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*.

que deja fuera otras categorías, y valora otros aspectos jugables que convierten a la saga *GTA* en algo más difícil de catalogar (Rogers, 2010: 11).

Ximena Paula Hidalgo Vásquez, propone cinco grandes géneros de videojuegos; acción, acción-aventura, aventura, estrategia, y simulación. También se refiere a *Grand Theft Auto* como “un videojuego de acción-aventura” (Hidalgo Vásquez, 2012: 186), y a *Assassin’s Creed* (Ubisoft Montreal, 2007) (un juego influenciado por las mecánicas y diseño de niveles de *GTA*) como “un videojuego de sigilo, acción y aventura” (Hidalgo Vásquez, 2012: 177). No obstante, hace una interesante reflexión sobre lo inevitable de reconocer la existencia de categorías o géneros híbridos, que hasta el momento no se estaban viendo reflejados en las taxonomías más puristas:

“Cada vez los juegos son más complejos porque mezclan diversos géneros en uno, resultando dificultoso encasillarlos bajo el sello de un género concreto cuando en realidad son más que eso. Hay varios casos significativos, ante lo cual se recurre a clasificarlos dentro de la categoría más representativa o, si se estima conveniente, se catalogan dentro de varios géneros sin con ello incurrir en incongruencias. Otro caso similar ocurre con géneros nuevos resultantes de la mezcla de géneros. Este tipo de categorías híbridas suelen ser rechazadas por los puristas, sin embargo son cada vez más numerosos y es inevitable circunscribirlos bajo un nuevo concepto.”(Hidalgo Vásquez, 2012: 73)

Respecto al tratamiento de los géneros de videojuegos en la sociedad, Lars Konzack³⁸ opina que la manera de entender las distintas categorías de juegos es diferente desde el punto de vista del profesional del entorno del videojuego, y no hay una misma consideración que desde el ámbito más académico, probablemente porque el estudio de los géneros de videojuegos como disciplina académica es aún insuficiente:

“En revistas de videojuegos, sitios *web* de videojuegos, revisiones de juegos, y entre los editores, los géneros de videojuegos se utilizan para describir rápidamente de qué tipo de juego se trata. A pesar de que estas descripciones de género son útiles para la comunidad de jugadores, a menudo carecen de veracidad académica. El estudio de géneros de videojuegos como disciplina sólo se ha llevado a cabo hasta cierto punto.” (Konzack, 2014: 3070)

³⁸ Lars Konzack; doctor y profesor asociado en la Real Escuela de Biblioteconomía y Ciencias de la Información, de la Universidad de Copenhague.

Es por ello que aporta su propia taxonomía de géneros de videojuegos, donde ofrece una definición de; aventura, acción, casuales, educativos, RPG (*Rol Play Game*), simuladores, y estrategia. Aunque Konzack añade que, en ocasiones, aparecen algunos títulos tan novedosos que son capaces de cambiar completamente o redefinir un género (Konzack, 2014: 3070), tal y como en esta investigación se sostiene respecto a títulos como *Grand Theft Auto III*, que inaugura un género al mezclar y transformar elementos de géneros ya existentes.

Aun teniendo muchos elementos en común, de entre los títulos que imitan el diseño de *GTA III*, hay algunos cuyas narrativas o argumentos son muy diferentes. ¿Pertenece entonces a géneros distintos? No necesariamente, ya que para entender los géneros de videojuegos “hay que distinguirlos de los tradicionales géneros (narrativos) de literatura y cine” (Konzack, 2014: 3070), es decir, un videojuego no suele entrar en una categoría taxonómica por su argumento. En este sentido, profesionales del desarrollo como Samuel Molina Covalada³⁹, opinan que lo que determina el género de los videojuegos son las mecánicas y dinámicas⁴⁰. O sea, “¿Disparas? Shooter. ¿Saltas? Juego de plataformas. ¿Resuelves enigmas? Juego de puzzles. ¿Te pegas? Juego de lucha.” (Molina, 29-08-2017). Es por ello que programas con múltiples mecánicas y dinámicas de juego, donde ninguna predomina por encima de las demás, son difíciles de catalogar en sus primeros años de existencia. En dicha fase, incluso Sam Houser, coautor de *GTA III*, se muestra incapaz de definir genéricamente su propia creación:

“A falta de una mejor descripción (y sé lo mucho que a todos les gustan los géneros), el juego es como un cruce entre una película de gánsteres y un RPG (¿*Zelda* se cruza con *Uno de los nuestros?*), con la más intensa acción y conducción. Todos estos elementos son el juego.” (Houser, 2001).

³⁹ Samuel Molina Covalada, licenciado en Administración de Sistemas Informáticos por la Universidad de Barcelona, es un desarrollador de videojuegos español con experiencia en *game design*, producción, y *marketing* en empresas como Bee Square y U-Play Online. Ejerce de profesor y tiene una larga trayectoria como comunicador y divulgador en el sector del videojuego, a través de *podcasts* y como analista y redactor en medios especializados como Vandal, HardGame, o 3DJuegos. Con el pseudónimo de FuKuy crea un canal de Youtube donde informa sobre desarrollo de videojuegos a través de opiniones personales y reportajes. Tiene especial interés su vinculación al proyecto *Extra Life*, una serie documental donde se hace seguimiento del proceso creativo de un videojuego desarrollado desde cero.

⁴⁰ En base a las mecánicas más generalizadas en los videojuegos desde su origen, se establecen unos géneros clásicos, a saber, acción (lucha, beat ‘em up, plataformas), aventura (conversacional, gráfica), shooter, estrategia, simulación, deportes...

II.2. DIFERENCIACIÓN ENTRE VIDEOJUEGO DE MUNDO ABIERTO Y SANDBOX.

Desde un punto de vista académico, Simone Belli y Cristian López, afirman que en los videojuegos, los elementos comunes que hacen reconocible como grupo a una serie de diferentes títulos, son el factor que especifica el género (Belli y López, 2008). Por lo tanto, *GTA III* y los títulos que imitan su estética, mecánicas de juego, y otros elementos que los identifican como conjunto, conforman necesariamente una nueva categoría genérica. Y así se entiende generalmente entre la comunidad de jugadores y prensa especializada, que para referirse a este tipo de juegos usan, entre otras, dos nomenclaturas muy aceptadas, “mundo abierto” y “*sandbox*”.

Dan Houser (cocreador de *GTA III* y hermano de Sam Houser), especifica que en Rockstar, como creadores de la saga *GTA*, prefieren el término “juego de mundo abierto” para referirse a este género, que llevan años perfeccionando. Es un nombre más descriptivo del trabajo que desempeñan en sus títulos, y, en su opinión, *sandbox* tiene más que ver con un tipo de desarrollo donde no hay sensación de decisión sobre lo que ocurre en el juego, al contrario que lo que hacen en su equipo cuando seleccionan cuidadosamente cada detalle. Porque, aunque ofrecen al usuario más libertad que en los videojuegos tradicionales, controlan la experiencia de juego de una manera muy concreta (McInnis, 2011).

Aunque algunos diseñadores llaman “*sandbox*” o “mundo abierto” indistintamente a las estructuras, escenarios, o niveles de libre tránsito, Carolyn Handler Miller⁴¹ considera que hay juegos como *Los Sims* (Maxis, 2000), *Minecraft* (Mojang AB, 2011) o mundos virtuales como *Second Life* (Linden Research Inc, 2003) que son experiencias *sandbox*, mientras que los videojuegos de franquicias como *Grand Theft Auto* “son juegos de mundo abierto” (Handler Miller, 2014:122). Profundiza en esa idea en la definición de juegos de mundo abierto a los que incluye en su clasificación genérica de videojuegos:

⁴¹ Carolyn Handler Miller; es una pionera en el campo del entretenimiento no lineal que trabaja como escritora y diseñadora de contenidos en proyectos de nuevos medios, como la franquicia *Carmen Sandiego* o la versión interactiva de la película de Pixar *Toy Story*. Participa en proyectos educativos, informativos y de capacitación, tanto en videojuegos como en Internet, TV interactiva, juguetes inteligentes y proyectos transmedia. Además imparte charlas y talleres como experta en narración digital de historias, y enseña sobre desarrollo interactivo de narrativas y desarrollo de videojuegos en la Universidad de Nuevo México (EEUU).

“Juegos de mundo abierto: estos títulos suelen estar ambientados en entornos amplios que pueden explorarse libremente, y ofrecen a los jugadores una gran variedad de actividades para disfrutar; desde comprar hasta pelear, o conducir una gran cantidad de vehículos y aviones. A diferencia de la mayoría de los videojuegos, el argumento no fuerza al usuario a seguir un camino establecido a través de una estructura compuesta de niveles. En cambio, a pesar de que contienen un objetivo general y elementos argumentales, son totalmente no lineales y permiten al jugador elegir qué hacer en cualquier momento. Los títulos de la serie *Saints Row* son mundos abiertos, y muchos consideran que los juegos de la franquicia *Grand Theft Auto* también lo son.” (Handler Miller, 2014: 283)

Por tanto, según esta definición, la clave para identificar a un juego como perteneciente al género “mundo abierto” está en el entretenimiento que ofrece la exploración del gran entorno en el que se ambienta, en las múltiples y diversas tareas, y en la existencia de una narrativa no lineal aunque con objetivos argumentales. Cabe señalar que se da una clara evolución en la taxonomía de Handler Miller ya que, diez años antes, no propone el mundo abierto como un género, y cataloga a los juegos de la serie *Grand Theft Auto* dentro del género “acción” (Handler Miller, 2014: 212).

Cuando se refiere a los videojuegos de género *sandbox*, explica su punto de vista respecto a porqué se suelen confundir con los juegos de mundo abierto, además de identificar las diferencias que justifican concebirlos como géneros diferentes:

“Juegos sandbox: estos títulos tienen mucho en común con los juegos de mundo abierto, y de hecho, hay gente que usa ambos términos indistintamente, incluso hay quien argumenta que los videojuegos *sandbox* son un subgénero de los juegos de mundo abierto. Al igual que estos, están ambientados en entornos de gran tamaño que se pueden explorar libremente y que permiten a los jugadores decidir qué quieren hacer durante la partida. Sin embargo, cuando se hacen distinciones entre juegos de mundo abierto y *sandboxes*, estos últimos son considerados como un ‘cajón de juguetes’ que contiene herramientas que los jugadores pueden usar para modificar el mundo y la jugabilidad dentro del juego. En lugar de contener elementos argumentales como en títulos de mundo abierto, los usuarios pueden construir una narrativa mientras juegan, creando una *historia emergente*.” (Handler Miller, 2014: 283)

Tanto los videojuegos de mundo abierto como los *sandbox*, tienen un común denominador, la libertad, “libertad para moverte y libertad para experimentar,

respectivamente”, y de ahí, probablemente, la confusión entre estos dos tipos de videojuegos. A esa circunstancia hay que sumar que “no existe ningún organismo ni criterio unificado que establezca qué géneros de videojuegos existen, por lo que es lógico que mucha gente los considere un todo.”(Samuel Molina Covalada)

Es decir, las variadas actividades basadas en la libertad, en la no linealidad y en la experimentación, que definen al videojuego de mundo abierto, pueden ser confundidas con las actividades definitorias del videojuego de género *sandbox*. El *sandbox* como categoría genérica es reconocible por las muy diversas actividades basadas en la experimentación que pueden llevarse a cabo en los juegos de este tipo, y por la gran libertad de la que goza el usuario para ello. No obstante, cabe remarcar que el género *sandbox*, aun teniendo características en común con el mundo abierto, es un género diferente, ya que los videojuegos de género *sandbox* están diseñados para que las dinámicas surjan espontáneamente al hacer uso el jugador de una serie de herramientas, puestas a su disposición en un entorno idóneo para la experimentación. Al contrario que ocurre con los videojuegos de mundo abierto, los videojuegos de género *sandbox* no requieren necesariamente de un escenario muy amplio y abierto, ya que pueden desarrollarse tanto en amplios entornos de mundo abierto, (tal es el caso de *Minecraft* (Mojang AB, 2011)), como en ambientes más reducidos (*Garry's Mod* (Facepunch Studios, 2005)).

Por otro lado, los escenarios en los videojuegos de mundo abierto, son diseñados para aparentar que son universos con coherencia interna. Pueden estar basados en modernas ciudades reales, o pueden recrear tierras fantásticas, pero siempre son mundos con una lógica interna acorde con la trama argumental que se desarrolla en ellos. Si el juego se ambienta en una ciudad contemporánea, encontramos altos edificios, mobiliario urbano, coches y peatones circulando por las calles. Mientras que si la historia se da en un mundo de fantasía medieval, vemos cabañas, bosques, carruajes, guerreros, dragones, y cualquier otra criatura acorde con la escenografía recreada. Sin embargo, en los escenarios de un videojuego de género *sandbox*, no tiene por qué haber representado ningún universo coherente, y puede darse un entorno completamente libre de elementos decorativos o estructurales propios de un paisaje verosímil.

Asimismo, los escenarios en videojuegos de mundo abierto son escenografías cerradas que no admiten una alteración drástica por parte de la acción del usuario. A través de su

avatar el jugador puede recorrer libremente las calles de una ciudad y alterar superficialmente determinados elementos del entorno (romper señales de tráfico, marquesinas, ventanales...), pero si se propone ejercer acciones transformadoras, su personaje no puede modificar el paisaje en profundidad. Por el contrario, en un videojuego de género *sandbox* desarrollado para ello, es posible transformar radicalmente el entorno a través de una serie de herramientas que otorgan al jugador la capacidad de alterar, crear, o destruir grandes estructuras sin apenas limitaciones.

Las misiones o retos inherentes a los videojuegos de mundo abierto, no tienen por qué darse en un videojuego de género *sandbox*, tampoco tiene por qué haber una historia o hilo argumental como sí ocurre en los videojuegos de mundo abierto. El videojuego de género *sandbox* se basa principalmente en la jugabilidad emergente que otorgan las herramientas dadas al jugador. El juego en un *sandbox* se basa en experimentar generando dinámicas, no en mecánicas diseñadas y planificadas como ocurre en los videojuegos de mundo abierto. Puede darse el caso de que un videojuego de género *sandbox*, incorpore como un extra los objetivos, retos, o misiones características de los videojuegos de mundo abierto, incluso también una narrativa, pero estos elementos no son esenciales ni definitorios del género. Son las dinámicas de juego y las narrativas emergentes de estas, las que se manifiestan como componentes más importantes y definitorios de un videojuego de género *sandbox*.

Por todas estas consideraciones, en lo que respecta a los muchos videojuegos nacidos a raíz del éxito de la franquicia *Grand Theft Auto*, imitadores de su diseño y mezcla de géneros, en esta investigación recibirán el tratamiento de videojuegos de género mundo abierto.

II.3. ELEMENTOS ESENCIALES DEL GÉNERO DE MUNDO ABIERTO.

Un profesional involucrado en el desarrollo de grandes franquicias, como Christian Cantamessa⁴², también declara que los juegos de mundo abierto son ya un género propio, además de decir que son una gran manera de contar una historia⁴³. Además, es interesante

⁴² Christian Cantamessa; es un director de cine, escritor, y desarrollador de videojuegos italoamericano. Reconocido por ser jefe de diseño y coguionista en *Red Dead Redemption* y *Manhunt*, y diseñador de niveles en *Grand Theft Auto: San Andreas*. También es fundador y CEO de la desarrolladora *Sleep Deprivation Lab*.

⁴³ Conferencia de Christian Cantamessa en la 17ª Masterclass sobre videojuegos, celebrada el 5 de junio de 2017 en el Auditorio de la Ciudad de las Ciencias y de la Industria de París. En línea: <<http://www.cite->

como, desde su punto de vista, este tipo de juegos tienen un gran sentido del espacio, y “hacen sentir al jugador como si estuviera en un lugar concreto más que cualquier otro juego” (Nelva, 2017). En ese sentido, el sistema de cámaras dinámicas manejadas por el usuario y la perspectiva en los videojuegos de mundo abierto que emulan el diseño de *GTA III*, (donde el avatar del jugador se muestra enfocado desde atrás por una cámara que le acompaña en todo momento), favorece la “inmersión total” en un universo tridimensional y permite apreciar mejor la relación entre el mundo recreado y el personaje del usuario (Antón, 2006: 39).

No hay que olvidar que los videojuegos de mundo abierto reciben su nombre precisamente de sus característicos niveles, o escenarios, que son amplios entornos que carecen de barreras delimitadoras del espacio, de compartimentaciones, *stages*, o “pantallas” de los videojuegos tradicionales. Suelen ser espacios plenamente accesibles desde el principio del juego, “a diferencia de los videojuegos clásicos cuya progresión de niveles es secuencial, siendo que después del nivel uno, va el dos, luego el tres, y así sucesivamente en un orden inamovible” (Molina Covaleda). En un gran nivel de mundo abierto puede recrearse una pequeña población, una ciudad, un estado, un país, o incluso una galaxia entera, donde la libertad que se otorga al jugador para desplazarse en la dirección que desee, marca completamente la jugabilidad de estos títulos. Para aprovechar al máximo cada rincón del escenario, las misiones y actividades propuestas en estos juegos suelen aparecer disgregadas por todo el mapa.

En los videojuegos de mundo abierto, dichas misiones o actividades, son una sucesión de variados retos diseñados por los desarrolladores con el objeto de que, valiéndose de un amplio abanico de mecánicas disponibles, el jugador los resuelva de la manera que prefiera. Cada reto que se propone es lineal, pero la manera de resolverlo no lo es. Parte esencial de este género es que, a pesar de la gran variedad de mecánicas de juego disponibles, ninguna de ellas destaca especialmente por encima de las demás.

Así pues, en estos títulos se puede conducir sin que sean juegos de conducción, se puede disparar sin que sean juegos de disparos (*shooter*), se puede correr, saltar, nadar, escalar, pelear, sin que sean títulos deportivos. Por lo que, a lo largo de los distintos desafíos propuestos, el usuario lleva a cabo muy diversas actividades. Otro aspecto propio de los

retos en este género es que el usuario tiene libertad de elegir qué misión jugar de entre varias disponibles. También cuenta con la posibilidad de elegir el momento en que las afronta o si, por el contrario, prefiere ignorarlas para entretenerse explorando el escenario, o invirtiendo tiempo en actividades secundarias que enriquecen el entorno, lo que origina un modo de juego no lineal, alternativo a la línea argumental.

Es ahí donde radica uno de los aspectos más populares de estos videojuegos, en que se tiene plena libertad de hacer cualquiera de estas y otras actividades cuando se desee, en el orden que se prefiera, y al margen de si se decide jugar, o no, a las misiones principales. Es decir, el usuario tiene la libertad de elegir en cada momento si se adentra en los retos diseñados por los desarrolladores o, por el contrario, opta por interactuar con los elementos del escenario, comprobando el amplio abanico de reacciones que ofrece a sus acciones la ciudad virtual. A esta posibilidad se la conoce como *Modo Sandbox*.

Es decir, la modalidad de juego libre y sin objetivos concretos en la que el usuario puede obtener incentivos y recompensa lúdica en la mera exploración del entorno, o a través de las diversas actividades y retos que se presentan al margen de las misiones principales y secundarias que conforman la historia. Actividades como pueden ser la recolección de objetos y coleccionables disgregados por el mapa que al ser reunidos ofrecen recompensas, ejercer momentáneamente misiones como profesional (policía, bombero, conductor de ambulancia, etc). Ser partícipe de la vida cotidiana y social recreada en el juego (ir de compras, comer en restaurantes, hacer visitas turísticas a monumentos, etc). Jugar a otros juegos dentro del propio juego (billar, póker, arcades de videojuegos clásicos, etc). Realizar actividades al aire libre como ir a pescar, cazar, saltar con paracaídas. O, simplemente, experimentar utilizando todas las capacidades del personaje protagonista para poner a prueba la lógica interna del universo recreado, y comprobar si alguna acción que pueda ser imaginada por el usuario, puede llevarse a cabo dentro del juego o no. Como, por ejemplo, estar en el interior de una casa, pensar que tal vez pueda abrirse el cajón de un mueble, y comprobar que se abre y hay objetos en el interior. O, quizás, encontrar un hacha en medio de un bosque, intentar usarla para talar un árbol al azar, y comprobar que con cada impacto de la herramienta se produce una hendidura en el tronco y que, tras una serie de repeticiones, el árbol cae. Esta posibilidad de experimentar y poner a prueba la consistencia física y lógica del entorno es, sin duda, lo más interesante de la libertad que ofrece el modo sandbox en los videojuegos de mundo abierto. Dicho modo sandbox es una parte esencial en los videojuegos de género mundo

abierto y, sin él, un videojuego ambientado en un mundo abierto, no podría considerarse un videojuego de género mundo abierto.

Esto es algo que se da claramente en el videojuego *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005), un título de acción y aventura ambientado en un gran escenario de mundo abierto, plenamente accesible a pie o a caballo, en el que, sin embargo, la estructura de juego es lineal. Las misiones que conforman la narrativa del título se presentan una detrás de otra, en el orden establecido por los desarrolladores, y sin que el jugador tenga ninguna libertad de elección.

Por otro lado, al margen de esa linealidad en las misiones que conforman la historia, el gran escenario en el que se ambienta el juego no aporta suficientes incentivos, ni una variedad de actividades relevantes como para que la mera exploración del entorno suponga un aliciente para el jugador. El objetivo principal en este juego es desplazarse desde un punto del mapa a otro donde se inicia un reto, así una y otra vez hasta que se completa la última misión y acaba el juego. Un título que viene a demostrar que el concepto “juego ambientado en mundo abierto” no es necesariamente sinónimo de “juego de mundo abierto”.

Hay otros títulos que se desarrollan en grandes escenarios abiertos, aunque al proliferar una mecánica de juego muy concreta, por encima de las demás, no se consideraría perteneciente al género mundo abierto. Ocurre, por ejemplo, con juegos de conducción como los de las sagas *Driver* (Reflections, Ubisoft), *Need for Speed* (Electronic Arts), o *The Crew* (Reflections, Ubisoft), videojuegos ambientados en grandes escenarios urbanos abiertos, realistas, plenamente transitables, algunos de ellos incluso con misiones disgregadas por un mapa que se pueden elegir libremente, pero donde la actividad principal y que destaca por encima de todo, es la conducción.

Por tanto, se trata de juegos de conducción ambientados en mundo abierto, pero no de juegos de mundo abierto, porque carecen de las características que los conforman como tal género. El mismo caso se da con algunos videojuegos de disparos FPS (*First Person Shooters*) como los pertenecientes a las series *Call of Duty* (Activision), *Far Cry* (Ubisoft), o *Tom Clancy's The Division* (Ubisoft). De nuevo, juegos ambientados en grandes escenarios de mundo abierto, pero donde la actividad principal es disparar y esquivar las balas de los enemigos. Es decir, videojuegos que trasladan sus mecánicas y

jugabilidad clásicas, y pertenecientes a otros géneros (conducción, *shooter*), a entornos de mundo abierto, sin que ese “traslado” los convierta en videojuegos de mundo abierto.

En *Metal Gear Solid V* (Kojima Productions, 2014-2015)⁴⁴, Hideo Kojima⁴⁵ se arriesga a trasladar la jugabilidad de su veterana saga de acción *Metal Gear Solid* a amplios niveles de mundo abierto. Aunque principalmente se refiere al mundo abierto como un diseño de nivel, como un escenario, y no como un género de juego, también remarca cómo “el término ‘mundo abierto’ ha tomado vida propia y ha causado malentendidos” (Gifford, 2013), y al referirse a este concepto siempre lo hace relacionándolo con algo más que un mero escenario. Para Kojima, el mundo abierto lleva implícitas ciertas mecánicas relacionadas con la libertad, y con la no linealidad, por lo que cree que “el futuro de los videojuegos reside en ellos” (Gifford, 2013), hasta el punto que, al disponer de plena libertad creativa para desarrollar su título *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) vuelve a apostar por diseñarlo como un mundo abierto, libre, y no lineal.

⁴⁴ *Metal Gear Solid V*; inicialmente lanzado al mercado como dos entregas individuales, tituladas *Ground Zeroes* (publicado en marzo de 2014 a modo de prólogo) y *The Phantom Pain* (lanzado en septiembre de 2015 como aventura principal).

⁴⁵ Hideo Kojima; diseñador, desarrollador y productor de videojuegos japonés. Conocido por ser el creador de sagas de videojuegos como *Snatcher*, *Policenauts*, *Botkai*, o *Zone of the Enders*, pero especialmente por ser el padre del universo *Metal Gear*. Trabajó como vicepresidente para Konami Computer Entertainment Japan, y como director del estudio de desarrollo Kojima Productions vinculado a Konami hasta 2015, cuando tras la cancelación del proyecto *Silent Hills* se hacen públicos los desencuentros de Kojima con la compañía nipona. Tras la ruptura con Konami, el japonés refunda su estudio Kojima Productions con el anuncio de un nuevo título, *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019).

CAPÍTULO III: LOS TIPOS DE MUNDO ABIERTO.

III.1. TIPOLOGÍAS DEL GÉNERO.

Como hemos visto, los videojuegos de mundo abierto ofrecen una serie de características en común que los convierten en categoría genérica, no obstante, en base a aspectos como la perspectiva (cenital, isométrica, inmersión tridimensional), la temática, o el grado de recreación de la realidad puede decirse que hay diferentes clases de videojuegos de mundo abierto, o subcategorías que ayudan a una mejor identificación y reconocimiento de cada título.

III.1.1. Según la perspectiva visual y el enfoque de cámara.

En base a la perspectiva, a la cámara, o al punto de vista del jugador, existen varios tipos de videojuegos de mundos abierto.

III.1.1.1. *Videojuegos de mundo abierto en perspectiva cenital.*

En estos videojuegos se da un tipo de perspectiva en la que el usuario controla a su personaje y su relación con el entorno a través de una cámara que observa desde el cielo en perpendicular respecto al suelo, ofreciendo un campo de visión orientado de arriba hacia abajo. Los títulos con una perspectiva cenital están diseñados para ser jugables a vista de pájaro, por lo que a pesar de ser videojuegos de mundo abierto, la manera de jugar es muy diferente respecto a títulos de inmersión tridimensional. Los videojuegos de mundo abierto con visión cenital más conocidos son los clásicos primeros episodios de *GTA*; *Grand Theft Auto* (DMA Design, 1997), *Grand Theft Auto: London 1969* (DMA Design, 1999), *Grand Theft Auto: London 1961* (DMA Design, 1999), *Grand Theft Auto 2* (DMA Design, 1999) o el ya publicado en plena era de la tridimensionalidad, *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* (Rockstar, 2009). Además tiene especial interés *Retro City Rampage* (Vblank Entertainment, 2012), una parodia con estética retro (8 bits) que homenajea a todos los anteriores.

III.1.1.2. *Videojuegos de mundo abierto en perspectiva isométrica.*

Son mundos abiertos donde el usuario puede ver a su avatar y el escenario desde una buena posición para la exploración, desde un punto de vista aéreo pero menos perpendicular que en la visión cenital. Es una representación visual que simula una falsa

tridimensionalidad a través de dos dimensiones que se hace muy popular en la década de los 80 con títulos de 8 bits como *Batman* (Jon Ritman, 1986), *The Great Escape* (Denton Designs, 1986), o *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987). Es menos usual en el género del mundo abierto, debido a que actualmente es muy accesible para las desarrolladoras recrear entornos tridimensionales inmersivos sin necesidad de un juego de perspectivas, pero originales títulos como *Tokio 42* (SMAC Games, 2017) demuestran que el enfoque isométrico de un entorno tridimensional aplicado a un control de la cámara, puede suponer un interesante nuevo punto de vista de un mundo abierto tridimensional que añada nuevas cualidades no ya solamente a la estética, sino a la propia jugabilidad del título.

III.1.1.3. Videojuegos de mundo abierto de inmersión tridimensional.

En los videojuegos de mundo abierto que se desarrollan en entornos tridimensionales la perspectiva visual es muy dinámica, y en algunos títulos pueden darse muy diferentes enfoques de cámara. No obstante, lo más usual es encontrar títulos donde el jugador contempla el escenario a pie de calle, a través de la piel del personaje protagonista, ya sea desde un punto de vista en *primera persona*, o desde una cámara dinámica en *tercera persona*.

La visión en primera persona también se conoce como visión subjetiva, es decir, videojuegos diseñados con la premisa de ofrecer una experiencia desde el punto de vista del personaje, buscando una mayor implicación emocional del usuario a través de una mayor inmersión. Cuando se maneja a un personaje humano o humanoide (no un vehículo), la visión en primera persona suele ir acompañada de un cierto componente de FPS (*First Person Shooter*), esto es debido a que la visión subjetiva en entorno tridimensional tiene una relación icónica con el género de disparos ya desde los orígenes del medio, cuando surgen títulos como *Spasim* (Jim Bowery, 1974) y *Maze War* (Imlac PDS-1, 1974), los considerados como primeros videojuegos de género FPS tridimensional. Por tanto, se puede decir que las mecánicas de disparar están en el ADN del videojuego subjetivo, y es muy frecuente manejar a un personaje del que lo único que se ve es su mano empuñando un arma. En los diferentes episodios de sagas como *Far Cry* (Ubisoft), *Rage* (Bethesda), y *Borderlands* (Gearbox Software), encontramos que son títulos desarrollados en grandes mundos abiertos, donde se alterna el caminar a pie con la conducción de vehículos, y donde hay mucha libertad para elegir las misiones y

entretenerse con actividades que surgen de la exploración del entorno. En todos los aspectos entran dentro de la categoría del mundo abierto, aunque con una mayor inclinación hacia las mecánicas de *shooter*. Aun así distan de estar tan centrados en los disparos como los pertenecientes a sagas puramente FPS como *Medal of Honor* (Electronic Arts), *Call of Duty* (Activision), o *Battlefield* (EA DICE).

No obstante, hay otro tipo de mundos abiertos en primera persona donde el componente *shooter* está más diluido. Tal es el caso de los títulos principales pertenecientes a la saga *Dead Island* (Techland) o *Dying Light* (Techland, 2015), técnicamente videojuegos de *survival horror* en primera persona donde el uso de armas tiene cierta importancia pero son escasas para acentuar la pretendida sensación de desasosiego. A pesar de ser juegos de terror están ambientados en mundos abiertos muy ricos donde existe la posibilidad de realizar misiones variadas sin una linealidad, ni un abuso del componente *shooter*. Es decir, por sus características también pueden englobarse dentro de la categoría genérica del mundo abierto, a pesar de su vertiente *survival horror*.

Hay casos particulares como el videojuego *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018), un título hasta la fecha único en su especie, al estar ambientado en un mundo abierto de corte medieval, no fantástico, especialmente bien documentado y fiel a la realidad histórica del momento que se narra. Ambientado en el Reino de Bohemia en 1403 el usuario maneja a un muchacho que se abre paso en la guerra contra los húngaros. A lo largo de la aventura y desde la perspectiva en primera persona, se pueden llevar a cabo una gran cantidad de actividades secundarias como aprender a pelear, manejar la espada y el arco, cazar, recolectar hierbas y hacer infusiones y licores con ellas, ir a las tabernas, jugar a los dados, y otras actividades cotidianas propias del periodo. Pero sin duda lo más llamativo es poder explorar un mundo lleno de bellos paisajes naturales desplazándose a pie o a caballo a través de extensas comarcas salpicadas de aldeas y pequeñas localidades fortificadas, mientras se sucede el ciclo natural de día a noche que influye en el comportamiento de los personajes no jugables, que son de vital importancia en el transcurso de la historia. Algo heredado del género del rol, del que se sustraen muchas mecánicas como la progresión y mejoras del personaje a lo largo del juego.

Como vemos, los videojuegos de género mundo abierto en primera persona, nacen ya con componentes de otros géneros, que al adaptarse a un entorno de mundo abierto, generan una nueva categoría. No es lo más frecuente, pero la visión en primera persona es posible

en videojuegos de género mundo abierto. De hecho, *Grand Theft Auto V*, un juego de mundo abierto diseñado para ser jugado en tercera persona, incorpora en una de sus actualizaciones la posibilidad de jugar en visión subjetiva. Es decir, el mismo juego de mundo abierto, de múltiples misiones y actividades no lineales, con su modo *sandbox* y libertad propia de los videojuegos de mundo abierto, pero jugable desde el punto de vista subjetivo. En otros títulos de mundo abierto como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011), o *Fallout 4* (Bethesda, 2015), también se puede alternar la visión en primera persona con distintos enfoques en tercera persona.

En los títulos de mundo abierto enfocados desde un punto de vista en tercera persona el usuario puede ver total o parcialmente al personaje o avatar que controla en el juego. La cámara puede acompañar al personaje desde muy cerca de su espalda u hombro, con lo que el usuario tendría un punto de vista cercano a la visión subjetiva, pero sin dejar de visualizar al personaje que maneja y su relación con el entorno que le rodea. Aunque generalmente la posición de la cámara en los videojuegos de mundo abierto suele estar a una distancia suficiente como para ver al personaje al completo. Es la visión más habitual en títulos de mundo abierto, y es prácticamente un estándar del género desde el lanzamiento de *GTA III*, motivo por el que es menos frecuente encontrar videojuegos de mundo abierto de perspectiva cenital, isométrica, o de visión subjetiva. La visión en tercera persona es habitual en la mayoría de títulos de mundo abierto, especialmente en los más populares, como *Assassin's Creed* (Ubisoft), *Mafia* (2K Games), *The Witcher III: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015), *Watch Dogs* (Ubisoft), *Saints Row* (Volition Inc), *Horizon Zero Down* (Guerrilla Games), *Red Dead Redemption* (Rockstar Games), *Days Gone* (SIE Bend Studio), etc.

III.1.2. Según la ambientación y temática.

Podemos decir que a nivel argumental y estético, los universos ficticios dentro del género mundo abierto van desde la virtualización más o menos aproximada de nuestra realidad, (tanto contemporánea como histórica), hasta la representación de mundos de fantasía (ya sean de inspiración medieval o de corte futurista). Por eso, dependiendo de la temática, los mundos abiertos pueden ser de distintos tipos, y entre los más destacables y populares están los siguientes:

Criminal o gánster.

Es la temática más prolífica en el género del mundo abierto, quizás por continuismo de *GTA III*, o tal vez porque el tema criminal permite un mejor (y más emocionante) acercamiento a la vida cotidiana en urbes contemporáneas, y a las cuales es más fácil acceder para obtener material de referencia. Por tanto, es muy característico de esta temática argumental que los escenarios sean siempre grandes ciudades actuales, en algunos casos ficticias y en otros basadas en ciudades reales. La temática criminal o gánster permite que el jugador, al margen del argumento, se adentre en la cotidianidad urbana que ofrecen las calles en los momentos de exploración y, por tanto, su ambientación es muy interesante para analizar desde un punto de vista urbanístico y arquitectónico. Las sagas más representativas de mundo abierto de temática criminal son *Grand Theft Auto* (Rockstar), *The Getaway* (Team Soho), *True Crime* (Luxoflux), *Saints Row* (Volition Inc), *Mafia* (2K Games), *Yakuza* (Sega), y *Watch Dogs* (Ubisoft), entre otras.

Fantasia medieval/heroica.

La posibilidad de visitar universos mágicos de espada y brujería es también muy recurrente en los mundos abiertos. Muchos de ellos tienen un alto componente de personalización de personajes heredado de los juegos de Rol, que en la mayoría de ocasiones han trasladado sus mecánicas con gran éxito a entornos de mundo abierto, prestándose a la exploración y a las misiones variadas. En este caso, la ambientación suele darse en amplios entornos agrestes salpicados de pequeñas aldeas y pueblos, y en algunas ocasiones se dan las pequeñas ciudades fortificadas. Se hace hincapié en la experiencia del viaje a través de los senderos que conectan los distintos núcleos de población, y se familiariza al usuario con el modo de vida rural, la estética del paisaje natural, y con la arquitectura propia del imaginario de inspiración medievalista. Algunos títulos destacados dentro de esta temática son los pertenecientes a *The Elder Scrolls* (Bethesda) (saga iniciada en 1994), títulos puntuales de algunas franquicias como *El Señor de los Anillos online: sombras de Angmar* (Turbine, 2007), *The Witcher III: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), *Conan Exiles* (Funcom, 2018), etc.

Ciencia ficción.

Los mundos fantásticos de inspiración futurista o espacial también tienen bastante popularidad en el mundo abierto. La ambientación habitual suele ir desde las grandes ciudades de aspecto muy futurista, pasando por los futuros o mundos distópicos, donde hay mayor cantidad de zonas desiertas salpicadas de núcleos urbanos en decadencia que simbolizan la caída de una civilización, hasta los grandes viajes interestelares donde valiéndose de todo tipo de naves espaciales, el usuario puede desplazarse por una galaxia ficticia experimentando la sensación del viaje interplanetario y teniendo incluso la opción de visitar y explorar cada planeta. Al igual que ocurre con la fantasía de inspiración medieval, la ciencia ficción siempre ha despertado la imaginación de los desarrolladores y usuarios y este tipo de títulos dentro del mundo abierto mantienen una cierta presencia a lo largo de los años a través de videojuegos como *Jak II: El renegado* (Naughty Dog, 2003), *Jak 3* (Naughty Dog, 2004), *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008), *No man's Sky* (Hello Games, 2016), *Horizon Zero Down* (Guerrilla Games, 2017).

Terror o Survival Horror.

Dentro de los títulos de terror diseñados como videojuegos de mundo abierto, la temática que mejor se adapta al género es la de los *zombies*. Ciudades y pueblos contemporáneos rodeados de grandes extensiones de terreno plenamente explorables y habitadas por miles de muertos vivientes. Es una fantasía recurrente del imaginario colectivo donde el usuario puede dar rienda suelta a su libertad en un entorno abierto prácticamente deshabitado. En este tipo de juegos puede darse una ambientación urbana y actual, que acentúa cierta poesía en la estética decadente de las estructuras humanas en desuso, como las carreteras que conectan los diferentes núcleos urbanos y que se encuentran completamente abandonadas. La temática de terror o supervivencia *zombie* es bastante recurrente y está representada por títulos como *Dead Island* (Techland, 2011), *Dead Island Riptide* (Techland, 2013), *State of Decay* (Undead Labs, 2013) *Dying Light* (Techland, 2015), *State of Decay 2* (Undead Labs, 2018), *Days Gone* (SIE Bend Studio, 2018), etc.

Superhéroes.

A principios del siglo XXI debido a la coincidencia del auge del género cinematográfico de superhéroes con el éxito de videojuegos como *GTA III*, se dan algunas adaptaciones de este tipo de filmes a videojuegos como títulos de mundo abierto. Los superhéroes, muy

ligados a la imagen de la metrópolis moderna, encuentran en este tipo de videojuego una ambientación ideal. A nivel argumental y jugable, la ciudad se presenta como el escenario donde personajes con superpoderes despliegan todas sus habilidades, y en muchos casos, dichas cualidades permiten al usuario vivir la experiencia urbana de una manera nunca antes vista, pudiendo recorrer grandes distancias a través de supersaltos, velocidad sobrenatural, o incluso volando entre los rascacielos. Una manera impresionante de conocer ciudades que en muchas ocasiones están basadas en urbes reales como Nueva York (una ciudad muy representada a nivel virtual gracias a personajes como Spider-man). Dentro de los títulos más representativos encontramos la primera incursión de la franquicia del “trepamuros” en el mundo abierto, *Spider-man 2* (Treyarch, 2002), además de otros títulos como *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction* (Radical Entertainment, 2005), *Superman Returns* (EA Tiburon, 2006), la saga *Infamous* (Sucker Punch Productions), y más recientemente *Batman: Arkham Knight* (Rocksteady Studios, 2015), y *Spider-man* (Insomniac Games, 2018) la versión más actual de las aventuras del hombre araña en una impresionante representación tridimensional de la ciudad de Manhattan.

Western.

Un género cinematográfico donde el paisaje de las extensas tierras salvajes del Viejo Oeste americano acapara tanto protagonismo no podía tener un acercamiento al videojuego más lógico que la adaptación al género del mundo abierto. La aventura y emoción que suscita la vida criminal y la implacable persecución de la justicia en ese periodo, se manifiesta como el motor principal de este tipo de videojuegos. Los paisajes agrestes entre la frontera de la civilización y lo salvaje, son un escenario ideal para la exploración y la aventura. A pesar de la idoneidad de la ambientación *western* en videojuegos de mundo abierto, es relativamente escasa su representación en el género. No obstante, no puede desestimarse la gran popularidad de títulos como *Gun* (Neversoft, 2005), *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) y *Red Dead Redemption 2* (Rockstar, 2018).

Ficción histórica.

Es menos habitual encontrar mundos abiertos ambientados en momentos relevantes de la Historia, pero gracias a la prolífica saga *Assassin's Creed* (Ubisoft) es posible visitar importantes ciudades reales en momentos relevantes del pasado. Desde Jerusalén, Acre y Damasco en la época de las Cruzadas, al Londres victoriano, pasando por la Florencia,

Roma y Venecia renacentistas, entre otras muchas localizaciones a lo largo de sus diferentes capítulos que abarcan muy variados periodos históricos de puntos geográficos de todo el planeta. Eso sí, cuenta con ciertos elementos de ciencia ficción en su línea argumental. Pero aunque no son muy frecuentes, también existen títulos al margen de esta saga que abordan esta temática narrativa basada en la Historia, como pueden ser *The Saboteur* (Pandemic Studios, 2009) que ofrece la posibilidad de visitar París en el periodo histórico de la ocupación nazi durante la Segunda Guerra Mundial, en un entorno de mundo abierto plenamente transitable.

III.2. GRADOS DE APROXIMACIÓN A LA CIUDAD REAL.

Partiendo de que todas las representaciones virtuales de ciudades en los videojuegos de mundo abierto son ficciones que aspiran a una coherencia y verosimilitud a nivel artístico y estético (apariencia visual y físicas internas), podemos clasificar los entornos recreados a partir de su proximidad a la realidad. Desde la mera y leve inspiración en la arquitectura y urbanismo existentes, con modificaciones y licencias artísticas suficientes como para crear entornos imaginarios, hasta la búsqueda exhaustiva de la máxima cercanía a la realidad, hay diferentes grados de representación del urbanismo en los videojuegos de mundo abierto.

Existen videojuegos ambientados en grandes escenarios que por su aspecto nos recuerdan a lugares existentes en nuestra realidad. Grandes urbes creadas a la manera de Nueva York, Los Ángeles, o San Francisco (por ejemplo), que emulan la estética de las calles y los grandes espacios urbanos, los monumentos y edificios más reconocibles, la etnología de sus barrios y gentes, incluso la climatología, la atmosfera, la luz y el color, pero modificados y editados lo suficiente como para que quede claro que son espacios de ficción tanto en el entramado y la planta urbana como en el mismo nombre de la ciudad. En estos juegos se captura la imagen que los medios como el cine y la televisión transmiten continuamente de conocidas ciudades del mundo (principalmente occidentales y especialmente estadounidenses) construyendo su propio universo basado en esas fuentes de inspiración, y adaptándolo como un entorno aún más apto para ser escenario de un juego que las ciudades reales en las que se inspiran.

Este tipo de ambientación es casi la imagen corporativa de Rockstar Games, la empresa desarrolladora de la saga paradigma del género mundo abierto, *Grand Theft Auto*. En los

distintos episodios de la serie, el usuario puede conocer grandes ciudades como Liberty City, Vice City, Los Santos, San Fierro, Las Venturas, que están inspiradas a su vez por Nueva York, Miami, Los Ángeles, San Francisco, y Las Vegas. En la saga, estos y otros núcleos urbanos ficticios inspirados en la realidad, se aglutinan formando estados ficticios como Liberty State (inspirado en el Estado de Nueva York), Alderney (inspirado en Nueva Jersey), San Andreas (inspirado en los Estados de California y Nevada), y North Yankton (inspirado en Dakota del Norte).

En sagas de otras compañías que surgen a raíz del éxito de *Grand Theft Auto*, se continúa con ese mismo modelo de recrear espacios urbanos inspirados en ciudades existentes, pero donde todo (incluso el nombre) es ficticio, como ocurre en la saga *Mafia* (Illusion Softworks, 2K Games) donde la acción se ambienta en ciudades como Lost Heaven (inspirada en Nueva York, Chicago y San Francisco), Empire Bay (Nueva York), y New Bourdeaux (inspirada en Nueva Orleans). Hay algunos casos, donde esta ficción urbanística inspirada en la realidad es literalmente trasladada a un mundo completamente irreal y fantástico, como en el caso de *Final Fantasy XV* (Square Enix, 2018), donde en un universo lleno de criaturas extrañas, magia, y paisajes con formaciones naturales irreales, también se dan entornos urbanos como Altissia, una ciudad claramente inspirada en la imagen mediática de la Venecia contemporánea, con edificios de inspiración gótica, que emergen de las aguas de los canales, a través de los cuales el usuario puede desplazarse en góndola mientras suena de fondo una música de acordeones que nos recuerda a la imagen de la Venecia más turística.

Hay otro tipo de juegos de mundo abierto, como *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (Kojima Productions, 2014) donde el jugador puede explorar las inmediaciones de unas instalaciones militares en Guantánamo (Cuba), y en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions, 2015) sirven como grandes localizaciones la región fronteriza Angola-Zaire y el Norte de Kabul en Afganistán. Para recrear estos escenarios se trasladan los estilos constructivos y arquitectónicos propios de cada zona, en la mayoría de los casos pequeñas aldeas aisladas en montañas o grandes extensiones de terreno salvaje. El usuario vive la experiencia de estar en lugares reales como Cuba, África, o Afganistán, porque los escenarios se inspiran en esos entornos reales y reciben esos nombres, pero no están basados en lugares concretos ni pretenden aproximarse con total fidelidad a ningún núcleo de población existente.

El mismo caso sucede en *Infamous: Second Son* (Sucker Punch Productions, 2014) con la salvedad de que ya no se recrean pequeños entornos rurales en grandes latifundios agrestes, sino que la acción transcurre en una gran ciudad contemporánea, una Seattle ficticia y alternativa muy parecida a la urbe estadounidense. En la Seattle de *Second Son* se dan monumentos, edificios, y locales reconocibles como la torre Space Needle, el museo Pacific Science Center, la popular tienda de discos Sonic Boom Records, el Elephant Car Wash, el Crocodile Club, e incluso su característico monorraíl, aunque en una distribución urbana completamente ficticia. El jugador tiene la sensación de estar en Seattle, de moverse por unas calles que se le parecen mucho, con una atmosfera muy similar basada en el clima húmedo de la ciudad, y en el juego se la llama por ese nombre, pero es una representación completamente alejada de la auténtica ciudad norteamericana.

Por último, cabe destacar los videojuegos de mundo abierto donde los entornos recreados intentan aproximarse estéticamente a un referente real con la intención de que sean identificados plenamente con dicho modelo. Estamos hablando de entornos virtuales basados en la imagen de ciudades existentes, que pretenden ser totalmente reconocibles para el público a través de la representación tridimensional de espacios públicos, edificios, y monumentos emblemáticos del entorno urbano representado. Además se busca la plena identificación entre el escenario recreado y su modelo en la realidad llamándolo con el mismo nombre de la ciudad real. Se recrean ciudades como Nueva York, Londres, o París, haciendo un esfuerzo por construir los lugares más reconocibles de cada ciudad, adoptar su estética y su imagen icónica para ofrecer al usuario la posibilidad de adentrarse en conocidas ciudades del mundo. Algunos ejemplos destacables son los títulos principales de las sagas *Assassin's Creed* (Ubisoft) que además se recrean las ciudades en periodos históricos del pasado, y *Watch Dogs* (Ubisoft). Franquicias donde el usuario puede adentrarse en representaciones virtuales de ciudades como Jerusalén, Damasco, Roma, Venecia, Florencia, Estambul, Londres, París, Boston, Chicago y San Francisco, entre otras muchas grandes urbes del mundo.

III.3. EVOLUCIÓN DE LAS ESCENOGRAFÍAS HACIA LA CIUDAD TRIDIMENSIONAL REALISTA.

Como hemos visto, hay diferentes clases de videojuegos de mundo abierto, pero resultan más interesantes de analizar aquellos que tienen un mayor valor como definidores del género, especialmente aquellos que transcurren en grandes espacios tridimensionales

ambientados principalmente en grandes urbes existentes en la realidad. En primer lugar por el valor añadido que suma al juego el poder recorrer entornos urbanos que pueden compararse con lugares reales, y que pueden aportar un mayor conocimiento de la realidad arquitectónica que nos rodea. En segundo lugar porque la crítica y los aficionados tienden a juzgar la calidad de los videojuegos de mundo abierto en base a cuan interesantes sean los caminos alternativos a la misión principal del juego, por lo que las ambientaciones reales de núcleos urbanos como Nueva York, París, Londres, etc, se hacen especialmente interesantes para el gran público si están recreadas con un cierto nivel de calidad y fidelidad a la realidad. Pero para llegar a la complejidad de los títulos actuales en la recreación de ambientes urbanos en entornos tridimensionales, los videojuegos han tenido que hacer un largo recorrido, aportando a lo largo de los años, a través de títulos de diferentes géneros, las características que, aunadas, forman la estética del videojuego moderno de mundo abierto. Así pues, los elementos que determinan la libertad para explorar los escenarios, los hemos ido viendo aparecer y evolucionar a lo largo de los años desde los primeros videojuegos RPG de visión cenital. El protagonismo de la ciudad como algo más que un esbozo a modo de escenario de fondo, ha estado presente en la evolución de los videojuegos de simulación de conducción de vehículos, y en las primeras visiones globales de las urbes en los videojuegos conocidos como *gestores de ciudad*, o *simulación de dios*. Del mismo modo, las primeras inmersiones en entornos tridimensionales surgieron en los primeros títulos de géneros como los shooter, RPGs (en primera y tercera persona) y diferentes simuladores de vehículos. A lo largo del tiempo en diferentes títulos de diferentes géneros, se va innovando y ofreciendo las pequeñas innovaciones que un día confluirán en un juego de mundo abierto que pasará a ser el modelo a seguir del género. En la siguiente cronología vemos como van apareciendo esas características:

La simulación de espacios tridimensionales en el mundo del videojuego comienza en una época muy temprana del medio, concretamente en 1974, cuando se publican los programas *Spasim* (Jim Bowery, 1974) y *Maze War* (Steve Colley, 1974). Estos títulos son considerados los primeros videojuegos tridimensionales de disparos en primera persona, o first-person shooter (FPS), un género cuya popularidad se dispararía veinte años después, gracias a tres importantes títulos de la compañía desarrolladora ID Software; *Wolfenstein 3D* (1992), *Doom* (1993), y *Quake* (1996). Pero volviendo a 1974, *Spasim* se manifiesta como un juego muy adelantado a su tiempo en el que ya es viable

un modo multijugador de hasta treinta y cuatro usuarios, que consigue su efecto tridimensional gracias a formas poligonales simuladas con vectores sobre un fondo negro. Del mismo modo, *Maze War* se desarrolla dentro de un laberinto simulado con líneas claras sobre fondo oscuro, que conforman una apariencia de profundidad recreada en infinidad de videojuegos posteriores. Ya en este título se introduce por primera vez un pequeño plano que indica al jugador dónde se encuentra, algo que se hace habitual en juegos posteriores y que se convierte en un elemento casi canónico en los videojuegos de mundo abierto.

Tan sólo un año después, en 1975, un diseño similar (de laberinto formado por vectores que simulan profundidad y una perspectiva visual en primera persona), sirve para ambientar por primera vez un videojuego de rol, o RPG (role-playing game) llamado *Moria* (Kevet Duncombe y Jim Battin, 1975). Este título (inspirado por el universo literario de J. R. R. Tolkien) se convierte, por tanto, en el primer RPG tridimensional de la historia de los videojuegos, un tipo de programa donde uno de los principales fundamentos jugables es la exploración de un mundo ficticio, lo que contribuye a que, en cada nueva entrega del género, se desarrollen escenarios tridimensionales cada vez más extensos y abiertos.

La simulación de conducción de vehículos desde una perspectiva en primera persona, y sobre escenarios tridimensionales, también se da por primera vez en 1975 gracias a *Panther* (John Edo Haefeli, 1975), donde el usuario puede manejar un tanque que se mueve por un escenario abierto en tres dimensiones. También ese año se lanza como máquina recreativa *Nürburgring I* (Dr. Reiner Foerst, 1975), que se convierte en el primer videojuego de carreras de coches con perspectiva en primera persona sobre escenario tridimensional. Ambos son títulos que asientan las bases del género de la simulación de conducción hasta nuestros días, un género que junto con el RPG tridimensional, motiva a los desarrolladores a la hora mejorar la apariencia estética de los mundos virtuales tridimensionales que crean, y que en el caso de un gran porcentaje de títulos de conducción, lleva a la cada vez más realista representación del paisaje urbano contemporáneo.

Es por ello que, independientemente de la época que se recree, no puede dudarse de que la ciudad y el urbanismo real son una fuente de inspiración recurrente a la hora de diseñar escenarios para videojuegos, y, al margen de los títulos que recrean universos

tridimensionales, los tradicionales videojuegos bidimensionales contruidos con gráficos píxel a píxel, también requieren de la representación de elementos arquitectónicos reconocibles para cualquier usuario. La relevancia de la ciudad va más allá de ser un mero telón de fondo en *Santa Paravia and Fiumaccio* (George Blank, 1978)⁴⁶, un programa donde, por primera vez en el mundo del videojuego, el usuario asume el rol del gestor de un núcleo urbano. En concreto una pequeña y ficticia ciudad estado de la Italia del siglo XV. Es, por tanto, un antecesor de los juegos de gestión (también conocidos como god games) donde el protagonismo recae totalmente en la representación del urbanismo, la arquitectura, y los entornos monumentales de una ciudad en la que, a pesar de estar representadas con un diseño muy minimalista, ya pueden reconocerse murallas, torres, iglesias, y casas palaciegas, desde una perspectiva de visión cenital donde los elementos arquitectónicos se representan desde un punto de vista frontal. *Santa Paravia and Fiumaccio* recurre a un diseño que prescinde de las conocidas como “pantallas” o “fases”, y que estéticamente muestra ya un panorama general de escenario abierto.

En 1979 se lanzan dos títulos para máquinas recreativas, que suponen un salto evolutivo en la representación de la tridimensionalidad en los videojuegos; *Starhawk* (Tim Skelly, 1979), un juego inspirado por el universo de *Star Wars* que supone un paso determinante para los paisajes tridimensionales conformados por vectores, y *Warrior* (Tim Skelly, 1979), un título de lucha medieval donde, por primera vez en la historia del videojuego, se aplica la captura de movimiento (motion capture). Ésta, es una técnica de grabación consistente en trasladar la actividad de una persona real a una trama digitalizada para, dentro de un entorno virtual, dotar a los personajes de movimientos más veraces. Una innovación que actualmente es una técnica rutinaria en las grandes producciones de mundo abierto (amén de otros géneros). Curiosamente, ambos programas son diseñados por una misma persona, Tim Skelly.

El año siguiente, 1980, se lanzan juegos de *arcade*, como *Nürburgring 3* (Dr. Reiner Foerst, 1980), secuela del anteriormente citado *Nürburgring 1*, juego de carreras de coches en primera persona, que ahora incorpora elementos visuales mejorados, como una calzada con guardarraíles y líneas divisorias de la carretera, con un fondo donde, además,

⁴⁶ Aparece por primera vez en diciembre de 1978 en la revista informática SoftSide Magazine, donde se presenta una reseña del videojuego junto con su código de programación. Una copia digitalizada de la revista puede consultarse *online* y descargarse gratuitamente desde la página web de Internet Archive. En línea: https://archive.org/stream/softside-magazine-03/SoftSide_03_Vol_1-03_1978-12_Santa_Parvia#page/n7/mode/2up. [Consulta 09-02-2020].

se distingue el cielo y el horizonte. En definitiva, se “crea ciudad” en esta secuela. También el mismo año se estrena un *arcade* que se convierte en sucesor del anteriormente comentado *Panther*, se trata de *Battlezone* (Atari, 1980), que retoma la fórmula del anterior (simulación de vehículos de guerra) y la perfecciona con representaciones poligonales de vehículos enemigos y escenarios. En la misma línea estética se lanza *Red Baron* (Atari, 1980), salvo que, en esta ocasión, la simulación de vehículo pone al jugador a los mandos de un avión de combate, replicando una visión en primera persona con una mayor sensación de libertad al desplazarse la cámara por el aire en un entorno abierto. En *Space Tactics* (Sega, 1980), el jugador también se pone a los mandos de una nave, pero en esta ocasión el elemento innovador es la inclusión del efecto pseudo estereoscópico 3D, que dota a la perspectiva visual de mayor sensación de profundidad en los espacios virtuales recreados.

Con la publicación de *Ultima I: The First Age of Darkness* (Origin Systems Inc, 1981), los jugadores de la época aficionados a los títulos de rol pueden acceder ya a un RPG ambientado en un mundo abierto, donde se alterna una visión cenital de los personajes sobre el gran escenario con una visión en primera persona en zonas específicas de exploración.

Sin embargo, esa visión en primera persona es superada con un salto evolutivo tan sólo un año después, ya que en *Wayout* (Atari, 1982) se introduce la posibilidad de moverse en 360° dentro de un entorno similar, otorgando una mayor libertad de movimiento y de inmersión en un espacio que simula la tridimensionalidad de la realidad. Además, en este programa se incorpora un minimapa presente constantemente en pantalla. No obstante, también en 1982, se lanza un juego en el que además de poder encontrar todo lo visto en los títulos anteriores (visión tridimensional de un escenario, libertad de movimiento, colores, minimapa) se introduce por primera vez un avatar para el jugador dentro de dicho entorno virtual. Es decir, un juego de exploración en un ambiente tridimensional con visión en tercera persona (el jugador puede ver a su personaje constantemente en pantalla). Una combinación de elementos que se convierte en un canon estético de franquicias modernas como *Grand Theft Auto*, *Assassin's Creed*, o *Watch Dogs*, y que se encuentra por primera vez en *Treasure Hunt* (Ensign Software, 1982).

Con *Elite* (David Braben e Ian Bell, 1984), un videojuego de naves espaciales con vectores simulando la tridimensionalidad, se produce lo que se considera como una

primera aparición significativa de un mundo abierto conectado y expansivo (Solo, 2019). *Elite* va más allá de los pasillos y laberintos de sus contemporáneos, y recrea un rico y amplio universo plenamente explorable, donde poder transportar y comerciar con mercancías y enfrentarse a enemigos en batallas espaciales. Treinta años después de la publicación de *Elite*, se anuncia el lanzamiento de *No Man's Sky* (Hello Games, 2016), que con el mismo concepto y mecánicas de juego, despierta una gran expectación entre la comunidad de jugadores.

Si en 1982, el programa *Treasure Hunt* incorpora, por primera vez, un avatar en tercera persona en un mundo tridimensional explorable, en 1986, *Wibarm* (Software Arsys, 1986) da un salto evolutivo introduciendo por primera vez un avatar diseñado con polígonos, es decir, con volumen. Por tanto, *Wibarm* muestra ya un personaje tridimensional sumergido en una ambientación también tridimensional, en la que, además, se incluye un minimapa en el que se va desvelando el escenario conforme se va explorando, algo que se incorpora a los juegos modernos de mundo abierto.

Ese mismo año se lanza para máquinas recreativas *WEC Le Mans* (Konami, 1986), un videojuego de carreras de coches, género que, de nuevo, introduce elementos de realismo en la representación virtual del entorno urbano en los videojuegos. En este caso, el título incorpora por primera vez el cambio de rasante en las calzadas de los circuitos, amén de mejorar la apariencia y aumentar el realismo en los elementos propios de un paisaje de carretera, como los árboles, vallas publicitarias, o la línea del horizonte.

En *Turbo Esprit* (Mike Richardson, 1986) (Martínez del Vas, 2010), el programa propone al jugador encarnar a un policía que recorre en coche hasta cuatro barrios diferentes en busca de traficantes de droga. Se combina una visión simultánea en primera persona desde la cabina del conductor, y una visión en tercera persona del vehículo que maneja el usuario. Es posible cambiar a carriles perpendiculares porque, por primera vez en un juego de conducción, el escenario (que simula tridimensionalidad) es de tránsito libre y abierto. Se pueden ejercer acciones cotidianas como acudir a una gasolinera y repostar, actuar conforme a las normas usando intermitentes, respetando semáforos, o se puede derrapar, disparar a delincuentes, o atropellar peatones.

Es decir, se empiezan a dar las bases fundamentales de los videojuegos modernos de mundo abierto, en un año en que, además, se lanza para ordenadores domésticos el videojuego *Miami Vice* (Canvas, 1986), basado en la popular serie del mismo nombre.

Un título que, por su enfoque y jugabilidad (conducción en tercera persona desde un punto de vista cenital en escenario abierto, alternado con aventura en tercera persona en scroll lateral), y argumento de temática criminal, también recuerda a los programas de mundo abierto que, más de diez años después, se popularizan a partir del éxito de la saga *Grand Theft Auto*. Así, la tendencia de crear programas basados en la conducción en tercera persona alternada con disparos, y ambientados en escenarios urbanos y abiertos, continúa en títulos como *Dead Race* (American Game Cartridges, 1990).

Con la llegada de la década de los noventa, es perceptible cómo aspectos que vienen evolucionando por separado, como son diversas mecánicas jugables (conducción, disparos, acción, exploración, etc), la inmersión en entornos tridimensionales cada vez más extensos, y las innovadoras soluciones para representar elementos del entorno urbano cada vez con mayor detalle y realismo, tienden a unificarse en ciertos títulos difíciles de catalogar.

Es el caso de *Hunter* (Paul Holmes, 1991), un programa protagonizado por un avatar poligonal que se mueve en un amplio entorno tridimensional creado a partir de elementos y figuras poligonales. El mundo del juego está compuesto por una serie de islas que conforman un escenario abierto y de libre acceso, poblado de personajes humanos, de fauna, de árboles, rocas, y otros elementos naturales, amén de diversas tipologías de edificios, cuyo interior es accesible para el protagonista. Éste es un soldado que, a través de varias modalidades de juego, puede caminar libremente, nadar, manejar vehículos como bicicletas, automóviles, camionetas, tanques, barcos, helicópteros, entre otros. Asimismo, puede confrontar a sus enemigos con una gran variedad de armas (pistolas, granadas, misiles, etc). El escenario es tan amplio que ofrece al jugador la posibilidad de acceder a un mapa general y a un minimapa que aparece en pantalla durante el avance del avatar. El juego también dispone de un ciclo de veinticuatro horas que altera los escenarios mostrándolos de día y de noche. No obstante, al margen de todo lo expuesto, hay un concepto que es clave para entender la evolución de los videojuegos hasta este punto y, especialmente, a partir de aquí; la sensación de libertad que aporta, tanto la flexibilidad a la hora de ejecutar las misiones, como la posibilidad de explorar el entorno, y experimentar con las posibilidades que éste ofrece.

A partir del surgimiento de este tipo de programas, puede apreciarse que los nuevos títulos que se publican con el tiempo inciden en los aspectos ya vistos, perfeccionando las

fórmulas, y el apartado gráfico, pero manteniendo una idea sobre cómo desarrollar un apartado jugable interesante para el usuario, en la exploración de niveles cada vez más amplios, y sin delimitaciones. Surge entonces un videojuego que, sin ser un programa de mundo abierto, es clave en el desarrollo de los futuros videojuegos de mundo abierto. Se trata de *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), un videojuego en el que se da uno de los primeros ejemplos de nivel “tipo isla”, en el cual el jugador puede escoger escalar montañas, explorar colinas, o nadar en grutas subacuáticas en el orden que prefiera (Rogers, 2010: 219). Es un producto de mucha calidad, tiene un diseño de niveles muy elaborado, y además, se da en una plataforma muy popular como es Nintendo, siendo además una franquicia muy respetada tanto por los aficionados a los videojuegos como por los profesionales del medio. Eso supone una relevancia añadida, una llamada de atención hacia una nueva manera de diseñar videojuegos que se viene dando tímidamente desde hace años.

Posteriormente se publican títulos como *SimCopter* (maxis, 1996), ambientado en una gran ciudad tridimensional de mundo abierto, y *Body Harvest* (DMA Design, 1998) de los creadores de la saga *GTA*, también desarrollado en un gran mundo tridimensional con libertad. *Driver* (Reflections Interactive, 1999), el primer videojuego de conducción ambientado en varias ciudades reales, de gran tamaño, abiertas, tridimensionales, y en las que moverse libremente realizando misiones no lineales.

Finalmente, con el estreno de *Grand Theft Auto III* (DMA Desing, 2001), considerado el primer videojuego de mundo abierto moderno, ambientado en una gran ciudad realista tridimensional y abierta de un videojuego, se terminan de establecer las bases de una nueva tipología de juego y de la fascinante visión de la ciudad que en él se da.

La búsqueda del acercamiento estético a la realidad en este tipo de juegos, recreando núcleos urbanos cada vez más extensos y de aspecto más fiel a la realidad, se hace más evidente conforme el avance de la tecnología y de las plataformas de juego permite añadir más elementos técnicos que mejoran la experiencia visual y sonora. No obstante, aunque no se manifieste de manera tan evidente como en la estética, con cada nuevo título también se avanza en la emulación de las leyes físicas del universo del juego, que hacen que los objetos tengan las mismas características y comportamientos que en la vida real a través de la simulación de la gravedad, la masa, o la fricción. Se perfeccionan los sistemas de colisiones y de partículas a los que se debe que la representación de

fenómenos físicos como el humo, la niebla, la lluvia, agua en movimiento y otros efectos, se muestren de una manera cada vez más realista. Además en cada nueva entrega asistimos a una mejora en la inteligencia artificial de los personajes no jugables que pueblan estos grandes mundos virtuales. Todo ello forma parte de una vertiginosa evolución en la que los entornos virtuales recreados alcanzan suficiente coherencia interna como para que el jugador pueda llegar a sentirse dentro de un mundo vivo.

**CAPÍTULO IV: VIDEOJUEGOS NO LINEALES Y MECANISMOS
DE NO LINEALIDAD.**

Como diseñador involucrado el proceso creativo de videojuegos de mundo abierto, Benjamin Plich⁴⁷ resalta las posibilidades que este género otorga al jugador, como “la capacidad de experimentar con las cosas más libremente, de una manera abierta. Tener un poderoso sentido de autonomía y experimentación con el medio ambiente y las herramientas disponibles.” (Milne, 2017). Como desarrollador, opina que un título como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo EPD y Monolith Soft, 2017), demuestra que los videojuegos de mundo abierto avanzan “hacia una propuesta de mayor libertad, con una progresión donde se siguen las motivaciones personales de cada jugador, y presentando una curva de reto adaptada a sus decisiones, formulando estructuras narrativas abiertas, entre otras cosas.” (Milne, 2017)

Desde su experiencia profesional en el desarrollo de videojuegos, Cory Barlog⁴⁸ elogia la oportunidad de explorar, y la *no linealidad* que ofrecen los videojuegos de mundo abierto, tales como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo EPD y Monolith Soft, 2017) (Barlog, 2018: minuto 6:45). También como profesional destacado en el desarrollo de videojuegos, Yoko Taro⁴⁹, incide en que la sensación de libertad, que se atribuye a los videojuegos de mundo abierto, depende de la *no linealidad*, y para conseguir esa sensación es importante desarrollar una serie de mecánicas de juego, mediante las cuales los jugadores perciban que el límite del mundo, y sus posibilidades, se expanden de repente. Por ejemplo, cuando se logra viajar en un vehículo que, en principio, creían que no podían conducir: “Si piensas que no puedes hacer algo, y descubres que realmente puedes, eso desencadena la sensación de libertad. (...) la libertad está en un futuro que no tenías en el pasado.” (Nelva, 2018)

Es por ello que, para entender con mayor propiedad qué es y en qué consiste un videojuego de mundo abierto, se hace necesario comprender las mecánicas internas que lo definen, como el grado de libertad que posee el jugador en la toma de decisiones, en la exploración del entorno durante el transcurso del juego, y el abanico de consecuencias

⁴⁷ Benjamin Plich; es diseñador jefe en *Assassin's Creed: Unity* (Ubisoft Montreal, 2014) y en *For Honor* (Ubisoft Montreal, 2017). Actualmente es diseñador principal de juegos en Reflector Entertainment.

⁴⁸ Cory Barlog; trabaja en videojuegos como *X-Men: Next Dimension* (Paradox Development, 2002), *Backyard Wrestling* (Midway Studios, 2003), *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013) y *Mad Max* (Avalanche Studios, 2015), aunque es conocido, principalmente, por su trabajo en la popular franquicia *God of War*, en la que a lo largo de los diferentes episodios de la serie tiene responsabilidad como animador principal, escritor y director. Actualmente ejerce el cargo de director creativo de Sony Computer Entertainment de Santa Monica Studio.

⁴⁹ Yoko Taro; es un guionista y director de videojuegos japonés, conocido entre otros trabajos por su labor como director y guionista en la serie de videojuegos *Drakengard* y sus dos *spin-offs*: *Nier* (Cavia, 2010) y su secuela, *Nier: Automata* (PlatinumGames, 2017).

que surge a raíz de cada elección tomada. Lo que se conoce como la *no linealidad* de un videojuego, y que es intrínseca a los videojuegos de mundo abierto.

Esa *no linealidad* propia de los videojuegos de mundo abierto, no es una característica que vaya implícita en todo tipo de programas, de hecho, cuando surgen los primeros videojuegos se presentan ante el usuario como una serie de retos, de objetivos, misiones, “pantallas” o *stages*, planteadas para ser superadas con un orden concreto planificado por los desarrolladores.

El objetivo en esos títulos es que el jugador recorra el camino marcado desde un punto “A” a un punto “C”, pasando por un punto “B”, y por tanto teniendo controlada y planificada de antemano la experiencia jugable del usuario. Encontramos ejemplos populares de estos videojuegos lineales en títulos como *Sonic the hedgehog* (Sega, 1991), *Uncharted: El tesoro de Drake* (Naughty Dog, 2007), o *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). Sin embargo, también desde los inicios del videojuego, se dan títulos que plantean la experiencia jugable de una manera diferente al ser diseñados para que el usuario pueda elegir el camino a recorrer entre el punto “A” y el punto “C”, sin que sea obligatorio pasar por un punto “B”.

Libertad de elección. Esa parece ser la clave que define a los videojuegos *no lineales*, al menos así lo piensa Dan Houser, el coautor del universo de mundo abierto más famoso del planeta, *Grand Theft Auto*, al afirmar que con la tercera entrega de la saga llegaron a un acuerdo; “lo que *no linealidad* significaba era *elección*” (McInnis, 2011). Por tanto, en los denominados como videojuegos *no lineales* el usuario dispone de alternativas para cumplir los objetivos sin una ruta marcada de antemano.

The Legend of Zelda (Nintendo, 1986), *Hunter* (Activision, 1991), *Minecraft* (Mojang AB, 2011), y *No Man’s Sky* (Hello Games, 2016), son sólo algunos ejemplos populares de videojuegos *no lineales* que se vienen dando desde hace décadas. Títulos donde los equipos desarrolladores, ensayan una gran variedad de artificios para, como trampantojos, conseguir un efecto de realidad simulada que emule, en la medida de lo posible, el factor caos (o *no linealidad*) de nuestra realidad, y dar al jugador una sensación de libertad de elección más creíble y expansiva. Por ello, para comprender mejor el funcionamiento interno de los videojuegos *no lineales* (a los que pertenecen los juegos de mundo abierto) y su evolución hacia entornos virtuales cada vez más vívidos e inmersivos, a continuación se enumeran algunas de esas mecánicas.

IV.1. NARRACIÓN INTERACTIVA.

La *narración interactiva* (no confundir con *narrativa emergente*⁵⁰), viene a otorgar al jugador la posibilidad de elegir entre opciones en momentos concretos, y que cada elección acarree una consecuencia propia que se manifieste en una interacción en la línea argumental. Se busca así el factor “consecuencia” en la toma de decisiones dentro del juego. Richard Boon⁵¹ constata que una lectura amplia de la *narración interactiva* suscita una *historia interactiva* donde las acciones del usuario desembocan en consecuencias argumentales. Boon cita como referente de esta modalidad a la serie *Deus Ex* (Ion Storm, 2000), ya que “permite al jugador decidir qué conjunto de acontecimientos predeterminados de la narración formal adopta en puntos específicos de la estructura del juego, confiriéndole cierto grado de control sobre el argumento de la historia.” (Boon, 2012:47) No obstante, como dice el propio Boon, es una tarea imposible que el equipo de desarrollo, incluidos los guionistas, puedan predecir todas las situaciones y consecuencias, por lo que “se deben elegir los elementos de retroalimentación a concentrar en la presentación de una experiencia narrativa y/o un juego específicos.” (Boon, 2012:47)

La *narración interactiva*, además, puede catalogarse de varias formas dependiendo de cómo la perciba el usuario. Por tanto, existe una *narración interactiva*, que definiremos como *consciente*, que es percibida claramente por el usuario cuando ante un determinado reto, o misión, el juego le ofrece varias opciones visibles, por ejemplo, a través de casillas, o recuadros donde se exponen al jugador las diferentes decisiones que puede tomar. Pero dentro de este nivel *consciente* de toma de decisiones, todavía existe otra circunstancia reseñable, porque las opciones planteadas al jugador pueden desvelar en el propio enunciado la consecuencia directa de cada elección.

⁵⁰ *Narrativa emergente (emergent narrative)*; concepto acuñado por el académico estadounidense de medios de comunicación Henry Jenkins, que considera que los videojuegos, más que un medio para contar historias, aportan un espacio en el que caben posibilidades narrativas. La *narrativa emergente* viene a ser toda aquella generada por la libre acción de los jugadores en un entorno *sandbox*. La *narrativa emergente* se asocia a videojuegos como *Los Sims*, donde el jugador tiene libertad para transformar el mundo y construir la narrativa (que no el hilo argumental) a medida que juega.

⁵¹ Richard Boon; guionista de videojuegos que contribuye en el Libro Blanco de IGDA (International Game Developers Association) sobre Guionismo de Videojuegos. Publica artículos en prensa especializada, revistas, además de participar en conferencias aportando su visión sobre la escritura en el medio.

Esto ocurre en algunos títulos donde se pretende que el jugador tome decisiones de carácter moral, como por ejemplo en la saga *Infamous*⁵², o en *Spider-man: Web of Shadows* (Activision, 2008). En ambos juegos los protagonistas son personajes que se debaten entre seguir el camino del “bien” o del “mal”. Las decisiones que se plantean a lo largo del juego van orientadas a que el usuario pueda elegir conscientemente si convierte a su personaje en un héroe o un villano, y dependiendo de las opciones elegidas, el argumento desemboca en diferentes finales.

No obstante, hay otra variante en el nivel *consciente* de la *narración interactiva*, en la que el jugador es igualmente advertido de que va a tener que tomar una decisión a través de opciones visibles en la pantalla, pero con el matiz de que las opciones planteadas no dan pistas sobre las consecuencias de cada decisión. Esto se da, por ejemplo, en *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos, 2011) donde el usuario debe tener cuidado con las decisiones que toma a lo largo del juego, porque en las opciones que se le van planteando no se dilucida abiertamente si las consecuencias de la elección serán positivas o negativas para su misión. Podemos citar un momento del juego en que el protagonista, Adam Jensen (un ser humano perfeccionado con mejoras biomecánicas), tiene ciertas molestias motoras por culpa de problemas con una interfaz nerviosa. El problema puede arreglarse si aceptamos el ofrecimiento de actualizar gratis el chip neuronal del protagonista. Aceptar la propuesta soluciona los problemas puntuales de ese momento, pero para ello hay que permitir que unos desconocidos puedan acceder a la mente de Adam. La decisión de aceptar el ofrecimiento se acaba manifestando como negativa cuando al final del juego nos enfrentamos a un combate decisivo, y por culpa de la actualización las capacidades mejoradas del protagonista son desconectadas, dificultando aún más un enfrentamiento que ya era complicado. El relativo desconocimiento de las consecuencias respecto a una decisión, hace que la experiencia sea más parecida a la realidad, y que el jugador tenga una mejor experiencia inmersiva.

Finalmente hay una *narración interactiva* a la que denominamos como *inconsciente*, que no se manifiesta ante el jugador de una manera tan evidente como en los anteriores casos. El juego no presenta una serie de opciones como en un test, sino que las acciones surgen de manera natural sin que ningún artificio indique al jugador que va a tener la opción de

⁵² *Infamous*; serie de videojuegos de acción, aventura y mundo abierto, desarrollada por el estudio estadounidense Sucker Punch Productions, ligado a Sony desde su fundación en 1997. La primera entrega de la saga es lanzada en mayo de 2009 para videoconsolas PlayStation 3.

tomar una decisión que afectará a la trama, por lo que las consecuencias de la toma de decisiones resultan mucho más espontáneas y similares a nuestra realidad. Lo vemos en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Konami, 2004), capítulo perteneciente a una saga donde es habitual que el protagonista tenga enfrentamientos directos con cada uno de los jefes de zona que se dan en cada título. No obstante, en *Snake Eater*, se da una circunstancia curiosa cuando en un determinado momento de la trama, el protagonista tiene la oportunidad de derrotar a uno de estos jefes de zona (conocido como The End) mucho antes de que llegue el momento del duelo entre estos personajes. Durante unos pocos segundos se presenta la ocasión de disparar mortalmente a dicho enemigo y evitar el enfrentamiento posterior. En ningún momento hay un aviso de que puede hacerse, y muchos usuarios ni siquiera son conscientes de esa posibilidad. Pero el jugador perspicaz puede percatarse de la fugaz oportunidad que se le presenta y ahorrarse el futuro duelo con el enemigo. Por supuesto, también existe la posibilidad de que el jugador, a sabiendas, deje correr esa ocasión para disfrutar de la experiencia de una emocionante lucha contra ese adversario.

En el mismo juego hay otros ejemplos de esta toma de decisiones sin consciencia de consecuencias. A pesar de ser una saga que gira en torno al belicismo, el director, Hideo Kojima, quiere dejar en la serie un mensaje ético, dando al jugador la posibilidad de decidir si ejecuta o no a sus adversarios. Cuando en *Metal Gear Solid 3* el jugador elude cometer asesinatos, sin saberlo está tomando una decisión que tiene consecuencias en un momento avanzado del argumento del juego, cuando un jefe de zona somete al protagonista a una batalla sobrenatural en la que tiene como adversarios a todos los enemigos a los que haya ejecutado. Sin embargo, si el jugador no ha asesinado a sus adversarios, el enfrentamiento se hace mucho más llevadero.

En otra entrega de la saga, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions, 2015), el jugador puede decidir, tras un combate con la francotiradora Quiet, si remata a su rival derrotada o le da la oportunidad de vivir, pasando a ser un personaje relevante en la trama. Del mismo modo hay un momento durante el juego en que un cachorro de lobo llama la atención del protagonista. El usuario puede ignorar al animal, pero, si le apetece, puede llevárselo de la zona, decisión que se manifiesta como acertada cuando el cachorro pasa a ser adoptado y adiestrado, convirtiéndose en un fiel y útil compañero en las misiones, con cierta presencia en la trama. No obstante, cabe señalar que para que las elecciones respecto a estos personajes sean inconscientes y estén motivadas únicamente

por la moralidad del jugador, éste debe evitar conocer de antemano que el juego ofrece la posibilidad de tenerlos como compañeros. Y es que, durante la promoción de este videojuego, se produce un bombardeo informativo en los medios especializados, donde se da todo lujo de detalles sobre el papel de los compañeros en la aventura. Por tanto, si a través de la publicidad o los análisis de prensa, el jugador tiene cierto conocimiento previo de lo que el juego le ofrece, los momentos en los que decide sobre la vida de Quiet, o sobre la adopción del cachorro, ya no se manifiesta como una elección *no consciente*, y se pierde una parte importante del factor sorpresa.

IV.2. ELECCIÓN EN EL ORDEN DE LAS MISIONES.

Que el usuario tenga la posibilidad de decidir con qué reto inicia una aventura, con qué fase continúa, cual ignora si le apetece, o con qué misión finaliza, es un factor que sin duda suma *no linealidad* a un título, y si se ejecuta bien es un gran valor añadido. Uno de los sellos distintivos en la clásica saga de videojuegos *Mega Man*⁵³, es el poder meditar qué misión escoger a la hora de jugar, ya que nos encontramos con la posibilidad de acceder a las distintas fases del juego en el orden que prefiramos. Nuestra elección nos permitirá poder avanzar en la historia con más o menos dificultad, debido a circunstancias jugables y argumentales del título. El personaje principal suele ser Mega Man, un robot humanoide con la capacidad de absorber el superpoder característico de los jefes de zona a los que derrota, y usarlo posteriormente contra otros enemigos. Estos jefes de zona suelen tener superpoderes basados en elementos (tales como el fuego, el agua, el aire, tierra, etc). Enfrentarse a ellos con un superpoder inadecuado puede suponer una derrota aplastante, por tanto, para poder derrotar a un enemigo cuyo poder está basado en el fuego, deberíamos adquirir primero el superpoder del agua, derrotando antes a otro enemigo basado en ese elemento, estableciéndose así un diálogo entre el juego y el usuario que proporciona a éste libre albedrío sobre la estrategia más conveniente para

⁵³ *Mega Man*; conocida en Japón como *Rockman*, es una saga de videojuegos que lleva el nombre de su protagonista, cuya primera entrega es desarrollada por Capcom para la consola Nintendo Entertainment System (NES) y lanzada al mercado en diciembre de 1987. En la serie es habitual la mezcla de plataformas en dos dimensiones con disparos, aunque también ha habido alguna incursión de la franquicia en el entorno tridimensional poligonal. La creación del universo de *Mega Man* y su concepto como juego, habitualmente se atribuye al diseñador y productor japonés Keiji Inafune, pero en una entrevista de 2011 en el libro de cómics sobre el personaje *Rockman Maniax collection*, se desvela la labor del diseñador gráfico nipón Akira Kitamura como verdadero creador del personaje y de diversos aspectos de la jugabilidad del título original. En línea: <<http://shmuplations.com/megaman/>>. [Consulta 10-02-2020].

avanzar en la trama, sin que el equipo desarrollador le imponga un orden en la elección de fases.

En *Demon's Crest* (Capcom, 1994), un capítulo de la franquicia *Ghosts'n Goblins*⁵⁴, nos encontramos una mecánica parecida en lo que a la elección de las misiones se refiere. Eligiendo determinadas fases, el personaje puede obtener poderes concretos que sirven para acceder a zonas secretas en otras áreas. Dependiendo de qué misiones elijamos primero, podremos (o no) completar íntegramente determinadas fases, y eso influirá en qué final de la historia presenciaremos.

En algunos videojuegos, poder elegir el orden de las misiones puede incluso modificar el hilo narrativo, lo que evoca en el usuario una percepción de la experiencia jugable mucho más inmersiva al poder controlar la historia. Vemos esta característica en diferentes juegos de *Dragon Ball*⁵⁵ desde que esta popular franquicia de *manga* y *anime* comienza a adaptarse como juego de lucha en tres dimensiones para consolas de sexta generación. En la saga de videojuegos iniciada con la entrega *Dragon Ball Z: Budokai* (Dimps, 2002) comienza a darse la posibilidad de alterar la historia si el resultado de ciertos combates es diferente a lo narrado en este manga. A esta circunstancia se la suele conocer como misiones *What if*, pero es en títulos y sagas posteriores cuando esas misiones *What if* se muestran localizadas en un mapa como misiones independientes. Es ahí donde se da la posibilidad de elegir fases concretas que al jugarlas alteran la trama del juego.

⁵⁴ *Ghosts'n Goblins*; desarrollado y distribuido por Capcom en 1985 para máquinas *arcade*, (adaptado en 1986 a ordenadores domésticos y consolas NES) es un título de plataformas en *scroll* horizontal destacable por su diseño artístico (uno de los primeros en introducir todo tipo de criaturas siniestras como *zombies*, esqueletos y demonios), y su alto nivel de dificultad, que lo convierte en un juego icónico por su exigencia entre los jugadores más expertos y veteranos. Su éxito propicia el lanzamiento de sus secuelas oficiales *Ghouls'n Ghosts* (1988), *Super Ghouls'n Ghosts* (1991), y *Ultimate Ghosts'n Goblins* (2006). Son destacables sus series *Spin-off*, como *Gargoyle's Quest* (1990), ambientada en el universo *Ghost'n Goblins*, y a la que pertenece el título *Demon's Crest* (1994), *Makaimura* (1999), y *Maximo* (2001).

⁵⁵ *Dragon Ball*; manga japonés creado por Akira Toriyama y distribuido por la editorial nipona Shueisha entre 1984 y 1995. El argumento, también adaptado como serie de animación (*anime*) desde 1986, cuenta las aventuras de Son Goku, un niño con extraordinarias dotes para lucha, que viaja por el mundo en busca de las míticas siete bolas de dragón, que conceden un deseo a quien las reúna. A lo largo de su periplo tiene que enfrentarse a numerosos peligros y combates con enemigos formidables. *Dragon Ball* tiene tanto éxito desde su origen que da lugar a incontables productos de *merchandising*, incluidos videojuegos, que también gozan de gran éxito. Como la fascinación del público por *Dragon Ball* continúa a pesar de los años, la franquicia es retomada tanto en cómic como en animación en 2015, con una secuela (*Super*) donde Toriyama se encarga de supervisar los arcos argumentales y deja el dibujo en manos del artista conocido como Toyotaro. Con el relanzamiento de *Dragon Ball*, llegan también nuevos lanzamientos de videojuegos basados en la franquicia como, por ejemplo, la saga de lucha *Dragon Ball Xenoverse* (Dimps, 2015), *Dragon Ball FighterZ* (Arc System Works, 2018), o *Dragon Ball Z: Kakarot* (CyberConnect2, 2020).

La libertad otorgada al jugador en la elección de misiones puede ser tan amplia en algunos casos como para enfrentarse al enemigo final del juego a los pocos minutos de comenzar. En *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*⁵⁶, estamos ante un título de mundo abierto muy extenso, en principio diseñado para durar aproximadamente cincuenta horas pero donde, al mismo tiempo, el usuario puede optar por dejar de lado toda la exploración y la historia para enfrentarse al reto de combatir al jefe final desde el principio. Eso sí, pasar directamente al enemigo final y derrotarlo es una misión casi imposible, porque al no haber experimentado las mejoras, y haber conseguido las armas adecuadas durante el juego, el poder del protagonista frente al enemigo final es insignificante. Pero la posibilidad y la libertad de elección están ahí. Por primera vez no hay reglas en el viaje del protagonista de *Zelda*, y el jugador puede recorrer el mundo de *Breath of the Wild* en el orden que desee.

IV.3. ELECCIÓN DE MISIONES TEMPORALES.

Con la incorporación al mundo de los videojuegos de las actualizaciones a través de internet, los desarrolladores ingenian nuevos métodos para hacer atractivos los títulos que producen. Pueden ofrecer al jugador la oportunidad de disfrutar de misiones completamente nuevas (al margen de las que ofrece el videojuego inicialmente) que se ofrecen como contenido descargable o DLC (*Downloadable Content*). Además, pueden introducir nuevas mecánicas jugables y narrativas que profundicen en la interacción con el usuario. A veces esas mejoras tienen que ver directamente con las sugerencias que los jugadores manifiestan en sus impresiones respecto al juego, a través de una comunicación más o menos directa con las compañías a través de foros y otros medios a través de

⁵⁶ *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*; título desarrollado por Nintendo EPD (Entertainment Planning and Development) y Monolith Soft para las consolas Wii U y Nintendo Switch. Lanzado en marzo de 2017, se trata del décimo octavo juego de la popular franquicia *The Legend of Zelda*, creada por los diseñadores japoneses Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka, cuya primera entrega es lanzada en febrero de 1986. Tras su estreno, *Breath of the Wild*, un título que resalta por la libertad jugable, por la gran interactividad que el jugador puede tener con el enorme mundo vivo en que se ambienta, recibe gran aclamación por parte del público, pero también por la crítica, convirtiéndose oficialmente en el videojuego con más puntuaciones perfectas de la historia, superando en este aspecto (que no en nota global) a uno de sus predecesores en la saga, *Ocarina of Time*. Según los datos manejados por el portal *Metacritic*, *The Legend of Zelda Breath of the Wild* cuenta (a día 10 de abril de 2017) con un total de 61 notas perfectas (100/100) y una nota media de 97 sobre 100, basada en los análisis de 99 de los principales medios internacionales del sector del videojuego. En línea: <<http://www.metacritic.com/game/switch/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild>>. [Consulta 10-04-2017].

internet⁵⁷. En ocasiones, estos nuevos contenidos son ofertados como misiones temporales, que están disponibles durante un periodo concreto.

Ejemplos de este tipo de misiones se incluyen en algunos de los contenidos descargables de *Grand Theft Auto V*, iniciados en las plataformas PS3 y Xbox 360 con una campaña de eventos *online* en noviembre y diciembre de 2013 que marcan la temporada navideña. En principio estos contenidos adicionales son poco ambiciosos y basados en la estética (otorgando a los jugadores trajes, armas, y vehículos), pero en mayo de 2014 lanzan *High Life* una actualización de contenidos estacional donde se incorporan nuevas misiones y trabajos temporalmente disponibles. Con el cambio generacional, *GTA V* pasa a poder disfrutarse en PS4, Xbox One y PC, un momento en el que Rockstar apuesta por potenciar este tipo de paquetes de contenidos. Descargas de carácter temático (motos, financieros, atracadores, talleres *custom*, etc) y estacional (Navidad, San Valentín, Halloween), disponibles temporalmente y donde se incluyen nuevas misiones y modos de juego. Actualmente, más de siete años después del lanzamiento comercial de *GTA V*, se siguen dando este tipo de actualizaciones en su modalidad *online* (González, 2020), que amplían el contenido constantemente convirtiéndolo en un título casi infinito.

La decisión del usuario de descargar y jugar estas misiones de carácter temporal, ya suponen un elemento más de libertad de elección para el jugador, pero la manera en que estas misiones temporales se ofertan y se adecúan a la línea argumental del juego, puede suponer, además, una nueva mecánica de *no linealidad* en un título. Es algo que vemos en los contenidos especiales de *Hitman* (IO Interactive, 2016), donde el jugador encarna al Agente 47, un asesino profesional de alto nivel al servicio de la ICA (International Contract Agency), una agencia que le proporciona como objetivos a relevantes personalidades del crimen organizado a nivel internacional. 47 acepta las distintas misiones y se ajusta a las condiciones particulares de cada asesinato.

El título, que es diseñado a modo de serie, con lanzamientos episódicos descargables a lo largo de temporadas, se lanza inicialmente con un “paquete de introducción” con misiones básicas, al que posteriormente se le van añadiendo capítulos a través de DLCs. Pero al margen de los episodios previstos, se incluye una novedad; los llamados “Objetivos Escurridizos”; un tipo de misiones temporales de las que el jugador obtiene información,

⁵⁷ Ray Muzyka y Greg Zeschuck cofundadores de la empresa desarrolladora BioWare, manifiestan su deseo de obtener opiniones de sus usuarios para crear nuevos contenidos y expansiones para su juego *Star Wars: The Old Republic*. (Gera, 2011)

y es partícipe, de una manera más activa y similar a como lo haría el propio protagonista de *Hitman*. Estos objetivos son la máxima expresión de los denominados “eventos en vivo” o “eventos en tiempo real” con los que se mantiene activo entre capítulo y capítulo el universo creado en el juego, que es precisamente por lo que se justifica su modelo episódico. El primero de estos objetivos escurridizos, titulado *Eliminar a Sergei Larin*, comienza a las 18:00 (horario de la península ibérica) del 13 de mayo de 2016 y está disponible únicamente durante 48 horas. Por ser el primero de estos eventos es anunciado de manera oficial y con antelación en los medios especializados, al tiempo que se advierte que los siguientes objetivos no se notificarán previamente. Los Objetivos Escurridizos se muestran durante tiempo limitado y sin previo aviso, lo que requiere que el usuario tenga que permanecer atento al juego, redes sociales, foros, y portales informativos especializados para saber cuándo aparece un nuevo objetivo. De hecho, IO Interactive y Square Enix (desarrolladora y distribuidora respectivamente) lanzan una APP disponible para dispositivos iOS y Android llamada *Hitman Companion*, mediante la cual los jugadores pueden recibir en sus *smartphones* la notificación de un nuevo evento en vivo en el juego, e información sobre los objetivos a eliminar, tal y como si ellos mismos fueran agentes especiales de la ICA.

“Cada objetivo escurridizo tendrá un video informativo personalizado, una historia de fondo y una única razón para estar en ese lugar. Cuando estés jugando en la ubicación, el Objetivo Escurridizo no aparecerá en el mapa y no aparecerá en el Modo Instinto. Para poder encontrarlos, necesitarás utilizar pistas del video de presentación, y una fotografía que podrás revisar. Tendrás que explorar, encontrar a tus objetivos, aprender sus patrones y llegar a un plan para eliminarlos - todo mientras juegas. La presión se hará presente cuando tengas el objetivo en el punto de mira. Si fallas el disparo y se desata el caos, necesitarás tener un plan B, porque la posibilidad de salvar la partida se deshabilita durante los Objetivos Escurridizos. Si matas a la persona equivocada o mueres en el intento de exfiltración, eso es todo. Fin del juego, el objetivo se escapa. Sabemos que los Objetivos Escurridizos no van a ser fáciles, fueron diseñados así.”⁵⁸

Una vez se van desvelando los personajes a los que hay que ejecutar se van notificando en el canal oficial de *Hitman* en Youtube, a través de vídeos en cuya introducción se dan

⁵⁸ Información obtenida de la APP *Hitman Companion*.

más datos sobre la mecánica de los Objetivos Escurridizos⁵⁹. Una vez que acepta este tipo de contrato, el jugador recibe un dossier con información muy limitada sobre el objetivo y las condiciones de la misión, que se da en alguno de los escenarios del juego. Cada uno de estos contratos especiales cuenta con un desarrollo único e irrepetible. Con esta mecánica de difusión, como un juego a través de varios medios (transmedia), se crea una relación entre el mundo ficticio del videojuego y la realidad del usuario, que hace más inmersiva la experiencia de *Hitman*. Mayor libertad de decisión para el usuario, y mayor abanico de consecuencias en cada elección, lo que añade un grado extra de *no linealidad* a las misiones temporales, cuya aceptación ya suponía de por sí un factor de *no linealidad*. Por tanto, este tipo de misiones temporales, especialmente los Objetivos Escurridizos de *Hitman*, suponen un mecanismo de *no linealidad* por varios factores. Primero, porque en estas misiones se da con más facilidad la interacción directa entre los desarrolladores y los usuarios que ya han probado el título. Segundo, porque la aceptación (o no) de estas misiones por parte del jugador, supone la toma de una decisión con su respectivo abanico de consecuencias. Tercero, porque la manera en que estas misiones se promocionan, pueden suponer una nueva mecánica de juego en sí, al margen de las ya existentes dentro del propio título. Y cuarto, porque las reglas dentro de esta clase de misiones plantean un sistema de toma de decisiones, con sus respectivas consecuencias, mucho más imprevisibles para el jugador que en las misiones habituales.

IV.4. MULTIJUGADOR.

Los videojuegos suponen para los usuarios el enfrentamiento con una serie de retos, escenificados habitualmente en la confrontación contra personajes manejados por una inteligencia artificial. No obstante, incluso la inteligencia artificial más elaborada y compleja es limitada, y a pesar de haberse perfeccionado a lo largo de los años, sigue suponiendo un consumo de recursos que puede dejar poco margen al desarrollo del resto del juego. Es por ello, que en el inicio de la historia del videojuego, y debido a la complejidad de programar oponentes virtuales, surgen los modos multijugador o *multiplayer*, que permiten al usuario rivalizar (o interactuar) con otra persona dentro del juego. Al intervenir la inteligencia humana, durante el transcurso de la partida se dan comportamientos potencialmente más difíciles de descifrar que los de una máquina. Por

⁵⁹ Información obtenida de los vídeos promocionales de los Objetivos Escurridizos, en el canal oficial de *Hitman* en Youtube. En línea: <<https://www.youtube.com/user/hitman>>. [Consulta 10-02-2020].

tanto, el modo multijugador o *multiplayer*, facilita las situaciones imprevisibles y es un factor de *no linealidad* destacable respecto a títulos donde sólo existen modos de juego en solitario.

IV.4.1. Multijugador competitivo y multijugador cooperativo.

En base al tipo de interacción entre los usuarios dentro del juego (es decir, si estos deben enfrentarse entre ellos, o hacer una alianza para avanzar), el modo multijugador de un videojuego puede ser catalogado como *competitivo (versus)*, o *cooperativo*.

El Multijugador competitivo (*versus*), es un modo de juego en que puede darse una confrontación directa entre los usuarios a través de sus personajes. Los títulos más representativos en incluir dicho modo son los deportivos, los de lucha, o los de carreras de vehículos. Aunque en el modo competitivo también pueden entrar los juegos donde no hay una confrontación directa, sino donde se rivaliza con el oponente a través de la puntuación, como ocurre en el caso de clásicos *arcade* como *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), o *Xevious* (Namco, 1983).

El Multijugador cooperativo, es un modo de juego que consiste en que un par de usuarios (o más), pueden colaborar para resolver los diferentes retos que el juego les plantea. En estos casos suele existir un marcador de puntos para cada usuario, que podría entenderse como una característica competitiva, pero en este modo suele predominar el aspecto cooperativo, y la colaboración solidaria entre usuarios. En este modo es habitual que cada jugador maneje a un personaje para realizar su tarea, como en el caso de los modos multijugador de *Golden Axe* (Sega, 1989), o *Streets of Rage* (Sega, 1991).

No obstante, aunque sea menos frecuente, también se dan casos donde más de un usuario maneja distintas partes de un único personaje o avatar. Suele darse en títulos donde se conduce algún tipo de vehículo o nave. Como en el caso de *Fire Truck* (Howard Delman, 1978), un juego *arcade* que, además, es considerado como el primer videojuego cooperativo (GamesRadar, 2010). La máquina *arcade* simula el control de un camión de bomberos, con un doble panel de mando con sendos volantes. Un usuario maneja un volante bajo la pantalla y otro toma el control desde atrás, donde guía el cuerpo trasero del camión. Este tipo de colaboración entre usuarios también puede verse de manera puntual en el modo para dos jugadores de *Star Wars: Episode I Jedi Power Battles* (LucasArts, 2000), donde los usuarios pueden manejar un mismo tanque espacial (uno de

los jugadores se encarga del control de la nave, y el otro puede apuntar y disparar a los enemigos).

IV.4.2. Multijugador local y multijugador en red.

Dependiendo de si el modo multijugador permite a los usuarios jugar en un videojuego a través de un único sistema (*arcade*, videoconsola, ordenador personal, etc) o si, en cambio, los usuarios pueden jugar desde sus respectivos sistemas a través de una conexión de red, el modo multijugador puede catalogarse como *multijugador local*, o *multijugador en red*.

El Multijugador local es un modo en el que más de un usuario puede jugar en un mismo videojuego a través de un único sistema o soporte. En base a sus características pueden ser diferenciados como, Alternativo (cuando los distintos jugadores se turnan para jugar, los personajes de los usuarios no aparecen en pantalla a la vez, y cuando acaba la partida de uno, se inicia la partida del siguiente. Se suele dar especialmente en *arcades* clásicos). Simultáneo (cuando los personajes de los jugadores aparecen a la vez en la pantalla jugando en una misma partida). Y pantalla partida (un modo parecido al *multijugador simultáneo* porque los usuarios juegan con sus personajes en la misma partida al mismo tiempo, aunque con la diferencia de que la pantalla se fracciona para que cada jugador tenga su propia área independiente del resto de jugadores. Se suele dar en el modo multijugador de los videojuegos de carreras de vehículos, como en cualquier título de las sagas *Super Mario Kart*, *Gran Turismo*, o *MotorStorm*, en juegos de género *shooter* como *Call of Duty*, *Golden Eye 007*, *Gears of War*, aunque también en algunos títulos de lucha, como en la saga *Dragon Ball Z: Super Butoden* de Super Nintendo).

El Multijugador en red, se da gracias a la invención de las redes de comunicación que permiten la interconexión entre ordenadores y otros dispositivos. Consiste en que más de un usuario puede jugar en un mismo juego a través de una conexión sin cables entre diferentes sistemas, soportes, o dispositivos. Dependiendo del tipo de red que conecte los diferentes sistemas o soportes, puede dividirse en dos categorías. La Red de área local o LAN (*Local Area Network*), un tipo de conexión que se extiende en un área reducida. Puede abarcar una casa, una planta, un edificio, etc. A través de este tipo de red, pueden conectarse en una misma partida dos o más jugadores que tengan sus respectivos soportes o sistemas dentro de dicha red. Son reseñables algunos títulos relevantes que incluyen

este tipo de modo multijugador en red, como *Halo Combat Evolved* (Bungie Studios, Gearbox Software, 2001), *Far Cry* (Crytek, 2004), o *Left 4 Dead* (Valve Software, 2008). Y el Multijugador *Online*. Si competir o colaborar con personajes manejados por otras personas es un factor de *no linealidad*, esa característica se potencia con los modos *online*, donde el *multiplayer* puede enfrentar al usuario, de manera simultánea, con decenas de adversarios manejados por otras personas en diversos modos, como el masivo, por equipos, o *free to play*.

IV.5. ELECCIÓN DE PERSONAJES DIFERENCIADOS.

La existencia de dos o más personajes jugables en un título, es una circunstancia que puede ser aprovechada por los diseñadores de videojuegos para crear elementos distintivos y mecánicas de juego que se salgan de la linealidad. Como en un principio los videojuegos son concebidos como programas con multijugador local competitivo para dos *players* (circunstancia que se populariza con los salones recreativos o *arcades*), siempre ha habido títulos con avatares para el jugador 1 y para el jugador 2. Aunque inicialmente esos personajes son idénticos en apariencia y manejo, como puede verse por ejemplo en los clásicos arcade *Pong* (Atari, 1972), *Warrior* (Vectorbeam, 1979) o *Pacman* (Namco, 1980).

Pero pronto surgen videojuegos (especialmente en los que se da un modo multijugador simultáneo) donde los avatares o personajes seleccionables de los diferentes jugadores son distinguibles por el tono de color, con el objeto de que los usuarios sepan en todo momento qué personaje es el suyo y cual el del compañero. En principio, este tipo de juegos no ofrecen ninguna experiencia jugable diferenciada para cada personaje seleccionable, como en el caso de los primeros títulos de *Mario Bros* (Nintendo, 1983), donde los protagonistas Mario y Luigi son exactamente iguales salvo que Mario viste un uniforme rojo y Luigi verde, y del mismo modo que en otros muchos títulos como *Ice Climber* (Nintendo, 1984), *Tehkan World Cup* (Tehkan, 1985), *Darius* (Taito, 1986), *Double Dragon* (Technōs Japan, 1987), *Altered Beast* (Sega, 1988), *Pang* (Mitchell Corporation, 1989), o *Snow Bros* (Toaplan, 1990).

La diferenciación en los personajes seleccionables comienza con leves distinciones estéticas, (aunque no jugables) como por ejemplo en los *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Konami, 1989), *Sunset Riders* (Konami, 1991), o *Metal Slug* (SNK, 1996). En títulos

como *Gauntlet* (Atari Games, 1985) o *Captain America and The Avengers* (Data East, 1991) los personajes diferenciados estéticamente ya aportan una jugabilidad algo distinta dependiendo de sus poderes o las armas que portan, pero la diferenciación aún no ofrece un factor de *no linealidad* en la experiencia de juego. El potencial de esa característica empieza a atisbarse en títulos donde los personajes ya son claramente diferentes y tienen una jugabilidad con personalidad propia, como se da en el caso de *Sonic the hedgehog 2* (Sega Technical Institute, 1992) en su versión para Mega Drive (Genesis), donde se introduce al personaje Tails, un zorrillo que acompaña al protagonista Sonic el erizo, y que es distinguible tanto por su apariencia como porque jugablemente cuenta con la posibilidad de volar y explorar zonas a las que Sonic no tiene acceso en solitario. Elegir jugar la partida con Sonic acompañado de Tails, en solitario, o directamente manejar al zorro, ofrece posibilidades distintas a la hora de elegir los diferentes caminos de llegar a la meta. Esta exitosa mecánica se vuelve a aplicar en *Sonic the hedgehog 3* (Sonic Team, Sega Technical Institute, 1994) y *Sonic & Knuckles* (Sonic Team, 1994), donde se introduce un nuevo personaje con apariencia diferenciada y movimientos propios, Knuckles el equidna.

Ofrecen otro punto de vista algunos títulos donde para poder avanzar en la resolución de retos en forma de rompecabezas, dependemos de las cualidades únicas de personajes seleccionables. Dependiendo del avatar que manejemos tendremos acceso a ciertas zonas inaccesibles a otros personajes que no tienen las mismas capacidades. Esta mecánica la vemos en videojuegos como *Primal* (SCE Studio Cambridge, 2003), donde el jugador tiene que alternar el control entre una chica humana llamada Jennifer y la gárgola Scree. La aventura transcurre en una serie de mundos fantásticos, y en cada uno de ellos Jennifer puede desarrollar un poder único. Para avanzar en el camino la gárgola Scree tiene otras cualidades, como trepar por las paredes, convertirse en piedra y dar vida a esculturas. No obstante la mecánica de alternar personajes no deja de ser *lineal* hasta que permite al jugador ir más allá de una historia con un único final.

En la misma línea está *A Rose in the Twilight* (Nippon Ichi Software, 2017), un título de aventura, puzzles, y plataformas protagonizado por una chica que intenta escapar de un misterioso castillo con la ayuda de un monstruo de gran tamaño. La chica posee el poder de usar la sangre (que impregna el siniestro escenario), para dotar de vida a objetos del entorno que le ayudan a avanzar. Al mismo tiempo el monstruo puede cargar pesos, despejar el camino, resistir golpes y cargar con la protagonista en ciertas zonas. El control

entre ambos personajes se alterna, para poder avanzar ayudándonos de las características únicas de cada personaje, que necesitan complementarse para solucionar los obstáculos. La mecánica del juego también obliga a manejar los personajes por separado para progresar, valiéndose de que el monstruo no puede pasar por lugares estrechos, y la chica no puede caminar por zonas espinosas (por poner ejemplos de situaciones), y eso contribuye a que los escenarios sean investigados por distintos senderos dependiendo de qué personaje usemos.

Cuando cambiando de personaje podemos explorar caminos diferentes y tener acceso a zonas secretas, la mecánica se vuelve *no lineal*. Ese es uno de los aspectos que ha hecho triunfar a la franquicia de juguetes Lego en el mundo del videojuego, que a través de distintas entregas, han adaptado películas, series, cómics, e incluso otros videojuegos. En su gran variedad de títulos, como *Lego Star Wars: El videojuego* (Traveller's Tales, 2005), *Lego Marvel Superheroes* (2013), o *Lego Dimensions* (2015), han establecido una dinámica de juego basada en la cooperación de múltiples personajes a la hora de superar rompecabezas que bloquean el avance. Al mismo tiempo, con la elección entre una gran variedad de personajes con poderes o capacidades individualizadas, se aporta al jugador la posibilidad de explorar diversos caminos alternativos.

No obstante, la clara diferenciación entre personajes se ve con anterioridad en títulos de lucha, donde *Street Fighter II: The World Warrior* (Capcom, 1991) se convierte en el referente, donde a excepción de los protagonistas Ryu y Ken (que comparten muchas similitudes), se ofrece una plantilla de luchadores completamente originales y diferenciados entre sí, tanto estéticamente como jugablemente. Además, cada personaje tiene su propia historia que se desarrolla en una secuencia animada tras el combate final.

Esta característica, propia del género de lucha, a veces puede darse en otros videojuegos donde se ofrece la posibilidad de volver a jugar con personajes diferentes los niveles ya superados. Eligiendo otro avatar la jugabilidad es la misma o muy parecida, pero las escenas cinemáticas narran otra historia. En algunas entregas de la saga *Devil May Cry* podemos ver esa posibilidad. En *Devil May Cry 2* (Capcom, 2003), podemos jugar escogiendo desde el principio entre sus protagonistas, Dante o Lucía. Sus poderes son muy parecidos, al igual que los niveles y los objetivos a los que se enfrenta cada uno, aunque dependiendo de a quién escojamos, las escenas cinemáticas nos cuentan una historia u otra. Esa mecánica se da también en *Devil May Cry 4* (Capcom, 2008), no

obstante, en esta ocasión comenzamos forzosamente con un nuevo personaje llamado Nero, para después pasar a “rejugar” el título con Dante. No es la misma circunstancia jugar los mismos niveles con otros personajes si estos son meros *skins*⁶⁰, y sin escenas cinemáticas que cuenten una historia propia. Como ocurre en otro juego de la franquicia, *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* (Capcom, 2005), donde podremos jugar con el hermano gemelo de Dante, Vergil, aunque la elección del personaje no ofrece una experiencia diferente, ni fuera de la línea marcada por Dante.

Sin embargo, a partir de la posibilidad de escoger entre personajes diferenciados, los desarrolladores van profundizando con el objeto de ofrecer experiencias más variadas al usuario, y con el paso del tiempo sí vamos apreciando cómo dependiendo del personaje escogido existen diversas maneras de afrontar los retos, que en algunos casos, afectan a la jugabilidad y al hilo narrativo. Tal y como sucede en *Jurassic Park* (BlueSky Software, 1993) de Mega Drive (Genesis), que siendo un juego muy anterior a la saga *Devil May Cry*, ya ofrece una experiencia más individualizada para cada personaje jugable, en un título de aventuras y plataformas donde desde el inicio podemos elegir entre dos personajes antagónicos; el Dr. Alan Grant, o un velociraptor. A lo largo del juego los caminos son muy parecidos, recorreremos los mismos niveles, pero lo suficientemente modificados como para adaptarse a la experiencia jugable diferenciada que ofrece cada protagonista. Los objetivos y el hilo narrativo también cambian dependiendo del personaje escogido y al término del juego podemos visionar diferentes finales para cada uno.

Conforme los desarrolladores y la industria del videojuego apuestan por el modo *online*, es cada vez más habitual que la diferenciación de los personajes (y de las experiencias jugables que nos ofrecen), se acentúe gracias a los contenidos descargables o DLCs. En muchas ocasiones estos contenidos extra consisten en la posibilidad de jugar con algún personaje del universo del juego al que no se podía seleccionar originalmente. Con una apariencia diferenciada del protagonista, con su propia mecánica de juego, y habitualmente una historia propia al margen de lo narrado en el juego base. Es decir,

⁶⁰ *Skins*; traducido del inglés “pieles”, es un concepto que se suele aplicar en los videojuegos para definir a las distintas apariencias estéticas (o trajes) de un personaje. Pero todos esos “trajes” incluso si son muy diferentes entre sí, no hacen que la manera de ejecutar los movimientos del personaje sea diferente. Es decir, los *skins* sólo cambian la apariencia estética.

ofrecen una experiencia completamente diferenciada de la que se tiene jugando con otros personajes del título original.

Es algo que se da en los contenidos descargables de *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008), titulados *The Lost and the Damned* y *The Ballad of Gay Tony*. Dos episodios adicionales protagonizados por personajes diferentes al protagonista del título original, Niko Bellic. En *The Lost and the Damned*⁶¹ el protagonista es Johnny Klebitz, miembro de una pandilla de moteros que aparece como personaje secundario en la historia principal de *Grand Theft Auto IV*. El mundo de Johnny Klebitz es tan distinto que ya en un anuncio del episodio Dan Houser afirma que “la historia te enseñará un lado diferente de Liberty City” (Snider, 2008), (en referencia a la ciudad ficticia en la que se ambienta el título). En *The Ballad of Gay Tony*⁶² manejamos a Luis Fernando López, un matón de discoteca a través del cual conocemos el mundo empresarial nocturno de Liberty City. El ambiente por el que se mueve el personaje es único comparado con los anteriores y plantea nuevas posibilidades de juego y misiones inéditas. Los protagonistas de ambos capítulos ofrecen historias tan diferenciadas entre ellas y del argumento principal, que ambos episodios fueron lanzados como títulos individuales o *Stand Alone*⁶³, aparte de como contenido descargable.

Un caso muy similar es el de *First Light*, episodio lanzado en agosto de 2014 como contenido descargable de *InFamous: Second Son* (Sucker Punch Productions, 2014), que también es comercializado como *Stand Alone*, y donde se ofrece la posibilidad de manejar a un personaje diferente al del título original, llamado Delsin Rowe. La protagonista de *First Light* es Abigail “Fetch” Walker, un personaje secundario en *Second Son*, mediante el cual podemos conocer acontecimientos previos a lo narrado en la aventura original. Su control y muchas acciones nos son familiares en la mayoría de casos si se ha jugado con Delsin, pero Fetch tiene también sus diferencias en la jugabilidad y ofrece una experiencia con identidad propia.

Del mismo modo, en *Grito de Libertad*, DLC de *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Ubisoft, 2013), y en *La caída de Vergil*, contenido descargable de *DmC: Devil May Cry*

⁶¹ *The Lost and the Damned*; capítulo descargable de *GTA IV*, publicado el 17 de febrero de 2009.

⁶² *The Ballad of Gay Tony*; contenido descargable de *GTA IV*, lanzado el 29 de octubre de 2009.

⁶³ *Stand Alone*; es un tipo de expansión, contenido descargable, o DLC, que se puede jugar sin necesidad de tener el juego principal en el que se basa. El *Stand Alone* no llega a considerarse una secuela del título principal, ya que añade personajes, nuevas historias, o modos de juego al título principal, alargando su jugabilidad, que no ofreciendo un producto completamente diferenciado.

(Ninja Theory, 2013), encontramos más ejemplos donde personajes secundarios se convierten en protagonistas de sus propias historias. En *Grito de Libertad* el protagonista pasa a ser Adéwalé, cuya historia, que se centra en la esclavitud de las Indias Occidentales, transcurre quince años después de lo que se cuenta en el título principal, aunque a nivel jugable no ofrece grandes diferencias. Sin embargo en *La caída de Vergil* sí se aprecia el manejo de un personaje jugablemente diferenciado, a través del cual conocemos aspectos paralelos de la trama principal. En cualquier caso, la selección de estos personajes supone un extra que aporta un nuevo rumbo en las historias narradas en los títulos principales.

IV.6. LIBERTAD A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS CREATIVAS.

Permitir que sea el propio usuario quien modifique a voluntad distintos aspectos del juego es, de partida, una manera de otorgar mayor libertad al jugador. Pero hay títulos donde la posibilidad de modificar elementos va más lejos y se permite construir parte del universo del juego. Se dota al usuario de unas herramientas básicas, para que combinadas con ingenio puedan dar lugar a nuevos elementos, o situaciones no planificadas en el desarrollo del título.

En videojuegos como *Drawn to life* (5th Cell, 2007) publicado para videoconsolas Nintendo DS, nos encontramos con una típica aventura de plataformas, pero con una mecánica extra que le proporciona un gran valor creativo, la posibilidad de que el jugador (valiéndose del lápiz óptico *stylus* y de la pantalla táctil de este modelo de videoconsola) pueda dibujar al protagonista de la aventura, ciertos objetos del entorno, y las distintas armas y herramientas de las que se vale a lo largo de la historia.

En octubre de 2009 (sólo dos años después), 5th Cell vuelve a lanzar un título para Nintendo DS titulado *Scribblenauts*. Un videojuego que inicia una exitosa franquicia y que parte de una premisa creativa parecida a *Drawn to life*. En esta ocasión hay que superar una serie de niveles (220 divididos entre diez áreas temáticas), donde se plantean retos muy variopintos, que requieren de diferentes objetos útiles para cada situación. Puede darse el caso de que la misión consista en talar un árbol y que el personaje necesite un hacha, o una sierra. Pero la peculiaridad es que el jugador debe escribir con palabras aquello que necesita para que dicho objeto se materialice en pantalla. Por tanto, usando el lápiz óptico y la pantalla táctil, puede escribir la palabra “hacha” o “sierra”, para que

aparezcan dichos objetos junto al protagonista y haga uso de ellos para talar el árbol y superar el desafío. El jugador puede resolver las pruebas como prefiera, haciendo uso de los objetos que crea necesarios. Por tanto, puede escribir cualquier palabra (siempre que no se trate de conceptos demasiado abstractos, ofensivos, o marcas registradas) para que el objeto aparezca. Pueden invocarse animales, plantas, incluso personajes (de ficción o profesionales). También se pueden usar varios objetos a la vez, aunque con un límite de uso.

Si esta mecánica de juego ya es de por sí bastante no lineal, lo es más sabiendo que se pueden “invocar” unos 22.802 conceptos (McElroy, 2009), que además poseen un comportamiento propio y coherente con el uso que se les da en la realidad. Más aún, cada objeto tiene un comportamiento igualmente coherente respecto a otros objetos con los que pueda tener relación. Por ejemplo, si se hace aparecer a la vez a un perro y a un gato, ambos acaban por pelearse. Pero las relaciones entre objetos pueden ser mucho más complejas e ingeniosas. Si hacemos surgir a dos conejos, acaban reproduciéndose rápidamente, y apareciendo muchos más conejos. La originalidad se multiplica cuando se aplica dicha lógica a los personajes ficticios y fantásticos que puedan manifestarse, como cuando se presenta a un hombre lobo y a un vampiro en un mismo escenario nocturno, y se escribe la palabra “sol”. De repente amanece, y el hombre lobo se convierte en una persona normal mientras que el vampiro se evapora. Las combinaciones son prácticamente infinitas y están sujetas al libre albedrío e imaginación del jugador. Conforme se avanza en el juego los retos se hacen más enrevesados, lo que obliga a emplear al máximo el ingenio buscando conceptos originales y divertidos, que son premiados con puntuación extra.

Otra mecánica destacable que dota de no linealidad a *Scribblenauts* es su modo de editor de niveles, en el que los usuarios pueden modificar y crear nuevas fases del juego para compartirlas con otros jugadores a través de la Red de área local (LAN) de Nintendo DS. Este modo de juego, consistente en dotar al jugador de las herramientas para crear niveles, ya se ve en videojuegos tempranos como *Lode Runner* (Douglas E. Smith, 1983) o *Battle City* (Namco, 1985), donde se incluyen los primeros editores de niveles de la historia del videojuego que permiten a los jugadores crear sus propios escenarios. La popularidad de esta herramienta es tan grande en su momento que incluso revistas especializadas como

Computer Gaming World organizan un concurso para premiar al usuario que diseñe el mejor nivel para *Lode Runner*⁶⁴.

En *LittleBigPlanet* (Media Molecule, 2008), aunque encontramos una serie de niveles creados por los desarrolladores como un *modo historia*, a diferencia de los anteriores, la novedad de este juego es que está orientado principalmente a la edición y creación de fases por parte de los usuarios, que tienen libertad casi absoluta para crear elementos, personajes y situaciones, con objeto de compartílos con jugadores de todo el mundo a través de la comunidad de PlayStation Network. Aunque dichas creaciones están ajustadas al marco jugable del género plataformas, en entregas posteriores como *LittleBigPlanet 2* (Media Molecule, 2011), *LittleBigPlanet Karting* (United Front Games, SCE San Diego Studio, Media Molecule, 2012), o *LittleBigPlanet 3* (Sumo Digital, 2014), se potencian las posibilidades de edición vistas en la primera entrega, y se otorgan nuevas herramientas, que permiten al usuario desarrollar escenarios deportivos, de carreras de vehículos, o incluso de naves espaciales con un aspecto retro bidimensional. La posibilidad de editar y crear fases se manifiesta como una herramienta de creatividad infinita, hasta el punto de que los niveles desarrollados por usuarios para *LittleBigPlanet 3* ascienden a más de diez millones (Ballesteros, 2017).

Aprovechando que dotar al usuario de las herramientas necesarias para crear niveles se convierte en una tipología de juego exitosa, en Nintendo deciden lanzar un título de similares características orientándolo hacia el universo de su personaje más icónico. *Super Mario Maker* (Nintendo, 2015) surge inicialmente como una herramienta interna de la compañía japonesa para el desarrollo de nuevos títulos de Super Mario (Lien, 2014). Viendo su potencial como juego, se lanza al mercado en septiembre de 2015 como un título especial y conmemorativo de la saga del fontanero, cuya primera entrega para videoconsolas NES (*Super Mario Bros*) celebra en esa fecha su trigésimo aniversario.

En *Super Mario Maker* se pueden encontrar algunas similitudes con *LittleBigPlanet*: un editor de niveles al servicio de la creatividad del usuario, y la posibilidad de que las creaciones puedan ser compartidas con otros jugadores de todo el mundo. No obstante, la capacidad de creación está limitada a las mecánicas de juego de plataformas de la saga *Super Mario Bros*. Se pueden usar sus protagonistas, sus enemigos, trampas, y todo tipo

⁶⁴ Puede verse en la portada de *Computer Gaming World*, correspondiente al número de agosto de 1984, se anuncia el concurso de *Lode Runner*. En línea: <<http://www.cgwmuseum.org/galleries/index.php?year=1984&pub=2&id=17>>. [Consulta 10-02-2020].

de objetos y/o ítems del universo Super Mario. La fórmula resulta efectiva ya que el aficionado a estos personajes de Nintendo, encuentra en este título la misma jugabilidad de siempre, con una durabilidad muy extendida, y con fases realmente originales y desafiantes.

La posibilidad de que el usuario pueda modificar o editar niveles en un videojuego es una mecánica de no linealidad, pero ese concepto creativo se eleva a la máxima potencia en un videojuego como *Minecraft* (Mojang AB, 2009) que se convierte en todo un icono de los videojuegos de género *sandbox*. En *Minecraft* el usuario aparece en un mundo tridimensional que emula un paisaje natural de aspecto minimalista, formado íntegramente por cubos. El juego consiste en utilizar y combinar esos cubos que componen el entorno y que representan muy diversos elementos naturales como madera, piedra, metales, etc, para crear objetos y herramientas. El jugador es absolutamente libre de elegir qué quiere hacer, a dónde quiere ir, y cuánto quiere modificar el entorno. No obstante, la supervivencia es un elemento dramático que impulsa al jugador a desarrollar su creatividad. Básicamente el personaje pasa las horas del día construyendo elementos defensivos que le permitan sobrevivir a los ataques de criaturas malignas que aparecen durante la noche.

Con esta premisa y con todas las posibilidades creativas a su alcance, el jugador debe combinar con inteligencia los elementos a mezclar para obtener el objeto deseado, y así, si necesita una espada para defenderse de los enemigos, debe encontrar y reunir materiales como madera o hierro, que combinados de una determinada manera forjan este arma. Y así se procede con todos los objetos que el jugador desee crear, encontrando cubos de diferentes materiales que den lugar a todo tipo de objetos. El jugador se vale de su ingenio para crear infinitas herramientas desde los útiles más sencillos, a complejas estructuras, o incluso mundos enteros pieza por pieza. La libertad que aportan las mecánicas de construcción en este título, tiene como único límite la imaginación del usuario.

IV.7. GENERACIÓN POR PROCEDIMIENTOS.

La generación por procedimientos, también conocida como generación procedural⁶⁵, es un método que se vale de una serie de algoritmos definidos por los desarrolladores para,

⁶⁵ *Procedural* es un anglicismo que puede traducirse como “procesal” o “de procedimiento”. Es un concepto muy extendido y usado desde hace años en la prensa especializada de videojuegos a la hora de referirse a los contenidos de un videojuego que se generan aleatoriamente a partir de un algoritmo.

de manera aleatoria, crear datos y contenido no diseñado de antemano, no almacenado dentro del videojuego, y prácticamente infinito. La naturaleza de su sistema permite que el usuario encuentre constantemente elementos novedosos en cada partida, pero aunque parezca una tecnología muy reciente, lo cierto es que la generación por procedimientos se usa en los videojuegos desde principios de los años ochenta.

El caso más famoso y uno de los más tempranos ejemplos de generación procedimental en videojuegos es el de *Rogue* (A.I. Design, 1980), un juego de rol con un apartado gráfico ASCII ⁶⁶ cuyos escenarios son generados aleatoriamente. El algoritmo de *Rogue* crea un nuevo nivel aleatorio cada vez que el jugador desciende por unas escaleras, un concepto popular que crea escuela en muchos juegos posteriores que se conocen como “*roguelikes*” (juegos hechos “a la manera” de *Rogue*).

También recurren a la generación por procedimientos videojuegos como *Elite* (David Braben e Ian Bell, 1984), *The Sentinel* (Geoff Crammond, 1986), *ToeJam & Earl* (Johnson Voorsanger Productions, 1991), o *Diablo* (Blizzard North, 1996) un título de rol que continúa el estilo de generación procedural de *Rogue* con un apartado gráfico actualizado, creando mazmorras aleatorias al bajar las escaleras que descienden al siguiente nivel. Son ejemplos clásicos que incorporan con éxito los procedimientos, aunque la actual tecnología de *hardware* es capaz de superar barreras inviables hace años, permitiendo que la generación procedural más reciente vaya más allá del reciclaje de ciertos elementos.

Sin duda, el más destacable éxito reciente de un juego que se vale de la generación procedural es el citado anteriormente *Minecraft* (Mojang AB, 2009), donde los enormes escenarios tridimensionales se crean de manera aleatoria en cada partida, dando lugar a gigantescas extensiones de terreno virtual. Es posible gracias a los algoritmos que generan al azar una serie de valores numéricos, interpretados como datos de elevación en mapas tridimensionales compuestos por matrices de puntos, resultando unas imágenes denominadas *heightmaps*.

No obstante, cabe mencionar que aunque la generación procedural es conocida por su vertiente de crear aleatoriamente todo tipo de escenarios, se emplea también para generar

⁶⁶ ASCII; *American Standard Code for Information Interchange* o Código Estándar Estadounidense para el Intercambio de Información. Es un código basado en el alfabeto latino, que en el caso del videojuego *Rogue* es usado como método artístico para componer imágenes formadas con caracteres.

otros elementos en pantalla, como texturas, modelados, la distribución de los distintos componentes del entorno (árboles, rocas, edificaciones, animales, personajes no jugables), entre otros elementos. Así en *Left 4 Dead* (Valve Software, 2008), se utiliza la generación de procedimientos como mecánica de juego gracias a una inteligencia artificial integrada conocida como “AI Director”. Durante el transcurso de cada partida, dicha inteligencia analiza las estadísticas de los usuarios y ofrece experiencias dinámicas teniendo en cuenta diferentes variables como la salud, la munición, o la cantidad de jugadores. En base a esas circunstancias, la AI Director dispone sobre el terreno si crea o no más enemigos, y distribuye diferentes elementos para mantener un ritmo vertiginoso en una experiencia de juego no lineal. De una manera similar, en *Borderlands* (Gearbox Software, 2009) la generación por procedimientos se emplea para crear enemigos personalizados con características distintivas que se ajustan al nivel de juego del usuario, además de para crear todo tipo de objetos y armas, con alrededor de 3 millones de combinaciones posibles. En *Proteus* (Ed Key, David Kanaga, 2013), un título independiente bastante experimental, aparte de para generar unos entornos tridimensionales con una estética de 8 bits que simulan una bucólica isla, se utilizan los algoritmos para la generación aleatoria del apartado sonoro, que se adapta en todo momento a la exploración del jugador, a sus movimientos y a su experiencia de juego.

No Man's Sky (Hello Games, 2016) es un caso particularmente interesante porque con 64 bits, este juego puede crear aproximadamente 18 trillones de planetas aleatoriamente, un alto porcentaje de ellos con flora y fauna creada también al azar. La creación de animales y plantas en este título recurre a un sistema de reescritura paralela Lindenmayer (L-system)⁶⁷, que añade una apariencia y un comportamiento verosímil en las plantas y criaturas. No es ya que estemos ante un universo entero en expansión dentro de un juego, donde cada jugador vive la experiencia de exploración sin que existan barreras impuestas por los desarrolladores, es que, además, en cada copia del juego el universo generado es único e irrepetible.

⁶⁷ Sistema Lindenmayer (L-system); es un conjunto de reglas y símbolos usados fundamentalmente para modelar el proceso de crecimiento de las plantas y algunos otros organismos, además de para generar fractales autosimilares. Un lenguaje formal creado y desarrollado a partir de 1968 por el biólogo húngaro Aristid Lindenmayer. Los L-system facilitan la descripción de formas tipo fractales. Los modelos de plantas y formas orgánicas de aspecto natural se definen fácilmente al aumentar el nivel de recursión la forma crece lentamente, volviéndose más compleja. Los L-system se usan además para describir procesos de diseño y planificación de ciudades, interacción de organismos, redes neuronales, o la generación de vida artificial, entre otras muchas cosas.

Por último, cabe destacar un uso de la generación por procedimientos orientado en el sentido inverso a la creación de elementos en pantalla. En un título perteneciente al género shooter como *Tom Clancy's The Division* (Ubisoft, 2016), el clima bélico se traslada a las calles de Nueva York, donde facciones equipadas con todo tipo de armas de guerra se enfrentan por el control de la ciudad. En un contexto como este la representación fidedigna de la destrucción del entorno, se hace imprescindible. Por eso, en lugar de optar por los habituales daños predeterminados que acaban manifestándose como irreales al cabo de un tiempo, los desarrolladores de Ubisoft apuestan por una destrucción procedural de todos los elementos que componen el mobiliario urbano. Para ello, los desarrolladores se valen del motor gráfico Snowdrop, creado específicamente para este título, basado en un lenguaje de programación de *script* por nodos, que supone un nuevo hito a la hora de concebir la ambientación en los videojuegos. Las farolas y vehículos estacionados, las fachadas de los edificios, cristales de escaparates y marquesinas. Cada material propio de un entorno urbano contemporáneo, como el ladrillo, el cemento, el asfalto, absolutamente todo es susceptible de ser dañado de una manera única al recibir un balazo o una explosión, y cada uno de esos daños tiene un comportamiento físico lógico y acorde con la naturaleza de cada material. Aunque afecta al apartado estético, la destrucción procedural se basa en la gestión de datos del modelado de los objetos, que deben mostrar un nuevo aspecto cuando reciben un daño físico. Unas consecuencias estéticas en la destrucción de los escenarios como nunca antes se han visto en un videojuego.

IV.8. EL LIBRE CONTROL DE LAS CÁMARAS.

El hecho de que el usuario pueda controlar el punto de vista desde donde visualiza los acontecimientos que suceden en el videojuego, es un elemento que se ha ido incorporando gradualmente a lo largo de los años, a medida que los desarrolladores ceden parte del control que ejercen en los acontecimientos del juego a los usuarios, que asumen el mando de lo que sucede en el juego casi sin ser conscientes de la libertad que ello les aporta.

En el título *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) la veterana serie *Metal Gear* vive una transición de un apartado gráfico bidimensional a un entorno tridimensional. A pesar de ello mantiene un punto de vista cenital a través de una cámara prefijada, como continuidad respecto a las entregas clásicas de la franquicia; *Metal Gear* (Konami, 1987) y *Metal Gear 2: Solid Snake*, (Konami, 1990). Dicha visión se sustenta en un minimapa del escenario

en el que además del protagonista, Snake, se localizan los enemigos y sus respectivos arcos de visión, lo cual marca la jugabilidad de la saga otorgándole, además, una identidad propia. El usuario tiene un control limitado de la cámara, que no le permite ver con plena libertad los elementos en pantalla. Los desarrolladores controlan el ángulo de visión del jugador y lo ponen al servicio de la narración, favoreciendo ciertas situaciones de tensión dramática. Hasta *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001) ese tipo de cámara y el control de la misma por parte de los diseñadores, favorece la experiencia jugable debido a que es un sistema de visión que se adapta bien a los escenarios cerrados en los que habitualmente se ambienta la saga.

Sin embargo, en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Konami, 2004), la acción se traslada a escenarios más amplios ambientados en una selva, de la que el jugador visualiza apenas diez metros en torno al protagonista, que es enfocado desde arriba, sin posibilidad de visualizar a los enemigos entre la maleza debido al escaso control del usuario respecto a la cámara. Esta dificultad adicional respecto a las anteriores entregas, no se subsana a pesar de que Konami introduce leves cambios en la cámara permitiendo un cierto control parcial que permite mover el enfoque unos tres metros hacia arriba o abajo. Los nuevos usuarios, habituados a videojuegos modernos (que no heredan sistemas de cámaras prefijadas de títulos clásicos), encuentran en la cámara prefijada y forzada de *Snake Eater* una dificultad y un obstáculo innecesario, por lo que en una reedición mejorada del título, llamada *Metal Gear Solid 3: Subsistence* (Kojima Productions, 2005), se introduce un nuevo sistema de enfoques que mejora la experiencia al otorgar al usuario la posibilidad de controlar libremente la cámara en el ángulo y dirección que desee. *Subsistence* se convierte, por tanto, en el primer *Metal Gear Solid* con cámara libre, de inmersión tridimensional que, colocada tras el protagonista, permite al jugador tener un mayor control de su campo de visión. Moviendo el *joystick* analógico derecho la cámara puede girar 360 grados alrededor de Snake a voluntad del usuario, que también puede decidir en cualquier momento si vuelve al sistema de visión tradicional. Hay una mayor libertad que, además, permite apreciar el logrado apartado gráfico de este título⁶⁸. Esta innovación

⁶⁸ “¡Nueva cámara 3D de tercera persona! La saga Metal Gear ha utilizado tradicionalmente la perspectiva de vista de pájaro para la cámara. Los jugadores podían usar esta cámara para orientarse mejor en su entorno. ¡Ahora pueden disfrutar de una cámara de tercera persona adicional colocada detrás de Snake! El joystick analógico derecho hace girar la cámara 360 grados alrededor de Snake. Esta nueva cámara permite hacer movimientos más audaces (y también más precisos) al perseguir y atacar a enemigos. Los jugadores también apreciarán la atmósfera vegetal de la jungla. ¡La experiencia es más visceral que nunca! La tradicional vista de pájaro se conserva, por supuesto. Los jugadores pueden seleccionar libremente el tipo de cámara y adaptarlo a las necesidades de cada situación concreta.” Extracto promocional de *Metal Gear*

acaba siendo un campo de pruebas para la cámara que se usa finalmente en *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Kojima Productions, 2008) y *Metal Gear Solid V*, también con perspectiva en tercera persona, situada detrás de Snake, con una rotación libre plenamente manejable por el jugador, que se alterna con el modo de visión en primera persona cuando lo desea el usuario.

Encontramos un ejemplo parecido en la saga iniciada con *God of War* (SCE Santa Monica Studio, 2005), donde jugador se mueve generalmente en amplios entornos y las escenas se enfocan con un sistema de cámaras prefijadas que ofrecen una vista en tercera persona del protagonista enfrentándose a sus enemigos. En los videojuegos de la saga *God of War*, el usuario no maneja libremente las cámaras, que están plenamente controladas por los desarrolladores que premeditadamente se valen de ellas para dirigir en todo momento la experiencia de juego y las emociones que quieren evocar en el usuario, porque precisamente se busca una narrativa lineal, cinematográfica, en la que el jugador no pueda alterar la estructura del guion ni provoque situaciones con narrativas emergentes. Desde el punto de vista de los desarrolladores este control en lo que el usuario puede ver permite, entre otras cosas, que éste no se pierda los detalles interesantes y el arte de los escenarios que podrían pasar desapercibidos de otra manera (ZybakTV, 2013).

En un relanzamiento de la saga con una nueva entrega, *God of War* (2018), los desarrolladores continúan su filosofía de controlar la narrativa, aunque se replantean el sistema de cámaras a usar, en esta ocasión introduciendo un enfoque mucho más cercano a la espalda del personaje protagonista, por encima del hombro. Dicho nuevo enfoque revoluciona el concepto de juego de la saga, por lo que su director, Cory Barlog, menciona los retos que supone una nueva cámara a la hora de controlar la experiencia del jugador. Como, por ejemplo, el hecho de que el protagonista no pueda saltar, algo que rompe con lo visto en los anteriores juegos de la franquicia, pero que es necesario precisamente por las dificultades de tener una visión desde los hombros del personaje, lo cual marca otros aspectos como la manera de jugar, mucho más estratégica y defensiva (Barlog, 2018: minuto 5:00). También el Diseñador principal del juego, Jason McDonald, hace referencia a esta nueva manera de jugar condicionada por la visibilidad que ofrece la cámara (McDonald, 2018). Por tanto, cabe señalar que, si el control de las cámaras por parte del equipo de desarrollo está orientado a tomar al jugador de la mano y guiarlo a

Solid 3: Subsistence, disponible en la página web oficial de Konami. En línea: <http://www.konami.jp/gs/game/mgs3_sub/es/mgs/mgs3_01.html>. [Consulta 14-04-2018].

través de una experiencia dirigida, cinematográfica y lineal, la estrategia opuesta, de ceder al usuario la posibilidad de controlar libremente y en todo momento el ángulo de enfoque de las cámaras, desemboca en una experiencia más libre, autónoma y menos lineal.

**CAPÍTULO V: LA INFLUENCIA MUTUA ENTRE CULTURA
POPULAR Y VIDEOJUEGO DE MUNDO ABIERTO.**

Existen ciertas ideas que, desde tiempos inmemoriales, están arraigadas en expresiones culturales de las distintas civilizaciones humanas y que, con el paso del tiempo, se trasladan desde la expresión oral o la escrita, hasta las nuevas formas de comunicación que van surgiendo con el paso de los siglos. Ese transcurrir del tiempo y la adaptación a los medios y formatos comunicativos del momento puede producir un cambio o una evolución en la idea primigenia, aunque siempre se mantiene algo de la esencia que cautivó a la humanidad.

El videojuego de mundo abierto es un concepto relativamente nuevo, surgido a principios del siglo XXI, como el aprovechamiento que se hace de él en la franquicia *Assassin's Creed* para narrar una trama de mundos alternativos, o virtuales, o dimensiones paralelas. No obstante, antes y después de su éxito, su esencia está presente a través de narrativas en otros medios y formatos, y las ideas que subyacen y fascinan de ellos, existían (y existirán) al margen del mundo de los videojuegos, como existen, al margen de nuestro mundo, las ideas en el Mundo Inteligible teorizado por Platón. Precisamente, en las hipótesis del filósofo griego, especialmente en la reinterpretación de la *Alegoría de la caverna* (que en origen es una explicación metafórica sobre cómo la razón es el único camino de acceder a la realidad y la Verdad), es cuando encontramos los primeros precedentes de los relatos donde se da la superposición de distintas dimensiones, basadas en la dualidad entre el Mundo de las Ideas y el Mundo Sensible.

Ya desde el siglo XVII, con el estreno teatral de *La vida es sueño* (Pedro Calderón de la Barca, 1635) se plantea, de una manera asequible para todo tipo de públicos, la inquietante hipótesis de que la realidad que conocemos podría no ser más que una ilusión, una ficción, una dimensión subordinada a una realidad superior. Una idea que retoma la filosofía platónica y conecta con el pensamiento coetáneo materializado en la obra filosófica de René Descartes, *Discurso del método* (1637), publicada tan sólo dos años después de estrenarse la obra de Calderón, y de donde surge su famosa cita “*cogito ergo sum*” o “pienso, luego existo”, que viene a plantear que absolutamente todo podría ser falso, excepto el hecho de estar pensando y, por tanto, existiendo.

Las realidades alternativas, mundos dentro de otros mundos, o las simulaciones digitales de la realidad, son conceptos que nacen en el campo de las artes mucho antes de su desarrollo en el ámbito tecnológico y, de hecho, son temas especialmente recurrentes en la literatura. En el cuento de ciencia ficción *Las gafas de Pígalión* (Stanley G.

Weinbaum, 1935), se da ya una suerte de una realidad simulada, o mundo virtual, accesible sensorialmente (tanto a través de la vista, como del olfato y el tacto) gracias a unas gafas especiales diseñadas por un científico. La narración es especialmente interesante al tratarse del primer relato escrito donde se describe un concepto tremendamente similar al de la actual realidad virtual, aunque pronto se darían más obras de corte similar, donde serían protagonistas los mundos artificiales dentro de otros mundos. Es el caso del cuento *El túnel bajo el mundo* (Frederik Pohl, 1955), y las novelas *Tiempo desarticulado* (Philip K. Dick, 1959) y *Simulacron-3* (Daniel Francis Galouye, 1964).

Con la consolidación del mundo audiovisual a través del cine y la televisión, la creación de narrativas donde destaca la inmersión en mundos paralelos ficticios, se hace más viable y cercana para el espectador. Por ello, un ejemplo pertinente de mundo virtual, en este caso en la ficción televisiva, se da en el primer episodio de la serie clásica de ciencia ficción estadounidense *The Twilight Zone*, titulado *Where Is Everybody?* (Robert Stevens, 1959). Un capítulo en el que se narra la historia de un soldado de las fuerzas aéreas, sometido a un experimento en una cámara de aislamiento diseñada para el entrenamiento de astronautas. En el interior de la cabina el protagonista experimenta una sensación entre el ensueño y la inmersión dentro de una simulación inducida, ambientada en una pequeña y típica ciudad norteamericana. Es un argumento habitual en la ciencia ficción pero, viéndolo con perspectiva, se trata de un relato a destacar por su sorprendente capacidad de anticipación, teniendo en cuenta que esta historia es escrita en 1959, décadas antes de que los ordenadores pudieran, siquiera, computar imágenes de objetos reconocibles.

Lo visto en este episodio se repetiría en mayor o menor medida en ficciones posteriores, añadiendo nuevos planteamientos adaptados a cada época. Sin embargo, es en los años ochenta del siglo XX cuando, asentados los salones recreativos de videojuegos, o salones *arcade*, como un símbolo de la cultura popular del momento, se aprecia un repunte de las historias donde aparecen mundos virtuales electrónicos. El ejemplo más destacado en ese periodo es, sin duda, la película *Tron* (Steven Lisberger, 1982), un filme donde se aborda la temática de los entornos virtuales generados por ordenador, a través de una trama de espionaje industrial en el corazón de una importante compañía de *software* ficticia llamada Encom. Cuando Kevin Flynn (interpretado por Jeff Bridges), un joven programador despedido injustamente, se dispone a recuperar su legado robado por la empresa, el sistema de seguridad controlado por una inteligencia artificial lo

teletransporta al interior de un mundo digital. Dentro de ese entorno generado por ordenador habitan personajes con apariencia completamente humana, que son personificaciones de los distintos programas dentro del sistema. Cada uno de esos programas tiene la apariencia y parte de la personalidad del programador que lo diseñó en el mundo real. Flynn se ve envuelto en un conflicto dentro de un gran mundo digital, donde tendrá que competir en varios videojuegos desde dentro del sistema, exponiendo su propia vida en cada reto. Con el apoyo de un aguerrido programa de seguridad llamado Tron, Flynn deberá derrotar al tirano de ese gran videojuego sin fin para poder regresar a su realidad. Esta trama argumental, tan innovadora para el año 1982, es acompañada de unos efectos visuales aún más revolucionarios donde, por primera en una película, se hace un extenso uso de imágenes y animaciones generadas por ordenador⁶⁹, convirtiendo a Tron en todo un referente para el cine de ciencia ficción de las décadas posteriores.

A mediados de los años noventa, con la proximidad del fin de siglo y del milenio, hay una proliferación de importantes películas donde el concepto de mundo virtual hiperrealista se mezcla con un sentimiento existencialista que retoma las bases de la alegoría platónica de la caverna de manera literal. En *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997) encontramos uno de esos ejemplos, en el que, a través de un intenso thriller de misterio, se acaba exponiendo la idea de la inmersión de la conciencia humana en un gran entorno virtual generado por ordenador, que simula ser una gran ciudad contemporánea, tan realista que, resulta imposible distinguir la propia vida de la ficción.

Meses después de *Abre los ojos*, se estrena la película *El Show de Truman* (Peter Weir, 1998), donde la referencia a los mundos dentro de otros mundos, no se manifiesta a través de una falsa realidad generada por un avanzado ordenador. En este caso, la historia gira en torno a un personaje que, sin ser consciente de ello, vive inmerso en un mundo de ficción, que es un programa de telerrealidad o *reality show*, centrado en su vida, y ambientado en un gran escenario recreado como una pequeña y típica ciudad estadounidense. El protagonista, llamado Truman Burbank (interpretado por Jim Carrey), pasa toda su vida dentro de ese escenario que, aun siendo amplio, está limitado por barreras físicas que le impedirían escapar. En ese sentido, los productores del programa se comportan como los desarrolladores de un videojuego de mundo abierto, donde los

⁶⁹ Efectos digitales en Tron. En línea: <<https://web.archive.org/web/20180119235139/https://excelsior.asc.ohio-state.edu/~carlson/history/tron.html>>. [Consulta 10-02-2020].

personajes tienen libertad de movimiento dentro del escenario, pero están atrapados dentro de unos límites invisibles. Además de las barreras físicas, Truman es condicionado psicológicamente durante toda su vida para forzarlo a permanecer dentro del mundo ficticio puesto ante sus sentidos, de la misma manera que los personajes de un videojuego son programados para llevar a cabo sus actividades cotidianas dentro del mundo virtual.

El mismo año, 1998, se estrena *Dark City* (Alex Proyas, 1998), con planteamientos similares, aunque llevados al terreno de la ciencia ficción. En este caso, el personaje protagonista vive inmerso en una angustiada realidad confinada dentro de los límites de una siniestra ciudad en la que nunca luce el sol. La urbe es un inhóspito escenario en constante proceso de transformación física, debido a unas enormes y fantásticas maquinarias enterradas bajo el subsuelo, manejadas por las mentes de unos extraños seres de otro mundo. Los habitantes de esta insólita ciudad son personas normales que se ven sometidas a un experimento constante, donde cada veinticuatro horas sus personalidades son reprogramadas, y sus vidas completamente alteradas. El protagonista, John Murdoch (Rufus Sewell), es uno de esos seres humanos sin pasado, que se aferra irracionalmente a unos recuerdos felices, aunque irreales, inoculados por las entidades humanoides que dominan la ciudad desde las sombras. En su odisea contra estas criaturas, acaba descubriendo la terrible verdad de que no hay nada más allá de los límites de la oscura ciudad, que no es más que un gran escenario urbano flotando en un universo desconocido.

Ya en el último año de la década de los noventa, se afianzan en el cine las tramas donde se destaca el concepto de inmersión en un mundo virtual hiperrealista. Un ejemplo es la película *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999), que combina el mundo de la realidad virtual con la visceralidad estética propia del cine de Cronenberg, donde se fusiona lo mecánico y lo orgánico en una angustiada pesadilla existencial. En *Nivel 13* (Josef Rusnak, 1999), película basada en la novela *Simulacron-3* anteriormente mencionada, se profundiza ya en la idea de los mundos virtuales generados por ordenador y recreados como grandes ciudades históricas, en los que personas del mundo real pueden adentrarse descargando su consciencia en uno de los habitantes de dicho mundo. El argumento gira en torno a una empresa dedicada al desarrollo de realidad virtual, que logra recrear con éxito una réplica hiperrealista de la ciudad de Los Ángeles en 1937, donde los habitantes desarrollan una inteligencia, y consciencia propia, similar a la de los seres humanos del mundo real. La única manera de poder distinguir la realidad de la simulación es alejándose de la gran ciudad y viajar hasta los confines de ese gran escenario, donde una barrera digital separa

el mundo recreado en la simulación de una red poligonal infinita (algo que se verá años después en las ciudades históricas recreadas en la saga *Assassin's Creed*). En esa superposición de realidades, los personajes protagonistas no pueden evitar sentir dudas sobre su propia realidad y preguntarse si habrá un mundo por encima del suyo.

No obstante, algunas de estas ideas confluyen de una manera más exitosa en *The Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999), considerada una de las películas más influyentes de la historia del cine (Cinemanía, 2013). El argumento cuenta cómo, en una gran urbe contemporánea, un ciudadano aparentemente normal llamado Thomas A. Anderson (Keanu Reeves) lleva una vida secreta como hacker en internet. Bajo el pseudónimo de Neo, rastrea la red en busca de una verdad que subyace tras el mundo cotidiano que lo rodea y, a través de una serie de pistas y alusiones a la Alicia de Lewis Carroll⁷⁰, que sugieren la existencia de realidades tangentes, contacta con un misterioso personaje llamado Morfeo. Éste, le revela un gran secreto que, en el fondo, Neo ya intuía; que el mundo que conoce no es más que una ficción llamada Matrix, puesta ante sus ojos para ocultarle que el ser humano vive encerrado en una prisión para la mente:

“¿Qué es real? ¿De qué modo definirías ‘real’? Si te refieres a lo que puedes sentir, a lo que puedes oler, a lo que puedes saborear y ver, lo real podría ser señales eléctricas interpretadas por tu cerebro. (Mostrando una pantalla donde aparecen imágenes de grandes ciudades contemporáneas) Éste es el mundo que tú conoces. El mundo tal y como era a finales del siglo XX. Ahora sólo existe como parte de una simulación interactiva neural que llamamos Matrix. Has estado viviendo en un mundo imaginario, Neo. (...) Matrix es un mundo imaginario generado por ordenador. Construido para mantenernos bajo control.”⁷¹

El mundo fuera de la simulación, que recrea el año 1999, es en realidad un páramo inhóspito en un futuro distópico cercano al año 1199, donde la especie humana es esclava de las máquinas inteligentes que ellos mismos han construido. Sin embargo, es en el mundo digital, tan bien diseñado como para que millones de seres humanos no lo distinguan de la realidad, donde transcurre la mayor confrontación contra el enemigo de la humanidad. En la película, la acción transcurre por las calles de una gran ciudad

⁷⁰ Se hacen referencias y guiños al personaje de Alicia, aludiendo tanto a la madriguera de conejo de *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* (Lewis Carroll, 1865), como al espejo de *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* (Lewis Carroll, 1871).

⁷¹ *The Matrix* (minuto 00:40:15).

contemporánea, una arquetípica metrópolis occidental donde se desarrollan espectaculares escenas de acción y artes marciales en escenarios urbanos cotidianos, como estaciones de metro, o azoteas de edificios. Dentro de Matrix los personajes no están exentos del peligro de enfrentarse a las máquinas. Al acceder al sistema se encarnan en su avatar virtual, como usuarios de un videojuego, con la salvedad de que introducen su propia consciencia en dicho avatar, pudiendo recibir en su cuerpo real (fuera del sistema) el daño que reciban en la simulación.

El mundo de Matrix, al estar ambientado en un vasto escenario abierto, sin limitaciones de movilidad, y poblado por avatares (representaciones digitales de personas reales de fuera del sistema), recuerda en gran medida a un gigantesco videojuego de mundo abierto, o incluso a videojuegos de rol multijugador masivos en línea (o MMORPG)⁷². De hecho, dentro del universo de Matrix, la salida del sistema se representa a través de descolgar un teléfono, que suena con una extraña señal de interferencias digitales, en una clara referencia al internet de la época en que se rodó la película cuando, para conectarse, era necesaria una línea telefónica y un módem que convirtiera la señal en una comunicación entre ordenadores. Esta alternancia entre una realidad que representa un presente “futuro”, y un mundo virtual digital ambientado en ciudades del pasado, es algo que se podría ver años después en la saga *Assassin's Creed*.

The Matrix obtiene buenos resultados en taquilla y se convierte en un éxito inesperado que incluso consigue cuatro estatuillas en la 72ª ceremonia de los Premios Óscar⁷³, tan sólo un premio menos que la ganadora, *American Beauty* (Sam Mendes, 1999). Siendo así, se producen dos secuelas rodadas simultáneamente y que son estrenadas a lo largo de año 2003; *The Matrix Reloaded* y *The Matrix Revolutions* (Andy y Larry Wachowski, 2003). Con estas dos nuevas películas se asientan las bases del universo argumental popularizado en la primera entrega, aunque, de manera simultánea al estreno en cines de *The Matrix Reloaded*, también se aprovecha para expandir dicho universo más allá de la cinematografía, trasladándose a los cómics⁷⁴, a los cortometrajes de animación⁷⁵, y a los

⁷² Se trata de videojuegos de rol que, a través de una conexión a internet, permiten a miles de jugadores de todo el planeta introducirse de manera simultánea en un gran mundo virtual en el que poder interactuar.

⁷³ Fuente IMDB. En línea: <<https://www.imdb.com/event/ev0000003/2000/1/>>. [Consulta 10-02-2020].

⁷⁴ Entre 1999 y 2003 se difundió en la página *web* oficial de *The Matrix* una serie de veinticuatro historias cortas de cómic ambientadas en el mismo universo que la película. Posteriormente, fueron editadas y publicadas en tomos recopilatorios bajo el título *The Matrix Comics*.

⁷⁵ En *The Animatrix* (2003) se da una recopilación de nueve cortometrajes creados por destacados directores de la animación digital. Las diferentes historias narran diversos acontecimientos relacionados con el

videojuegos⁷⁶, con intención de ser productos cuyos mundos narrativos se complementen e interconecten. Esa profusión de ficciones paralelas en distintos medios se aluden unas a otras conformando un relato global, lo que inspira a Henry Jenkins para desarrollar su concepto de *narraciones transmedia* gracias al ejemplo de la franquicia *The Matrix*, siendo ésta “un entretenimiento para la era de la convergencia mediática, integrando múltiples textos para crear una narración de tales dimensiones que no puede confinarse a un único medio” (Jenkins, 2008: 100).

De hecho, el videojuego *The Matrix Online* (Monolith Productions, 2005), un título de rol multijugador masivo en línea (MMORPG) estrenado dos años después del fin de la trilogía cinematográfica, se promociona como una continuación oficial de la saga (Feldman y Thorsen, 2004). De esta manera, se demuestra la idoneidad con la que el relato argumental sobre mundos digitales paralelos a la realidad, que hizo triunfar a las películas, se adapta a un videojuego con grandes escenarios abiertos que simula ser una gran ciudad.

El éxito de la primera entrega cinematográfica de *The Matrix* no sólo propició la aparición de secuelas (una nueva entrega cinematográfica de *The Matrix* se estrenará el próximo 21 de mayo de 2021 (TresB, 2019)), y la creación de una exitosa franquicia transmedia, sino que influyó de manera notable en filmes posteriores como *La Celda* (Tarsem Singh, 2000), o *Avalon* (Mamoru Oshii, 2001).

Algunos años después, volvería a retomarse el concepto de inmersión en mundos nuevos y abiertos, gracias a películas como *Avatar* (James Cameron, 2009). En este caso, no se trata de una inmersión en un entorno digital, y la historia gira en torno a la conquista humana de un exótico planeta llamado Pandora. Para adaptarse a las condiciones únicas de la atmósfera del nuevo mundo, y facilitar un entendimiento con sus seres nativos más inteligentes, los na’vi (una especie humanoide de rasgos felinos, gran estatura, y tonalidad azulada de piel), la avanzada ciencia humana desarrolla el Programa Avatar. Dicho proyecto consiste en trasladar la consciencia de seres humanos a un cuerpo artificial (avatar) que combina la genética humana con la na’vi, mientras el cuerpo del ser humano permanece en una cabina. Básicamente, se reproduce la idea ya vista anteriormente en

universo de *The Matrix*, que interconectan los acontecimientos que dieron origen a la guerra con las máquinas, con las tramas de las dos primeras películas de la franquicia.

⁷⁶ *Enter the Matrix* (Shiny Entertainment, 2003), *The Matrix: Path of Neo* (Shiny Entertainment, 2005) y *The Matrix Online* (Monolith Productions, 2005).

The Matrix (y en los videojuegos de mundo abierto que ya gozan de gran popularidad), donde el ser humano explora libremente un nuevo entorno en el que se sumerge gracias a un personaje, aunque en este caso el contexto digital se sustituye por una idea más física, corpórea. El argumento de la película combinado con unos revolucionarios efectos especiales digitales, que dotan de una majestuosa y deslumbrante vida el mundo de Pandora, convierte en un gran éxito el filme (González, 2019), y actualmente se producen simultáneamente hasta cuatro secuelas que se estrenarán a lo largo de la década de los años veinte del siglo XXI (CulturaOcio, 2020).

Después de *Avatar*, importantes películas como *Tron: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010), *Origen* (Christopher Nolan, 2010), o *Código Fuente* (Duncan Jones, 2011), volvieron al concepto de los grandes entornos o mundos abiertos hiperrealistas, en los que se sumerge la consciencia humana. Sin embargo, la verdadera traslación de los planteamientos de los videojuegos de mundo abierto, al formato audiovisual, se vería más tarde en una ficción televisiva; *Westworld* (HBO, 2016).

Westworld es una serie de televisión de ciencia ficción creada por Jonathan Nolan⁷⁷ y Lisa Joy⁷⁸, que se basa en una película homónima estrenada en 1973, escrita y dirigida por Michael Crichton⁷⁹. Pero no sólo se toman ideas de dicha película; Nolan declara que suele jugar mucho a videojuegos, y que esa es una experiencia muy presente durante el proceso creativo de la serie. Considera que en la actualidad hay una gran cantidad de historias interesantes en dicho medio y le fascina el concepto de escribir una historia en la cual las acciones de los protagonistas no forman parte de lo escrito:

⁷⁷ Jonathan Nolan; guionista, productor y director británico. Se le conoce principalmente por sus trabajos como guionista en la obras de su hermano, el director de cine Christopher Nolan. Junto a su esposa Lisa Joy, es cocreador, productor y guionista de *Westworld* (2016).

⁷⁸ Lisa Joy; guionista y productor ejecutivo estadounidense. Ha trabajado en *Pushing Daisies* (2008), *Burn Notice* (2009), y en *Westworld* (2016), donde además de guionista es productora y coautora.

⁷⁹ Michael Crichton (1942-2008); licenciado en medicina por la universidad de Harvard, escritor, guionista y director de cine estadounidense. Se le considera el creador del género narrativo conocido como *Tecno-Thriller*, pero, principalmente, por ser el creador de *Jurassic Park* (1990), o la serie de televisión *ER (Urgencias)* (1994-2009). Las obras literarias de Crichton gozan de tanto éxito que muchas de ellas son adaptadas al cine. Algunas de las más conocidas son: *Acoso* (1994), *Congo* (1995), *El mundo perdido* (1997) *Esfera* (1998), *Rescate en el tiempo* (2003)... En sus últimos años de vida su escepticismo lo lleva a enfrentarse activamente contra lo que llamó *la nueva religión del ecologismo*, rebelándose contra el supuesto consenso científico que existe en torno a la teoría del calentamiento global provocado por el hombre. Con su habitual estilo en pro del método científico, advierte sobre los peligros de la politización de la ciencia, y critica el componente sensacionalista y religioso del ecologismo. El activismo crítico de Crichton va en aumento en sus últimos años de vida, y puede apreciarse notablemente en sus últimas obras, especialmente en *Estado de miedo* (2004), aunque en novelas anteriores (como *Jurassic Park*), ya subyacen algunas de sus líneas de pensamiento crítico, que difunde en sus últimas conferencias. Finalmente, Crichton muere a causa de un cáncer el 4 de noviembre de 2008 a los 66 años de edad.

“En juegos como *The Elder Scrolls: Skyrim*, *Red Dead Redemption*, o los *sandbox* que hace Bioware, la moralidad es una variable. ¿Cómo se escribe una historia en la que el componente moral del héroe existe en un espectro? Es un desafío fascinante.” (Fitzmaurice, 2016)

Como en la película (y con estas reflexiones presentes), la serie narra las vivencias de distintos personajes en un parque de atracciones futurista, un entorno artificial gestionado por una empresa (Delos) para simular la experiencia de vivir en el Salvaje Oeste norteamericano. *Westworld* es un parque temático, pero lo que hace de este lugar una experiencia única son sus habitantes, conocidos como “anfitriones”; robots humanoides indistinguibles de auténticos seres humanos, tanto en apariencia como en comportamiento, creados para ser personajes secundarios en las aventuras que protagonizan los clientes llegados del exterior.

Cada anfitrión está programado para interpretar un papel concreto. Unos son granjeros, otros son vaqueros, forajidos, señoritas de compañía... Todos los arquetipos posibles del *western* se dan en *Westworld* con la intención de que las personas reales que se adentran en el parque (huéspedes) puedan ser protagonistas de grandes aventuras. Es decir, *Westworld* se asemeja mucho a un videojuego de mundo abierto, donde el personaje del usuario interactúa con otros personajes controlados por inteligencia artificial con la salvedad de que, en este caso, los usuarios se adentran en la recreación personalmente, no a través de un avatar virtual.

Nolan también confiesa su asombro por la forma en que los personajes no jugables o NPCs (Non-player character) actúan en los videojuegos, y ese interés es algo que se aprecia claramente en *Westworld*:

“También estoy fascinado por la forma en que los personajes no jugables en los videojuegos tienen sus propias vidas. En *Skyrim*, cuando entras en un pueblo, no eres necesariamente la persona más importante. Los personajes no jugables tienen vidas que suceden tanto si estás allí como si no.” (Fitzmaurice, 2016)

En la serie, el protagonismo recae principalmente sobre los anfitriones, que son el equivalente en *Westworld* de los personajes no jugables que menciona Nolan. Desde el principio, el espectador empatiza con ellos siendo testigo de su modo de vida, de sus relaciones personales, de sus esperanzas, alegrías y tristezas, ya que son máquinas

programadas para creer que son seres humanos y para expresar sentimientos de una manera muy verosímil. Todos tienen grabado en su memoria un pasado ficticio escrito por el equipo de guionistas del parque. Interactúan entre ellos y con los huéspedes a través de un gran abanico de bucles conversacionales y de comportamiento, similar al que vemos en los personajes secundarios que habitan muchos videojuegos de mundo abierto. En *Westworld*, como por ejemplo en cualquier título de *Grand Theft Auto*, un usuario puede pasear mientras se limita a observar el comportamiento de los personajes secundarios, y comprobar que hablan entre ellos, que se relacionan y actúan independientemente de si el usuario decide participar activamente o no. Algunos de los anfitriones están programados para incitar al huésped a sumergirse en alguna aventura o misión. Dependiendo de qué personaje interactúe, la misión puede ser secundaria, o formar parte de un hilo argumental más complejo y ambicioso. De la misma manera que en un videojuego de mundo abierto, el huésped puede aceptar la misión, o rechazarla para “jugar” en “modo *sandbox*”⁸⁰.

Jonathan Nolan hace referencia al desarrollador de videojuegos Ken Levine⁸¹, y reflexiona sobre el proceso creativo en el videojuego *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013), considerando que la relación entre los desarrolladores de videojuegos y sus personajes es muy diferente a la de los escritores y guionistas (convencionales) con sus respectivos personajes:

“...los personajes de los videojuegos no sólo recitan el diálogo, sino que hacen cualquier chorrada y los jugadores interactúan con ellos. Es una relación que creo que Crichton anticipó hasta cierto punto, pero se ha vuelto mucho más complicada de lo que él mismo podría haber imaginado.” (Fitzmaurice, 2016)

En definitiva, la relación que describe entre los desarrolladores-guionistas y sus personajes, su proceso creativo, se ve influenciado por un tercer factor; el jugador. Y esa interacción tan interesante, es algo que explora y que está muy presente en algunas tramas de la serie.

⁸⁰ Modo *sandbox*; es una posibilidad de juego que se brinda en algunos títulos (generalmente de mundo abierto), que otorga a los usuarios libertad para explorar e interactuar con el escenario y sus elementos, al margen de las misiones principales del programa.

⁸¹ Ken Levine; diseñador de videojuegos estadounidense. Es cofundador de Irrational Games, en la que es director creativo hasta el 18 de febrero de 2014, fecha en que se anuncia el cierre de la empresa. Es considerado el creador de la saga *BioShock*, y también es reconocido por su trabajo en *Thief: The Dark Project* y *System Shock 2*.

Westworld es un mundo ambientado en una época muy turbulenta, diseñado y guionizado para la interacción con los clientes. El visitante puede jugar a ser un héroe, pero también puede abandonarse al pillaje y al sexo, a la violencia extrema, a la violación, y cualquier acto perverso que sería censurable, e incluso punible, si se estuviera cometiendo en el mundo exterior. Además de darse las condiciones para poder hacer cualquier cosa sin consecuencias legales, los anfitriones están programados para no herir gravemente a los huéspedes, por tanto, es una experiencia de control y poder absoluto. Como nada es “real”, se puede hacer cualquier cosa que no se haría bajo otras circunstancias, lo cual es una filosofía muy similar a la de las últimas palabras atribuidas a Hassan-i Sabbah, líder de la secta de los *Asesinos*, escritas en un dintel del castillo de Alamut, “Nada es real, todo está permitido” (Racionero, 2001), que acabarían convirtiéndose en el lema de la Hermandad de los Asesinos en la saga de videojuegos de Ubisoft, *Assassin's Creed*.

La apariencia absolutamente realista de los personajes, en contraposición al conocimiento por parte de los huéspedes de estar interactuando con robots, plantea una interesante reflexión ya que, como ocurre en muchas ocasiones en el mundo de los videojuegos, la crueldad aplicada a personajes no reales, lúdica y sin consecuencias, suscita en la sociedad un intenso debate ético sobre la condición humana y el papel de estos juegos en el desarrollo de la personalidad (Grau, 2011).

Westworld es, por tanto, un lugar para el descubrimiento, donde los huéspedes se conocen a sí mismos mientras exploran una vasta extensión de terreno repleta de aventuras, con dos únicos límites; el perímetro del parque, y la física más elemental.

No se especifica el tamaño exacto del escenario, pero a lo largo de diferentes capítulos puede verse un gran plano holográfico del parque, muy similar al que sirve de guía dentro de muchos videojuegos de mundo abierto, y con el que se localizan los distintos puntos de interés. En dicho mapa puede apreciarse que el escenario es un lugar tan amplio como para albergar varias grandes poblaciones muy distantes entre sí, unidas a través de largos caminos ideales para ser recorridos a caballo o en diligencia.

Pero antes de sumergirse en grandes aventuras, lo primero que visitan los huéspedes es Sweetwater, un típico pueblecito del Oeste donde hacen sus vidas los anfitriones más populares, que suelen servir de nexo entre los visitantes y las misiones. Conforme uno se aleja de Sweetwater y se acerca a los confines del parque, aumenta la complejidad de los objetivos y las emociones que estos suscitan. Se puede decir que Sweetwater es la

“introducción” o una suerte de tutorial donde el usuario aprende las nociones básicas de lo que será el resto del juego.

Westworld y los videojuegos de mundo abierto guardan otras semejanzas, como que cada “partida” es diferente. Además, al igual que en el modo multijugador de algunos títulos, en el parque pueden interactuar muchas personas reales en un mismo entorno. Pueden entablarse misiones colectivas o grupales, y al finalizar la jornada se resetea la partida y comienza un nuevo ciclo. También se dan las actualizaciones de *software*, como los contenidos descargables o DLC (*Downloadable Content*), o los “parches”, que solucionan problemas imprevistos, corrigen errores, y/o añaden funcionalidades. En el caso de Westworld, las actualizaciones aportan contenidos como dotar de mayor realismo al comportamiento de los anfitriones.

Westworld es una ficción televisiva planteada como un gran videojuego, donde diferentes personajes exponen sus partidas para que el espectador sea testigo de las diversas maneras de abordar la experiencia jugable. Se presenta a personajes como William (interpretado por James Raymond Simpson), un hombre que visita el parque por primera vez acompañado de su amigo Logan (Ben Barnes), que ya tiene cierta experiencia en Westworld. La historia de William es la de un joven y noble aventurero, que busca ser el héroe y rechaza el camino de la ilegalidad como si no pudiera separar la experiencia en este mundo ficticio de la ética y la moral del mundo del que proviene. La actitud de William es la del jugador novato que quiere tomarse el juego en serio y seguir las reglas para disfrutar de la narrativa que le ofrecen las distintas misiones. La aventura de este personaje acaba siendo la búsqueda de su verdadera identidad, que va asomándose desde su interior a medida que se enfrenta a diferentes retos, cada vez más complicados de resolver desde un punto de vista moral. Mientras intenta evitar la influencia de su amigo Logan (que únicamente disfruta de las frivolidades), William va sumergiéndose en un hilo argumental cada vez más complejo. Es interesante conocer porqué el personaje se toma el juego tan en serio, y en un momento de la trama revela lo siguiente:

“Lo único que tenía de niño eran libros. Vivía en ellos. Me dormía y soñaba que despertaba dentro de uno de ellos. Este lugar es como una de esas historias. Quiero averiguar a dónde me lleva.”⁸²

⁸² *Westworld*, capítulo quinto de la primera temporada, titulado *Trampantojo* (minuto 19:05).

Es decir, William está cumpliendo un universal deseo infantil de sumergirse en un mundo ficticio, de vivir en una asombrosa historia, y quiere conocer todo de ella. Dentro de ese mundo, avanza gracias al contacto con ciertos anfitriones, de los que no se sabe bien si aparecen en su camino casualmente, o porque la narrativa los impulsa.

Es el caso de Dolores Abernathy (Evan Rachel Wood), la joven hija de un granjero programada para ser la doncella en apuros, que debe ser rescatada por un héroe de su trágica vida llena de constantes amenazas, y que en un determinado momento acaba irrumpiendo en la misión de William, que cae prendado de ella.

Pero la historia de Dolores es mucho más compleja, y su narrativa es mucho más profunda que la mera interpretación de la damisela en apuros. En el interior de Dolores hay una batalla interna, una voz interior que la guía por un enigmático laberinto cuya resolución puede suponer la destrucción de Westworld. Dolores parece caminar en la misma dirección que William porque entra en su “partida”, aunque a veces da la sensación de que la androide avanza impulsada por su propia misión personal.

El propio aspecto de Dolores ya ofrece indicios de que está destinada a un viaje propio. Es una chica rubia, de ojos azules, expresión dulce, y de carácter tierno, con un vestido de color azul celeste que es una clara alusión estética a la Alicia de Lewis Carroll (especialmente en la adaptación cinematográfica de Disney⁸³). Dolores está viviendo su propia aventura de autodescubrimiento a pesar de ser un anfitrión, y en su viaje a través de la madriguera hay ocasiones en que el destino se le manifiesta a través de imágenes oníricas indistinguibles de la realidad, o de recuerdos del pasado. Dolores parece tener inquietudes respecto a su verdadero ser, y debido a ello expone la siguiente reflexión:

“Últimamente me pregunto si en cada momento habrá varios caminos, opciones, que pululan en el aire como espectros, y si pudiera verlas cambiaría mi vida.”⁸⁴

Ese pensamiento revela que Dolores intuye lo que realmente es; un personaje dentro de un juego *no lineal*, inmerso en una *narrativa interactiva*. Pero, como personaje, anhela poder ser consciente del abanico de consecuencias de cada una de sus decisiones, como

⁸³ *Alicia en el país de las maravillas*, producción de Walt Disney dirigida por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske. Estrenada en 1951, esta película animada está basada en las obras *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* y *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* de Lewis Carroll, aunque con ciertas licencias que la adaptan a un gusto acorde a un público familiar.

⁸⁴ *Westworld*, capítulo quinto de la primera temporada, titulado *Contrapasso* (minuto 14:00).

en los videojuegos donde la *narrativa interactiva* se manifiesta a un nivel *consciente* a través de pestañas y ventanas que exponen al jugador las diferentes decisiones que puede tomar.

Retomando las referencias a *Alicia* en *Westworld*, puede verse que no son accidentales. La primera vez que se cita la obra de Carroll explícitamente es cuando jefe de la División de Programación de *Westworld*, Bernard Lowe (Jeffrey Wright), regala a Dolores un ejemplar de *Alicia en el país de las maravillas* y le hace leer el siguiente pasaje, correspondiente al capítulo II, *el Charco de lágrimas*:

“¡Dios mío! ¡Qué cosas tan extrañas pasan hoy! Y ayer estaba todo como de costumbre. Me pregunto si habré cambiado durante la noche. ¿Era la misma al levantarme esta mañana? Me parece que puedo recordar que me sentía algo distinta. Pero, si no soy la misma, la siguiente pregunta es, ¿quién demonios soy?”⁸⁵

Es una referencia a los cambios desde un punto de vista existencial, con la que se testea la actitud de Dolores respecto a su propia existencia, que se basa en un bucle de actividades, conversaciones y comportamientos que se repiten día tras día sin que ella sea consciente, ni pueda escapar; tal y como ocurre con los personajes no jugables de los videojuegos de mundo abierto.

Precisamente cuestionarse la propia existencia y la naturaleza de su mundo, hace de la androide Maeve Millay (Thandie Newton) uno de los personajes más interesantes. Maeve también juega su “partida” en *Westworld* aunque esté diseñada para ser parte del *atrezzo*. Maeve es la madama en el Saloon Mariposa de Sweetwater, pero éste no fue siempre su rol en *Westworld*. Anteriormente “interpreta” a un personaje completamente diferente, una madre abnegada de una niña pequeña, hasta que sufre un brutal ataque por parte de un huésped. En la agresión, presencia la cruel ejecución de su hija, a la que obviamente está programada para amar como a una auténtica hija. En ese momento de sufrimiento extremo algo cambia en Maeve. El dolor hace que los anfitriones parezcan más reales, y Maeve sufre como ningún anfitrión ha sufrido jamás. Algo se “rompe” en ella, por lo que los técnicos del parque se ven obligados a resetear su memoria, y asignarle una nueva historia y ubicación. Una vida extra. Pero incluso en su nuevo papel en el Mariposa,

⁸⁵ *Westworld*, capítulo tercero de la primera temporada, titulado *El descarriado* (minuto 2:47).

Maeve accede a fragmentos de su vida pasada, y distingue las grietas de la realidad que los demás personajes están programados para ignorar.

El camino de Maeve en busca de la Verdad es una nueva actualización de la *Alegoría de la Caverna* de Platón. Consigue la capacidad de “despertar” en el momento de su reparación tras ser herida de muerte en una de las trifulcas habituales en el parque. En sus despertares experimenta situaciones inexplicables para ella, como la visión de los operarios mientras reparan su cuerpo, que percibe como extraños seres espectrales de otro mundo. A pesar de que, como anfitrión, su memoria se resetea tras estas experiencias, consigue recordarlas en sueños. Como los liberados de las cadenas en la *Caverna*, siente que enloquece, pero en una de sus “muertes” supera el terror, comprende la realidad de su mundo, y escapa de la *Caverna*. Sin embargo, al contrario que en la alegoría de Platón, lo que Maeve encuentra en el mundo exterior no es la idea de Bien, sino el descubrimiento de que su mundo es un infierno para los que son como ella. Completando la alegoría, Maeve tiene el impulso de volver al falso mundo del que procede pero, como en el relato de Platón, con un estado de iluminación, que le permite un control total de su propia mente y del código de programación del parque, que le permite escribir su propio guion y el de los anfitriones que la rodean. Va más allá del deseo de Dolores de ser consciente de las diferentes consecuencias de sus decisiones. Maeve es directamente un personaje que ha conseguido convertirse en programador.

Continuando con los distintos “jugadores” que participan en Westworld, se presenta un enigmático visitante sin nombre y de pasado incierto que, desde el principio, muestra una manera de “jugar” muy diferente a la de personajes como William. Este hombre (interpretado por Ed Harris), vestido completamente de negro, es el cruel huésped que destruye la idílica vida de Maeve antes de ser reubicada en Sweetwater, y desde entonces parece perseguir una idea que surgió de ese momento revelador. La manera en que Maeve se enfrenta a él sufriendo por su hija, le muestra que en el parque hay algo más profundo. Un nivel de juego más real, donde los anfitriones pueden defenderse y los huéspedes pueden morir. Algo llamado *El Laberinto* (que también busca Dolores). Desde entonces, el personaje de Harris emprende una misión de una complejidad por encima de las demás, porque él no es un jugador casual. Lleva años visitando el parque y conoce todas las historias, todos los recovecos, es invulnerable desde el punto de vista físico y emocional. Juega, en definitiva, como un *gamer*, o un experto, harto de saber que siempre puede ganar de manera sencilla.

Este hombre vestido de negro emprende una odisea en busca de un mayor desafío, a través de ciertos anfitriones, que como en el caso de algunos personajes en videojuegos de mundo abierto, son el nexo de unión con la misión de *El Laberinto*. Cada nuevo anfitrión le supone la resolución de un reto (que generalmente resuelve con métodos muy violentos) que le lleva al siguiente.

Siendo un jugador veterano, sabe mucho de los personajes que se encuentra en su aventura, pero aun así encuentra alicientes en la “rejugabilidad”, ya que en esta ocasión, ejerciendo mayor crueldad sobre ellos, aprecia en los personajes facetas desconocidas que antes no poseían. Una característica que observa cuando se cruza con personajes como Dolores, o Teddy Flood (James Marsden); un intrépido héroe programado para creer en un futuro idílico junto a Dolores. No obstante, ese momento nunca llega, porque el personaje de Teddy ha sido creado para interpretar al eterno perdedor del juego, para que visitantes como el personaje de Harris puedan ganar. El hombre de negro y Teddy, con personalidades antagónicas, anhelando cosas opuestas, el eterno ganador y el eterno perdedor, se ven obligados por las circunstancias a interactuar en una dinámica de juego basada en la cooperación.

En la aventura junto a Teddy hacia los confines del parque, hay lugar para las tradicionales misiones secundarias de los videojuegos de mundo abierto, como el enfrentamiento con un anfitrión disfrazado como “hombre bisonte”, una evocación al minotauro, al mito de Teseo, si tenemos en cuenta que los personajes andan tras la búsqueda de un laberinto. Aun siendo misiones secundarias, parecen tener relación con un mismo hilo narrativo, que vaticina la llegada de un enemigo apocalíptico llamado Wyatt, al que se hace alusión como si fuera una suerte de “jefe final” habitual en los videojuegos.

Pero Wyatt es un personaje del que sólo se oyen rumores, un protagonista en la sombra del que no tienen referencias ni los empleados ni la propia junta directiva de Westworld. Quién es este anfitrión y en qué consiste su papel, es algo que sólo parece conocer el Dr. Robert Ford (Anthony Hopkins), Director Creativo de Westworld.

Ford es un ser humano, y es el único con todo el poder sobre el código de los anfitriones desde que su compañero y cocreador de estos, Arnold Weber, falleciera en extrañas circunstancias treinta años atrás. Arnold es a su vez un personaje que está presente durante toda la trama sin necesidad de aparecer. Es un personaje que se presenta a través de

rumores entre miembros del parque. Pero también entre los propios anfitriones, que lo sienten como una voz mítica en sus cabezas, la idea de un dios primitivo que les guía desde el pensamiento como una mente bicameral⁸⁶. Un personaje arquetípico de la ficción universal, muy similar al Kurtz de *El corazón de las tinieblas* (Joseph Conrad, 1899) o *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979). Huraño, misántropo, casi enloquecido, enfrentado a la sociedad y al margen de ella, que está presente sin estar, y del que apenas se sabe.

El Dr. Robert Ford, es también un personaje con una personalidad arquetípica que se ha visto reflejada en la ficción a lo largo de la historia. Es un creador genial con un misterioso pasado, con motivaciones oscuras, comportamiento extravagante, y un extraordinario intelecto. Es el paradigma de hombre excéntrico que juega a ser Dios, habitualmente en un pequeño mundo que suele estar bajo su absoluto control. Es un Dr. Frankenstein que no se arrepiente de sus acciones, un Arquitecto en *The Matrix Reloaded*, un Willy Wonka en *Charlie y la fábrica de chocolate* (Roald Dahl, 1964), y un Dr. Moreau como el que es llevado al cine en distintas adaptaciones de *La isla del Dr. Moreau* (HG Wells, 1896). Aunque en el imaginario colectivo seguramente se le relacione más con otro famoso personaje de la cultura popular; John Hammond, el fundador y presidente de la compañía InGen, la empresa detrás de otro mítico parque de atracciones ficticio, Jurassic Park. Aunque conforme se conoce al personaje de Ford se puede apreciar que es bastante oscuro, con una personalidad alejada del carácter afable y bonachón de Hammond, la apariencia de Anthony Hopkins como Ford y la de Richard Attenborough como Hammond en la versión cinematográfica de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) son muy similares. Ambos son dos ancianos de aspecto venerable, vestidos con atuendos peculiares, y que expresan buenos modales. Ambos son creadores de mundos genuinos y de las criaturas fantásticas que los habitan. No es algo casual si se tiene en cuenta que el universo de *Westworld* está basado en una idea original de Michael Crichton, el creador de *Jurassic Park*, un escritor con unas determinadas inquietudes respecto al avance de la ciencia, los entornos supuestamente controlados gracias a la tecnología punta, y la Teoría

⁸⁶ Mente Bicameral; teoría planteada por el psicólogo estadounidense y profesor de la Universidad de Princeton Julian Jaynes (1920-1997) en su libro de 1976 *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, según la cual, entre los años 9.000 y 1.400 a.C. las funciones cognitivas de la mente humana están divididas en dos cámaras: un hemisferio del cerebro “habla” al individuo, y el otro “escucha” y sigue las indicaciones. En el hombre, que según la hipótesis carece de capacidad introspectiva en ese periodo, coexisten dos “yoes”: el del propio individuo, y el de la “voz” que le guía en sus acciones (y que éste atribuye a los dioses). En línea: <http://www.eldiario.es/hojaderouter/ciencia/mente_bicameral-teoria-conciencia-inteligencia_artificial-Westworld-HBO_0_579192280.html>. [Consulta 10-02-2020].

del caos⁸⁷, que acaba aplastando las pretensiones del ser humano. Ideas que quedan reflejadas en mayor o menor medida en muchas de sus obras, que abarcan todo tipo de géneros en diversos medios como la literatura, el cine o la televisión.

En su obra más famosa, *Jurassic Park* (Michael Crichton, 1990), se identifican muchas de las ideas plasmadas previamente en su película *Westworld*, y otras que vemos posteriormente en su adaptación como serie. Como, por ejemplo, las criaturas protagonistas de estas obras de ficción; los dinosaurios y los anfitriones, que son increíbles recreaciones de seres vivos de otras épocas, creados gracias a la tecnología más puntera. Detrás de ambos parques hay grandes empresas de tecnología dirigidas por agresivas juntas directivas en pugna con los geniales creadores (Ford y Hammond). Hay complejas tramas de espionaje industrial. Y en ambas historias, el caos hace acto de presencia para demostrar que no existe el control absoluto. Pero lo más importante, y que también encontramos en el imaginario de algunos videojuegos de mundo abierto, es la idea de un pequeño gran entorno ficticio creado a imagen y semejanza del real, donde los personajes se mueven libremente, y que está delimitado por un perímetro natural. La experiencia de un parque de atracciones futurista que viene a ser un pequeño mundo abierto, en este caso ambientado en otra época, a modo de burbuja del tiempo. Se da una sensación de aventura en un entorno libre, que se transfiere de una manera muy similar tanto en la ficción tradicional (literatura, cine, televisión) como en la ficción en videojuegos, a pesar de transmitirse a través de herramientas narrativas, e inmersivas, completamente diferenciadas.

En *El mundo perdido* (Steven Spielberg, 1997), secuela de *Jurassic Park*, se repiten esas ideas, al mismo tiempo que se homenajea a otra obra literaria anterior, en la que también se dan conceptos parecidos; *El mundo perdido* (Arthur Conan Doyle, 1912) donde se relatan las aventuras de un equipo de científicos que se adentran en una suerte de mundo prehistórico, en una meseta aislada del exterior y habitada por dinosaurios y otras especies supuestamente extintas. Un argumento y una serie de ideas a su vez muy similares a las que se plantean en la novela *Viaje al centro de la Tierra* (Julio Verne, 1864), donde, de nuevo se da un mundo aislado dentro de otro mundo, al que se accede a través de un

⁸⁷ Teoría del caos; es el nombre atribuido a un concepto que se da en diversas áreas de la ciencia, donde se estudian los sistemas complejos y dinámicos, y cómo la existencia de incontables fenómenos a pequeña escala, que no responden a una mecánica lineal, producen pequeñas variables en condiciones iniciales, y pueden implicar grandes cambios en los comportamientos de un sistema, difíciles de predecir incluso en el futuro más cercano.

volcán, habitado por criaturas prehistóricas y explorado por científicos que acaban viviendo grandes aventuras.

También se encuentran algunos conceptos interesantes, propios del imaginario de los videojuegos de mundo abierto, en otra obra de Crichton, *Rescate en el tiempo* (Michael Crichton, 1999), una novela que posteriormente es adaptada al cine con Richard Donner como director. En esta obra, de nuevo se plantea una realidad parecida a la nuestra, pero en la que la tecnología lleva a la humanidad a superar límites que siempre han estado fuera de su alcance, en este caso el viaje en el tiempo. Todo parte de teorías desarrolladas dentro del marco de la física cuántica, tales como si es posible o no alcanzar los hipotéticos requisitos para viajar en el tiempo. En la novela de Crichton, la ciencia comprende que no es posible viajar en el tiempo porque éste no es un entorno físico, sino un concepto abstracto creado por el hombre. No obstante, sí que se ha conseguido demostrar la existencia de incontables universos paralelos, que son copias exactas de nuestro mundo en todas y cada una de las épocas posibles, cada uno de ellos aislado como una burbuja. Un “multiverso” lleno de infinitos mundos en infinitos periodos históricos a través de los cuales sí podría darse el transporte físico. Un concepto de la física teórica, denominado “espuma cuántica” o “espuma del espacio-tiempo” (Muy Interesante, 2018).

Dentro de esta lógica, en *Rescate en el tiempo* se plantea que, de nuevo, una empresa de tecnología tiene la posibilidad de controlar el acceso a un nuevo mundo. La ITC (International Technology Corporation), que financia las excavaciones arqueológicas de un poblado medieval en la Dordoña francesa, propone al director del yacimiento, el eminente arqueólogo Edward Johnston, un viaje increíble a la misma zona y época que se encuentra investigando. Ello es posible porque en las instalaciones secretas de ITC, en el interior de una mina abandonada de Nuevo México, se oculta una batería de teletransportadores cuánticos, es decir, una súpertecnología que permite el transporte a los infinitos mundos paralelos que transcurren en otros tiempos históricos.

El profesor Johnston, que acepta el viaje por curiosidad profesional, queda accidentalmente atrapado en ese mundo enmarcado en el siglo XIV (lo cual evoca la situación del Dr. Alan Grant en *Jurassic Park*). Dentro de ese mundo, consigue dejar un mensaje oculto para que sea descubierto en el futuro por sus compañeros, que acaban emprendiendo el mismo viaje con intención de rescatar al profesor Johnston. Es así como un grupo de arqueólogos expertos en la Edad Media acaba en la Francia medieval de la

Guerra de los Cien Años. Se repiten ideas que suelen darse en el imaginario de las novelas de Crichton, cuando se introduce el “factor caos” en algo que previsiblemente estaba perfectamente calculado. De nuevo nos encontramos con científicos, aislados en un mundo nuevo, ajeno a su realidad que, una vez más, es una recreación de otra época, y de nuevo, esos personajes deben enfrentarse a aventuras que sólo pueden vivirse dentro de ese entorno.

El viaje temporal brinda grandes posibilidades, la más evidente desde el punto de vista de la investigación histórica. Pero Crichton, sabe ver más allá de lo evidente; que la industria del entretenimiento (el dinero que ésta genera) acaba siendo el fin último de muchas de los grandes hitos científicos y humanos. Un sello personal de sus historias; grandes avances científicos y tecnológicos, subvencionados por empresas de entretenimiento, que acaban disponiendo los grandes hallazgos descubiertos como productos comerciales que ofrecer al gran público, en este caso en forma de parques temáticos. Como la empresa Delos en *Westworld*, o InGen en *Jurassic Park*, la empresa norteamericana ITC, propiedad del multimillonario Robert Doniger (de nuevo el arquetipo del personaje genial, que es propietario de una empresa tecnológica puntera, y que ejerce de “genio loco” o “aprendiz de brujo”), pretende que la posibilidad de viajar a universos alternativos sea concebida como un producto turístico para gente de alto nivel económico. Por ello desarrolla la tecnología que permite acceder a los mundos que coexisten con el nuestro.

Crichton se anticipa en la ficción a una circunstancia que (en cierto modo) se da con posterioridad en la realidad, y que se materializa en 2001 con el viaje de Dennis Tito⁸⁸, que invierte veinte millones de dólares en la Agencia Espacial Federal Rusa para convertirse en el primer “turista espacial”. Circunstancia que allana el camino para que la NASA se abra a la posibilidad de los viajes espaciales “turísticos”. Actualmente, el concepto está tan aceptado por la Agencia Espacial estadounidense, que incluso lanzan campañas de promoción del turismo espacial, como *Visions of the Future*; una recopilación de posters difundidos gratuitamente a través de la página oficial del Jet

⁸⁸ Dennis Tito; nacido en EEUU en 1940. Graduado en aeronáutica e ingeniería astronáutica, trabaja para la NASA al mismo tiempo que se enriquece con negocios financieros en los años setenta del siglo XX. A pesar de su trayectoria como profesional en la Agencia Espacial estadounidense, no puede ser seleccionado como astronauta, ya que carece del requisito de ser integrante de las fuerzas armadas de Estados Unidos. Finalmente, es su riqueza lo que le permite alcanzar su sueño de viajar al espacio. Al ofrecerse a financiar el viaje a la Estación Espacial Internacional, Tito ya no encuentra objeciones por parte de la NASA para iniciar su viaje, que tiene lugar entre el 28 de abril y el 6 de mayo de 2001, y que lo convierte en el primer turista espacial de la Historia.

Propulsion Laboratory (Laboratorio de Propulsión a Chorro)⁸⁹, con intención de acercar el concepto del viaje espacial turístico a la ciudadanía, de una manera simpática, a través de imágenes *vintage* que evocan un futuro de ciencia ficción retrofuturista al alcance de cualquiera. Más allá de las propuestas de las agencias gubernamentales, se dan proyectos internacionales como Mars One⁹⁰, una extravagante iniciativa que desde 2011 planifica un viaje espacial financiado por patrocinadores privados, con el objetivo de establecer una colonia en Marte y convertir la selección de los colonos en un espectáculo mediático inspirado en los *reality shows*, donde los espectadores deciden qué astronauta participa o sale del proyecto. Desde el ámbito científico se duda sobre la viabilidad y fiabilidad del proyecto, pero viene a demostrar que las predicciones de Crichton respecto a cómo las empresas usan los hitos tecnológicos como productos comerciales incluso se quedan cortas.

En *Rescate en el tiempo* la compañía ITC pretende comercializar viajes turísticos a otras épocas, y en cierto modo es un concepto aproximado a lo que algunas empresas desarrolladoras ya ofrecen al usuario a través de sus videojuegos (la posibilidad del viaje a mundos pasados, o imposibles). No obstante, la estrategia comercial de las empresas tanto en *Westworld*, como en *Jurassic Park*, o en *Rescate* es, además, muy parecida a cómo se desarrolla el *marketing* empresarial dentro de la trama argumental en uno de estos títulos.

En *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Ubisoft, 2013) se plantea que la empresa ficticia Abstergo Entertainment desarrolla y testea una tecnología que permitirá a los usuarios de la consola *Animus Omega* viajar a otra época a través de una experiencia virtual similar a un videojuego titulada *Diablos del Caribe*, que pretende lanzar al mercado próximamente. Abstergo ofrece la experiencia virtual de un viaje al Caribe del siglo XVIII, con intereses lúdicos y comerciales. El matiz distintivo es que no se hace viajar físicamente a la persona a un universo paralelo ambientado en el pasado (como pretende la empresa ITC en *Rescate en el tiempo*), sino que se hace posible un viaje espiritual o mental a los recuerdos de los antepasados de un individuo, previamente digitalizados y convertidos en un mundo abierto virtual. Curiosamente este argumento se convierte en

⁸⁹ Enlace a la página web del Jet Propulsion Laboratory, donde se exponen los diferentes posters de la campaña *Visions of the Future*. En línea: <<https://www.jpl.nasa.gov/visions-of-the-future/>>. [Consulta 10-02-2020].

⁹⁰ Página web oficial del proyecto Mars One. En línea: <<http://www.mars-one.com/>>. [Consulta 10-02-2020].

una especie de guiño metalingüístico de los desarrolladores de *Assassin's Creed* respecto a su propio producto, ya que dentro de la ficción, Abstergo Entertainment viene a ser un reflejo de la desarrolladora Ubisoft, y la recreación virtual titulada *Diablos del Caribe* viene a ser una versión del propio *Black Flag* dentro del argumento, que incluso promocionan a través de avances y *spots* televisivos idénticos a los que Ubisoft usa para promocionar cualquier entrega de *Assassin's Creed*. Ello es debido a que la industria del videojuego hace años que se consolida como la más potente del mundo del ocio⁹¹, desde hace años se están invirtiendo cifras multimillonarias en desarrollar tecnologías cada vez más avanzadas, que acaban lanzándose al mercado como productos de entretenimiento (BBC, 2014), y es una tendencia que parece que tiende a consolidarse en el futuro⁹². No obstante, de momento, las grandes inversiones de capital aún están lejos de alcanzar el desarrollo de increíbles productos tecnológicos como los de las obras de ciencia ficción y *techno-thriller*.

Se puede deducir que Crichton sabe de la importancia creciente de la industria del videojuego (en su novela se desarrollan ciertos planteamientos e ideas comunes con este mercado) cuando el escritor anuncia la creación de su propia compañía de desarrollo de videojuegos, llamada Timeline Computer Entertainment (Hiltzik, 1999), con intención de adaptar el argumento de *Rescate en el tiempo* al ocio interactivo. El juego, titulado *Timeline* (como la versión original de la novela), parcialmente dirigido y diseñado por el propio Crichton, es distribuido en noviembre de 2000 por la compañía Eidos Interactive. A través de esta estrategia se crea una relación entre el mundo ficticio de la novela y nuestra realidad, al crear su propia compañía de desarrollo como nexo entre los dos mundos, tal y como si fuera una extensión de la compañía de la novela, y como si el videojuego fuera de alguna manera la máquina que permite el viaje a otro mundo. Un juego de complicidad con el usuario, que hace más inmersiva la experiencia de *Rescate en el tiempo*, aprovechando la presencia de la obra en múltiples medios (transmedia). A pesar de ello, el videojuego *Timeline* no goza de un éxito relevante, y acaba siendo el

⁹¹ *The Global Games Market reaches \$99.6 billion in 2016, Mobile generating 37%* presentado por Newzoo en abril de 2016. En el informe se ofrecen cifras que demuestran un crecimiento del 8'5% en la industria del videojuego entre 2015 y 2016, (el mercado pasa de unos ingresos de 91.800 millones de dólares a 99.600 millones de dólares). Un crecimiento que supera el de años anteriores y que, de mantenerse, podría elevar los ingresos globales del mercado a unos 106.500 millones de dólares en 2017. En línea: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>>. [Consulta 10-02-2020].

⁹² Estudio de Digi-Capital donde se prevé que la industria del videojuego superará los 200.000 millones de dólares en 2021. En línea: <<https://www.digi-capital.com/news/2017/07/games-softwarehardware-over-150b-in-2017-200b-by-2021-record-2-8b-invested/#.WWjyXFWGNEY>>. [Consulta 10-02-2020].

único título lanzado por la desarrolladora de Crichton (Isern Meix, 2011). Sin embargo, independientemente del éxito y/o la calidad de los juegos, queda una impresión; que a pesar de que no ha sido inventada una máquina del tiempo que permita visitar un mundo medieval, o el caribe de los piratas, siempre se podrá acceder a una fidedigna y verosímil recreación virtual de esos y otros momentos históricos gracias a los videojuegos.

Hasta el momento, la tecnología de *hardware* y *software* ha avanzado sin pausa, perfeccionándose y sorprendiendo en cada nueva generación. Las plataformas de juego como videoconsolas u ordenadores han estado ofreciendo videojuegos cada vez más realistas e inmersivos, donde la simulación del entorno, paso a paso, se va acercando a límites indistinguibles de la realidad. Esta circunstancia nos hace plantearnos si alguna vez llegará un momento crítico en que tales simulaciones sean tan creíbles como para no ser distinguibles de nuestra realidad, tal y como nos ha propuesto tantas veces la ciencia ficción. Tanto es así que, desde el punto de vista científico de físicos, astrofísicos y cosmólogos, incluso se ha llegado a plantear la hipótesis de que ese acontecimiento ya haya podido ocurrir y que, por tanto, nuestro mismo universo, nuestra realidad, nuestra historia, sea realmente un mundo simulado por una avanzada tecnología y nacido de un Big Bang artificial, en el que los seres humanos seríamos simples personajes (Ball, 2016).

Independientemente de suposiciones y conjeturas, lo cierto es que el avance tecnológico, aparentemente imparable, ya nos está otorgando grandes posibilidades como, por ejemplo, recrear fielmente mundos pasados, culturas desaparecidas, o patrimonio monumental perdido. Una tendencia real, propiciada por la aceptación del público y que, sin duda, aporta grandes recreaciones históricas y patrimoniales, de calidad y con rigor histórico artístico, en los videojuegos de mundo abierto.

CAPÍTULO VI: LA FRANQUICIA ASSASSIN'S CREED.

Queda lejos ya mayo de 2006 cuando, en la popular feria del videojuego del E3⁹³, se hicieron públicas las primeras imágenes oficiales de una nueva propiedad intelectual desarrollada por el estudio canadiense Ubisoft Montreal, subsidiaria de la compañía francesa Ubisoft Entertainment. El tráiler promocional de un videojuego donde se mostraba a un guerrero medieval inmerso en un mundo abierto ambientado en las cruzadas, cuyas espectaculares escenas suponían una promesa de lo que la recientemente estrenada séptima generación de videoconsolas⁹⁴ sería capaz de materializar en las pantallas de los usuarios.

Así se presentaba al mundo *Assassin's Creed*, causando una tremenda expectación entre los asistentes a la feria y los millones de amantes del ocio interactivo que se informaban a través de los portales de prensa especializada en internet. En noviembre del año siguiente se estrenó en todo el mundo, y la posibilidad de adentrarse en ciudades históricas reales como Damasco, Jerusalén, o Acre, además de poder explorar un vasto territorio entre dichas poblaciones, supone una novedad muy bien recibida por el público. Tanto es así que, rápidamente, se inició la producción de una secuela, *Assassin's Creed II*, donde se perfeccionó la fórmula vista en la primera entrega, puliendo aspectos jugables y mecánicas, diversificando las actividades, y llevando su diseño de mundo abierto a una nueva ambientación histórica, la Italia renacentista. Desde entonces, la saga de videojuegos de Ubisoft no ha parado de crecer, gracias a una estrategia de desarrollo simultáneo de varios títulos en la que se involucran numerosos estudios de Ubisoft alrededor de todo el mundo, con el objetivo de publicar, aproximadamente, un título al año. De este modo, entre los años 2007 y 2018, se publican hasta once importantes entregas de la saga *Assassin's Creed* para las principales plataformas de juego, donde se recrean importantes ciudades históricas de todo el mundo.

Durante el mismo periodo, y al margen de estos numerosos grandes estrenos, Ubisoft crea una línea alternativa de otros once títulos secundarios o *spin-offs*, videojuegos menos ambiciosos por estar destinados, principalmente, a satisfacer la demanda de usuarios de plataformas de juego menos potentes (como videoconsolas portátiles, *smartphones* y *tablets*). En estos títulos secundarios se narran aspectos argumentales relacionados, en

⁹³ E3; acrónimo de Electronic Entertainment Expo. Considerada la más importante convención de la industria del videojuego a nivel internacional. Un evento que se suele celebrar cada año en el Centro de Convenciones de Los Ángeles en California.

⁹⁴ La séptima generación de videoconsolas engloba a aquellas plataformas comercializadas desde finales del 2005; Xbox 360 (Microsoft), PlayStation 3 (Sony) y Wii (Nintendo).

mayor o menor medida, con las historias ya contadas en los episodios principales, contribuyendo así a expandir el universo narrativo de *Assassin's Creed*.

Los distintos equipos de desarrollo adquieren tal facilidad para interconectar las historias de sus videojuegos a través de la inclusión de información en bases de datos, imágenes, y personajes secundarios que aparecen en distintos juegos, que la narrativa de *Assassin's Creed* llega a expandirse a otra franquicia de mundo abierto de la compañía Ubisoft, *Watch Dogs* (Pavón, 2017). A pesar de ello, la postura oficial de la compañía desarrolladora es que no existe una conexión real entre los universos de ambos juegos, y que tan sólo se incluyen algunos guiños y curiosidades (coincidencias en sucesos, localizaciones, personajes, etc) entre los mundos de ficción de ambas franquicias de su propiedad⁹⁵. Aun así, el universo narrativo desarrollado en los videojuegos de *Assassin's Creed*, no tardó en trasladarse a otros productos culturales en variados formatos, dando origen a un rico universo de *narrativas transmedia*; un concepto acuñado por Henry Jenkins⁹⁶ el 15 de enero de 2003 (Jenkins, 2003) y que, posteriormente, resume de la siguiente manera:

“La narración transmedia representa un proceso en el cual los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de presentación con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente, cada medio hace su propia contribución única al desarrollo de la historia.” (Jenkins, 2009)

Es decir, generando relatos independientes para difundir a través de distintos medios (audiovisuales, escritos, multimedia), aunque con aspectos del argumento interconectados entre sí para conformar una narración global más compleja. Es por ello que, prácticamente desde el estreno de la primera entrega de *Assassin's Creed*, comienzan a publicarse historias paralelas a través de varias series de cómics, en diferentes formatos (americano, europeo, manga japonés). Es un escenario muy diverso, donde se adaptan las

⁹⁵ Azaïzia Aymar, jefe de contenido de *Assassin's Creed*, informa en su cuenta de Twitter que “no hay un multiverso. *AC* y *Watch Dogs* no forman parte de una misma narrativa. Tenemos *easter eggs*, y somos hermanos, pero no”. En línea: <<https://publish.twitter.com/?query=https%3A%2F%2Ftwitter.com%2FAymarMtl%2Fstatus%2F927671432938696704&widget=Tweet>>. [Consulta 11-02-2020].

⁹⁶ Henry Jenkins; (Atlanta, 1958) es un académico estadounidense de medios de comunicación. Actualmente es profesor titular de Comunicación, Periodismo, Artes Cinematográficas y Educación en la USC (Universidad del Sur de California, Los Angeles, EEUU). Durante diez años fue Director del Programa de Estudios Comparativos de Medios del MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts, Cambridge, EEUU). Es autor y/o editor de diecisiete libros sobre diversos aspectos referentes a los medios y la cultura popular.

historias de los videojuegos, o se exponen nuevas tramas argumentales siempre relacionadas con el universo narrativo de la saga. Véase como ejemplo la serie *Assassin's Creed: Uprising* (Titan Comic, 2017).

La riqueza del universo ficticio de *Assassin's Creed*, asentado en un mundo de ciencia ficción y continuos viajes virtuales a importantes acontecimientos de la historia, se presta con facilidad a esta narrativa transmediática, que también acaba por trasladarse al formato literario. De este modo, desde 2009 hasta el momento, se han publicado doce novelas de *Assassin's Creed*, nueve de ellas firmadas por Oliver Bowden (pseudónimo del escritor inglés Anton Gill⁹⁷), que, generalmente, están basadas o inspiradas en la trama de cada uno de los videojuegos principales. Suponen una interesante manera de extender el mundo narrativo de *Assassin's Creed*, ofreciendo al lector detalles no revelados en los juegos, o historias inéditas ambientadas e interconectadas en el mismo universo de ficción. Tal es el caso de la novela *Assassin's Creed: Herejía* (Christie Golden, 2016), en la cual se narran acontecimientos en torno a la vida de Juana de Arco a través de personajes ficticios muy ligados a ella.

La transmedialidad del mundo ficticio de *Assassin's Creed*, también se abre paso en el formato de la ficción audiovisual, cuando en 2009 se estrena *Assassin's Creed: Lineage*, una serie de tres cortometrajes de acción real⁹⁸ producida por Ubisoft y dirigida por el director canadiense Yves Simoneau. Los acontecimientos narrados en estos cortos tienen lugar meses antes de los sucesos acaecidos en el videojuego *Assassin's Creed II*, y están protagonizados por algunos de los personajes del juego interpretados por los mismo actores. Por tanto, *Lineage*, se convierte en una serie complementaria a *Assassin's Creed II*, pudiendo disfrutarse ambas ficciones en formatos distintos. Continuando con esa línea de ofrecer contenido audiovisual con tramas complementarias a las historias de sus videojuegos, Ubisoft produce dos cortometrajes más, en esta ocasión en formato

⁹⁷ Anton Gill (Essex, 1948), graduado en Literatura Inglesa por el Clare College de Cambridge. Es especialista en Historia del Renacimiento y ha escrito más de treinta y cinco libros de ficción y no-ficción que reflejan sus vastos conocimientos acerca de la historia contemporánea de Europa. Oliver Bowden es el pseudónimo bajo el cual publica las novelas de *Assassin's Creed*. En línea: <http://editorialelateneo.com.ar/detalle-autor.php?id_autor=106&autor=Oliver%20Bowden>. [Consulta 11-02-2020].

⁹⁸ Acción real, o imágenes reales, son términos usados en este caso para referirse a las imágenes audiovisuales de personajes que han sido obtenidas mediante la filmación directa de actores interpretando un papel, en contraposición a aquellas imágenes audiovisuales de personajes que son producto de un tratamiento artístico o de una animación (ya sea mediante técnicas tradicionales, o mediante el uso de imágenes generadas por ordenador), como es el caso de los personajes que aparecen en un videojuego.

animado; *Assassin's Creed: Ascendance* (Laurent Bernier, 2010) y *Assassin's Creed: Embers* (Laurent Bernier, 2011).

La experiencia con la narrativa audiovisual no se detiene en la producción de cortometrajes, y en 2016 se estrena la gran apuesta cinematográfica de la franquicia; *Assassin's Creed* (Justin Kurzel, 2016), película producida por Ubisoft y Regency Enterprises y distribuida por 20th Century Fox en salas de cine de todo el mundo. El filme cuenta su propia historia, ambientada principalmente en la España del siglo XV, aunque, de nuevo, aparecen ciertas conexiones y guiños hacia otros productos de la franquicia, como la aparición de una proyección de Arno Dorian, protagonista del videojuego *Assassin's Creed: Unity*. Además, de manera simultánea al estreno en cines, se publica la novela que adapta la trama de la película; *Assassin's Creed: The official movie novelization* (Christie Golden, 2016).

Al margen de todas estas ficciones transmedia, y otros productos de *marketing* en distintos formatos, Ubisoft crea *Assassin's Creed: Council*⁹⁹, una plataforma *online* gratuita ideada para ser un lugar de encuentro entre los fans de la saga. Dentro de esta red social, los usuarios tienen acceso a toda la información del universo de *Assassin's Creed*, además de poder acceder a contenido exclusivo (como vídeos de producción) y poder comunicarse con miembros de equipos de desarrollo de los videojuegos. Ubisoft favorece así la difusión de su universo desde diversos puntos de vista, estableciendo un relato que se completa y se enriquece con la participación de usuarios motivados.

Hasta el momento, la saga de videojuegos *Assassin's Creed* ha vendido más de 140 millones de unidades, cuenta con 95 millones de jugadores únicos, y la orquesta sinfónica del juego, *Assassin's Creed Symphony* triunfa en sus conciertos por todo el mundo (Pérez, 2019). De esta manera, la exitosa franquicia de videojuegos y ficción transmedia, que hace de la recreación de ciudades históricas su seña de identidad, dejando su impronta en la cultura del siglo XXI, y se convierte en un elemento de análisis relevante en relación con el patrimonio histórico artístico y la difusión en los videojuegos de mundo abierto.

⁹⁹ Edición española de *Assassin's Creed: Council*. En línea: <<https://council.assassinscreed.com/es/>>. [Consulta 11-02-2020].

**CAPÍTULO VII: LAS CIUDADES DE LAS TERCERAS CRUZADAS
EN ASSASSIN'S CREED.**

Assassin's Creed es un videojuego diseñado por la compañía desarrolladora Ubisoft Montreal, que se lanza al mercado el trece de noviembre de 2007 para videoconsolas domésticas PlayStation 3, Xbox 360, y PC.

El argumento del juego *comienza con el secuestro de un joven llamado Desmond Miles, retenido en las instalaciones de una empresa llamada Industrias Abstergo. Coaccionado por el autoritario Dr. Vidic y bajo la supervisión de su ayudante Lucy, Desmond se ve obligado a interactuar con una máquina llamada Animus. El artefacto es capaz de acceder a la memoria genética de los ancestros de un individuo inscrita en su ADN y renderizarla en tres dimensiones para recrear sus vidas en una suerte de realidad virtual hiperrealista.*

El interés por Desmond no es otro que el de obtener información sobre su antepasado Altaïr Ibn-La'Ahad, un miembro de la Hermandad de los Hashshāshīn (en adelante Asesinos), una secta dentro del Islam dedicada a combatir a la Orden del Temple en Tierra Santa durante la época de la Tercera Cruzada.

Por tanto, una vez que Desmond es sometido, la historia se traslada al año 1191, momento en que Altaïr es enviado al Templo de Salomón en Jerusalén con el encargo de obtener un objeto místico con forma de orbe llamado Fruto del Edén. Durante el transcurso de la misión surge un enfrentamiento con Roberto de Sablé, Gran Maestro de la Orden del Temple, motivo por el que Altaïr fracasa. Además, las consecuencias de haber violado el código de los Asesinos provocan su degradación dentro de la hermandad. No obstante, su Mentor, Al Mualim, le ofrece la posibilidad de redimirse cumpliendo una nueva misión, ejecutar a nueve personas relacionadas con la guerra.

Altaïr recorre las tierras de Damasco, Acre y Jerusalén en busca de esas personas, y a medida que ejecuta a cada una de ellas, descubre la relación secreta de las víctimas con la Orden de los Templarios, y su conspiración para dominar Tierra Santa influyendo en el enfrentamiento de Ricardo I de Inglaterra, Corazón de León, con Saladino Yusuf, el gran gobernante y Sultán de Oriente Próximo.

Altaïr se propone averiguar más sobre el complot asesinando al último hombre del listado, Roberto de Sablé, quien en su aliento final le revela la identidad de un décimo templario implicado en la conspiración.

La última batalla se libra en el castillo de Masyaf, centro neurálgico de la hermandad de los Asesinos donde Altaïr recupera el codiciado Fruto del Edén, que se manifiesta como un artefacto creado por una civilización superior para controlar la voluntad humana, y que a su vez facilita la localización de otros objetos similares señalizados en una proyección del globo terráqueo. Un momento clave que se revela como el verdadero motivo de la retención de Desmond Miles en las instalaciones de Abstergo, empresa que pretende usar la tecnología del Edén para controlar el orden mundial.

VII.1. ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO EN AC.

La narrativa de *Assassin's Creed* se inicia en un escenario recreado por el Animus a modo de tutorial, donde Desmond puede habituarse a los movimientos dentro de la realidad virtual generada por la máquina. En todo momento existe la posibilidad de manejar independientemente la cámara y el personaje, del que se tiene un control total (aunque al principio el manejo es algo complicado). Jugando como Desmond fuera del Animus, la movilidad se limita a poder caminar por las estancias, pero es una mínima parte del total, ya que casi todo el tiempo el protagonista es Altaïr.

Cada acción está ligada a una combinación de botones en base a un esquema visible en la interfaz, donde hay un botón para las acciones de cada brazo, uno para la cabeza (vista de águila) y otro para las acciones con las piernas. Los movimientos al pulsar cada botón, varían dependiendo del “perfil”. Con un perfil bajo Altaïr puede usar la “vista de águila” (una visión en primera persona a modo de sexto sentido de Asesino), caminar con normalidad abriéndose paso entre la gente de manera educada y camuflarse entre la multitud. Con un perfil intermedio puede empujar, golpear, y arrojar oponentes al suelo, mientras que con el perfil alto, puede correr a toda velocidad, desencadenar movimientos acrobáticos, escalar estructuras, y ejecutar acciones violentas como asesinatos. Los controles y movimientos del personaje son muy variados, por lo que puntualmente se orienta al jugador respecto a las combinaciones de botones, que han sido simplificadas para que el movimiento de Altaïr sea fluido y sencillo a la hora de realizar las espectaculares acrobacias, permitiendo que incluso las escaladas sobre paredes verticales se lleven a cabo de manera similar a caminar por el suelo. Estas acciones resultan muy realistas gracias a la calidad de las animaciones de cada uno de los movimientos del protagonista.

El sistema de escalada en tiempo real de *Assassin's Creed*, donde se mezcla el control y la interacción con los escenarios, es poco frecuente y muy original en el momento en que el juego se publica. El entorno puede usarse dinámicamente como si de un juego de plataformas se tratase, saltando de un elemento arquitectónico a otro. Cualquier saliente del escenario, integrado de manera natural en la arquitectura, puede usarse para agarrarse y escalar, al contrario que en los juegos tradicionales donde se dan zonas específicas habilitadas y señalizadas para dichas acciones.

Una de las dinámicas del juego es intentar que el protagonista pase desapercibido mezclándose entre multitudes, debido a que los guardias y soldados conocen de la existencia de Asesinos infiltrados en las ciudades, motivo por el que reaccionan ante comportamientos sospechosos. Correr, saltar y escalar, pasa desapercibido en determinadas circunstancias, siempre que no haya cerca un cadáver o se esté en zona restringida, o en un momento avanzado del juego, donde hay mayor número de enemigos en estado de alerta tanto en calles como tejados. Con ayuda de un sistema de iconos puede saberse la actitud de los enemigos; si están tranquilos, si sospechan, si dan la voz de alarma, si han perdido la pista, y si finalmente vuelven al estado de normalidad. La ocultación y el camuflaje son claves para conseguir la evasión de Altaïr, y ello depende de la interacción con varios elementos del escenario, dando al personaje la posibilidad de ocultarse en almiarés (que también amortiguan caídas cuando el personaje hace “saltos de fe” desde grandes alturas), en jardines en los tejados (estructuras de madera cubiertas con cortinas) y los bancos, donde sentándose entre dos personas un Asesino puede pasar desapercibido. Altaïr también tiene la opción de mimetizarse entre grupos de frailes que van vestidos con atuendos muy similares a su túnica.

La interfaz del juego integrada como si realmente fuera el Animus, también permite conocer el nivel de “sincronización”, que viene a sustituir el clásico sistema en el que se pierde vida conforme el personaje recibe daño. En *Assassin's Creed* no se pierde vida, sino que desciende el nexo digital con Altaïr conforme se realizan acciones que el personaje no realizó en vida. Por ejemplo, el credo de Asesinos impedía a Altaïr matar a inocentes, por lo que si el usuario hace que ejecute a un aldeano, el nivel de sincronización desciende, concluyendo la partida en caso de desincronización.

El sistema de combate cuenta con numerosos movimientos que se ejecutan con una combinación de apenas tres botones. Dependiendo de cada botón el personaje puede

cubrirse, empujar al rival, o atacar/contraatacar. De esas acciones pueden surgir secuencias cinemáticas integradas que requieren de pulsar un botón en el momento indicado, generando nuevas y espectaculares escenas de batalla. Los enemigos tienen una posición de defensa que hay que romper previamente a una ofensiva. Suelen ser más peligrosos cuando rodean a Altaïr, ya que en caso de atacar simultáneamente no hay defensa posible. Aunque algunos contrincantes, como los Caballeros Templarios, son peligrosos individualmente por ser mucho más resistentes que los soldados normales. En caso de huida, los soldados recurren disparar flechas o arrojar piedras para derribar al personaje en plena carrera o escalada.

Para cada enfrentamiento Altaïr cuenta con varias armas, empezando por sus propios puños, ya que es muy diestro en la lucha cuerpo a cuerpo. Por su condición de asesino sigiloso se vale de cuchillos arrojados, muy útiles para derribar a enemigos en la distancia, generalmente situados en puestos de vigía. En el combate físico se vale de una espada de hoja larga (muy letal aunque algo lenta) además de una daga (mucho más rápida de usar, pero menos dañina). Junto con estas armas esenciales para un guerrero medieval, Altaïr cuenta la hoja oculta de los Asesinos, el arma más representativa e icónica del credo, que es muy útil para los asesinatos sorpresivos y sigilosos.

La historia está compuesta por 7 bloques de memoria sobre la vida de Altaïr, interrumpidos puntualmente por la trama ambientada en el presente, donde el usuario accede a ciertas informaciones complementarias. Cada uno de los bloques es un capítulo donde se narran las misiones repartidas por los diferentes escenarios de juego, para cuya realización es esencial la exploración, la investigación, y el combate.

Las misiones consisten básicamente en ejecutar el asesinato de ciertas personas influyentes en la Tercera Cruzada de Tierra Santa. Para cumplir cada encargo Altaïr debe dirigirse a su Mentor en el castillo de Masyaf, que le da el nombre de la persona a ejecutar y la ciudad en que se encuentra. Posteriormente, el jefe local de los Asesinos en cada territorio otorga información sobre posibles puntos débiles, localizaciones, y orientación que le permita seguir un rastro a través de la ciudad que lo lleve hasta el objetivo.

Para lograr conocer las distintas zonas de cada ciudad e investigar mejor, se hace necesario escalar los puntos más elevados, llamados atalayas, situados en tejados de iglesias, y alminares de mezquitas repartidas por cada área. Una vez que se haya

alcanzado el punto más alto desde donde se pueda contemplar todo el horizonte, se produce una sincronización que localiza en el mapa las diferentes misiones a través de iconos. Además de revelar el entramado de calles en el mapa principal.

Las diferentes tareas a realizar suelen ser hurtos a determinados personajes que portan documentación comprometida, el espionaje de conversaciones privadas de ciertos conspiradores, e interrogar a algunos de ellos a través de la coacción. Para obtener información de los miembros de la Hermandad a veces hay que cumplir algunas de las tareas que encomiendan a Altaïr.

Una vez se haya averiguado todo sobre el objetivo, desde el escondite de los Asesinos el lugarteniente concede el permiso para realizar el asesinato y cumplir con la misión. La persona a ejecutar se localiza entre la muchedumbre mediante la técnica de la “Vista de Águila”, y una vez identificado, hay libertad de elección a la hora de afrontar el asesinato. Es posible llegar hasta la persona de manera sigilosa y sin levantar sospecha, pero también se puede combatir frontalmente contra el objetivo y toda su guardia personal. En algunas ocasiones la situación desemboca en una persecución por las calles, y la ejecución ante los ojos de los transeúntes. En el momento de la muerte, se incorpora una secuencia cinemática donde la víctima pronuncia sus últimas palabras destinadas explicar a Altaïr sus circunstancias personales y sus motivaciones, que suelen provocar en el Asesino una profunda reflexión interna.

Aparte de las tareas principales, también existen otro tipo de actividades secundarias que pueden realizarse voluntariamente, como salvar a ciudadanos que está siendo acosados por soldados, o perseguidos por herejes. Realizar estas misiones secundarias mejora la percepción entre la población, y se genera una dinámica que desemboca en un mayor apoyo de la ciudadanía, que ayuda a Altaïr entorpeciendo a los soldados en las persecuciones. Este tipo de misiones son muy abundantes y dilatan la duración del juego, aunque por lo repetitivo de su desarrollo pueden acabar resultando tediosas.

También existe la posibilidad de enfrentarse a Templarios repartidos por todos los mapas, y recoger estandartes desperdigados por las ciudades y por el Reino. Hay varios centenares de ellos, pero aunque encontrarlos supone un reto, no ofrece una recompensa más allá de explorar cada rincón del mapeado.

Por cómo están distribuidas las misiones, actividades, y objetos coleccionables, el juego está orientado a una exploración y conocimiento de los escenarios recreados. El mundo de *Assassin's Creed*, es un gran territorio lleno de caminos que transcurren entre montañas y llanuras salpicadas de aldeas que interconectan las ciudades de Acre, Damasco y Jerusalén. Tanto las urbes como el extenso terreno que las separa, son espacios que pueden recorrerse a caballo. Con un control sencillo el animal puede trotar, galopar a toda velocidad, y saltar los diferentes obstáculos y desniveles del camino. Aunque con el avance del juego recorrer los parajes del reino entre las ciudades se vuelve opcional ya que se introduce un punto de elipsis.

Entrar en una ciudad invita a recorrerla para conocer los retos que nos plantea cada zona. El mapa está mudo al adentrarse por primera vez en un territorio, por lo que el recorrido de las calles y tejados se hace imprescindible junto con la localización de las atalayas, desde las que sincronizarse con el entorno y dibujar los elementos relevantes en el plano. Es reseñable que cada ciudad conserve su propio estilo y personalidad, siendo Acre un lugar más frío y oscuro en comparación con Damasco, que ofrece una imagen de ciudad comercial repleta de puestos de venta y bazares de todo tipo, mientras que Jerusalén, repleta de iglesias, mezquitas y sinagogas, es el escenario evidente de una coexistencia religiosa. La arquitectura y el diseño urbano resultan impresionantes en cada ciudad, no ya solo por la verosimilitud en el acercamiento histórico, sino por el gran tamaño de los escenarios recreados con gran detalle, aspecto que dota de vida este mundo virtual.

Lo más destacable del juego es sin duda su apariencia estética, las posibilidades de inmersión tanto por el aspecto realista de las urbes y la vida ciudadana que emana de ellas, como por su verosimilitud histórica. La recreación de Acre, Damasco y Jerusalén está a un nivel de veracidad que ni el mejor cine puede transmitir al público, y visualmente va más allá de la capacidad tecnológica de la mayoría de recreaciones virtuales en museos. Se aprecia una excelente dirección artística, aparte de la sobresaliente recreación arquitectónica de cada ciudad. Resulta emocionante poder pasearse por las laberínticas calles salpicadas de puestos de mercaderes, así como salir de ellas y observar desde un lugar elevado el sol reflejando su luz sobre los alminares y cúpulas a través de los tejados del horizonte, teniendo muy en cuenta la iluminación esencial en estas ciudades de Oriente Medio.

Estéticamente el sonido también juega un papel fundamental. Adentrarse en el murmullo de las abarrotadas calles, escuchar a la gente conversar sobre su día a día, tarareando canciones, cotilleando, los comerciantes vendiendo sus productos, y los religiosos declamando sus sermones, junto con las reacciones de sorpresa ante las acrobacias de Altaïr, o el pánico desatado con sus asesinatos, son esenciales para contribuir a la sensación de inmersión en un mundo vivo.

Finalmente, la banda sonora compuesta por el compositor Jesper Kyd, ambienta a la perfección la aventura con sus partituras inspiradas en la música árabe, con un uso brillante de los instrumentos de cuerda y las percusiones combinadas con ciertos toques electrónicos que nos recuerdan el carácter de ciencia ficción del relato. El *score* está compuesto con música para diferentes situaciones que cambia dinámicamente cuando se desarrolla la acción, con un fuerte componente épico muy inspirado en las bandas sonoras de películas de aventuras. Es especialmente destacable el tema principal de la banda sonora, donde sobresalen los instrumentos de cuerda y los coros, que evocan tanto a la llamada a la oración del mundo musulmán, como a los cánticos gregorianos.

La historia del videojuego *Assassin's Creed* se remonta a cuando la compañía desarrolladora Ubisoft Montreal apuesta por relanzar una exitosa franquicia de videojuegos del pasado; *Prince of Persia*. Una popular saga de género plataformas en dos dimensiones cuyo primer capítulo es desarrollado por Jordan Mechner en 1984, al que seguirían dos secuelas de relativo éxito. Así, Ubisoft llega a publicar la cuarta entrega de la serie, titulada *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* (Ubisoft, 2003), con Patrice Désilets¹⁰⁰ como director y diseñador principal. El videojuego ambientado en escenarios tridimensionales inspirados por la cultura árabe y la arquitectura de Oriente Medio, se convierte en un éxito que desemboca en dos secuelas tituladas *Prince of Persia: El Alma del Guerrero* (Ubisoft, 2004), y *Prince of Persia: Las Dos Coronas* (Ubisoft, 2005). La nueva trilogía de *Prince of Persia* supone un éxito tan contundente ya desde el lanzamiento de su primer capítulo, que Patrice Désilets recibe el encargo de Ubisoft de dirigir una secuela de la saga. Es en ese momento cuando Désilets decide dar un giro en el hilo argumental de la serie, que siempre ha estado protagonizada por un príncipe. Un

¹⁰⁰ Patrice Désilets; diseñador de videojuegos canadiense conocido principalmente por sus trabajos como director creativo en populares títulos de Ubisoft, especialmente en *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*, y las primeras entregas de *Assassin's Creed*, la popular saga de la que es el creador reconocido. Actualmente trabaja en Panache Digital Games, un estudio de desarrollo independiente creado por el propio Désilets.

momento en la vida del director en que entiende que su trabajo tiene una trascendencia social, y donde decide que es mucho más interesante concebir a un protagonista que fuera un auténtico guerrero en lugar de un aristócrata, ya que para él el problema es que un príncipe no es una figura de acción, un príncipe es alguien que está esperando convertirse en rey:

“Leí un libro sobre las sociedades secretas y el primer capítulo hablaba sobre los Assassins y los mitos del Viejo de la Montaña (que hacen referencia a Hassan-i Sabbah, líder de la secta de los *Hashshāshīn*). Esto sigue sucediendo en Persia, y me dije ¿por qué no hacer un Príncipe de Persia Asesino? Me di cuenta de que era mucho más divertido hacer un asesino que un príncipe. La idea era intentar abrirnos al mundo.” (Alejandro, 2013)

Y así es como en 2003 se inicia el nuevo proyecto de Patrice Désilets donde se invierte el rol del príncipe, que en esta ocasión pasa a ser un personaje secundario que debe ser protegido por el protagonista, un *Hashshāshīn*, Nizarí, o Asesino inspirado por la leyenda del personaje histórico Hassan-i Sabbah. Pero esta información no trasciende en aquel momento, se hace pública en mayo de 2012, cuando un diseñador de sonido relacionado con el proyecto (Alain Larouse) publica en internet un vídeo a modo de currículum donde se muestran varios de sus trabajos realizados hasta la fecha, entre ellos, unas imágenes del prototipo en fase temprana de un juego de Ubisoft titulado *Prince of Persia: Assassins*. Las imágenes corresponden a 2004 y revelan cómo es la jugabilidad del título en ese momento inicial. Pudiendo verse un contexto de ciudad medieval, donde un personaje encapuchado se enfrenta con una daga oculta a varios guerreros templarios armados con espadas. Patrice Désilets revela en la revista Edge que efectivamente, “durante un año en preproducción, el juego se llamaba *Prince of Persia: Assassins*. El objetivo giraba en torno a un príncipe niño controlado por la IA que tenía que ser rescatado por el jugador, un asesino en Jerusalén, y escoltarlo hasta un lugar seguro” (EDGE, 2012). Désilets no piensa inicialmente en crear una nueva IP per se, pero cuando ya lleva un año trabajando en el proyecto, Ubisoft muestra su desacuerdo en publicarlo como una secuela de la saga *Prince of Persia*, por lo que el juego se torna en una nueva propiedad intelectual y el personaje del príncipe queda desechado.

El desarrollo de este nuevo videojuego, va desde lo ya creado en su inicio en 2003 hasta 2007, un periodo estimado de cuatro años, que tiene lugar en un momento de transición

entre la sexta generación de videoconsolas de 128 bits, y la séptima generación, que hace su aparición en 2005. La nueva generación de videoconsolas, para la que se prevé el lanzamiento de este nuevo título, ya de por sí exige construir sobre una nueva arquitectura de *software* y *hardware*, pero, además, Désilets tiene en mente crear un videojuego más ambicioso basado en la libertad de movimiento del personaje:

“Necesitamos cuatro años para hacer el juego, con un equipo de 200 personas. Necesitábamos una tecnología especial. Los primeros dos años no teníamos ningún dispositivo (...) las características del personaje le permitían ir a cualquier parte. Es lo que yo llamo diseño orgánico. Nos volvimos locos con la tecnología, demasiado. Pero queríamos crear (...) La fantasía es la razón por la que jugamos. La mía era saltar. Y dibujamos el juego bajo el concepto de *Open World*, que era fantástico por su belleza y su desafío.” (Alejandro, 2013)

Es así como el proyecto de Désilets pasa a convertirse en un videojuego de acción y sigilo en mundo abierto, presentado oficialmente en la feria del E3 de Los Ángeles en mayo de 2006 bajo el título de *Assassin's Creed*.

Ya en la promoción del videojuego en octubre de 2007, Désilets relata la importancia de aprovechar las oportunidades técnicas de la nueva generación de consolas para crear una sensación de libertad en el jugador sobre escenarios reales lo más históricamente precisos que el diseño conceptual permita:

“Desde el principio de la concepción de cómo haríamos un juego de nueva generación fue muy importante que el jugador pudiera ir a cualquier parte e interactuar con todo. En *Assassin's Creed* puedes experimentar la libertad en tres grandes ciudades Jerusalén, Acre y Damasco. Y tienes un gran reino para viajar entre esas tres ciudades. La forma en que hicimos nuestras ciudades fue básicamente tener muchos ‘bloques’ con su propio modo de juego. Así que tenemos edificios donde todo es interactivo y funciona, pero también tenemos otros ingredientes con los que el protagonista puede interactuar, todos los elementos arquitectónicos, un montón de ingredientes históricamente precisos que se colocan juntos y construyes una ciudad y ni siquiera te das cuenta de que todos son ingredientes de un diseño de nivel debido a la dirección artística.” (Désilets, 2007)

En la misma línea Jade Raymond¹⁰¹, principal productora del título, habla sobre el concepto de juego revelando la importancia del entorno de mundo abierto para el desarrollo de ciertas mecánicas, como que el héroe pueda correr y saltar por cualquier superficie dominando la ciudad:

“La ciudad no son sólo los edificios, sino también la gente que la habita. Queríamos dar al juego un cierto aspecto de turismo, que la gente interrumpa nuestro camino, que reaccione a nuestras acciones. Queremos una multitud que sea un obstáculo (...) creamos una herramienta desde cero que permite que podamos trepar a cada superficie, de manera que todo aquello que tuviera una longitud de más de dos pulgadas sea algo donde te pudieras agarrar, interactuar con ello. En algunos juegos tu objetivo como jugador es encontrar el camino correcto hacia tu objetivo. En *Assassin's Creed* la ciudad entera está abierta, y creas tu propio camino.” (Vida Extra, 2007)

Las mecánicas de juego basadas en trepar y saltar por cualquier elemento de un entorno, y el hecho de que el héroe sea un guerrero Asesino, son desde el principio del desarrollo del juego un deseo personal de Désilets. Además, son elementos que se combinan a la perfección como partes de un todo si se tiene en cuenta que, según Raymond, una de las fuentes de inspiración para crear *Assassin's Creed* es la novela de ficción histórica *Alamut*, del escritor esloveno Vladimir Bartol, publicada en 1938, “que habla de la orden de los asesinos. Al leerlo, nos dimos cuenta de que queríamos recrear ese mundo medieval.” (Vida Extra, 2007)

Dicha novela influye en el videojuego no ya sólo a un nivel argumental, sino también a nivel de mecánicas de juego como se deduce de la lectura del siguiente extracto:

“... Se precipitaron hacia las murallas, lanzándose al asalto de la pared vertical. Las manos se dirigieron a las grietas y a las troneras, aferrándose a los menores salientes de la piedra (...) Sulaimán ya había comenzado la escalada. Aferrado con una mano a una

¹⁰¹ Jade Raymond; es una productora y programadora de videojuegos canadiense que comienza desarrollando títulos educativos para IBM y Microsoft. Posteriormente trabaja para Sony, Electronic Arts, y Ubisoft, empresa donde alcanza la fama internacional gracias a su labor de producción y promoción en la saga *Assassin's Creed*. Su éxito y carisma personal la llevan a convertirse en la directora de Ubisoft Toronto, hasta que deja la compañía en octubre de 2014. En 2015 funda Motive Studios, una empresa de desarrollo ligada a Electronic Arts, en la que trabaja hasta octubre de 2018. El 12 de marzo de 2019 anuncia su incorporación a Google como vicepresidente, donde lidera Stadia, la plataforma de juego digital.

tronera, le tenía la otra a él. Ibn Tahir se agarró a ella y, con un férreo tirón, Sulaimán lo atrajo hacia él. (...) Respiró profundamente, levantó los ojos, miró y tembló de espanto. El muro vertical se levantaba hasta casi llegar al cielo; no podía creer que acabara de bajar semejante pared en descenso libre. (...) Volvieron a trepar. Ibn Tahir se aferró a Sulaimán; lo seguía como su sombra, izándose cuidadosamente de un punto de apoyo al otro. Finalmente alcanzaron la cima del muro; volver a bajar la otra pared constituyó casi un juego.” (Bartol, 1994: 66-67)

El texto es un ejemplo de muchos, donde se puede apreciar que las acciones de los personajes de la novela, son una clara fuente de inspiración para diseñar la forma en que se mueve por los escenarios el protagonista del videojuego (Altaïr). Cabe reseñar que ese estilo de escalada libre por las ciudades abiertas en *Assassin's Creed*, interactuando con todos los elementos, especialmente los arquitectónicos, se convierte en una seña de identidad del videojuego y de las secuelas que conforman toda la saga. La lectura de *Alamut* para un jugador de *Assassin's Creed* que no conozca previamente la novela, supone el descubrimiento de una gran cantidad de referencias en las que se basa el equipo de Ubisoft liderado por Désilets.

Alamut, que comúnmente se traduce como “nido del águila”, hace referencia a la fortaleza medieval situada en una cordillera del norte de Irán donde estuvieron establecidos los nizaríes (Asesinos). Sin embargo, aunque en el videojuego el gran centro neurálgico de las operaciones de los Asesinos, se sitúa en el castillo de la ciudad de Masyaf, en Siria, hay muchas referencias a las águilas como animal representativo de los Asesinos. Esta referencia metafórica se manifiesta en el propio nombre del protagonista, Altaïr, que se traduce del árabe como “el que vuela” o “águila”, también en su “vista de águila”, y como explica Jade Raymond en un diario de desarrollo (Raymond, 2008), en la propia indumentaria del personaje, con un borde puntiagudo en la capucha de su túnica que añadido al corte inferior de esta, se asemeja a la figura de un ave de presa cuando ejecuta sus saltos y acrobacias desde los tejados.

En ese mismo vídeo sobre el desarrollo del juego, Raymond también comenta cómo los desarrolladores se acercan a la recreación de ciudades reales para alejarse de la fantasía que evoca la presencia de un caballero con armadura. La intención es aprovechar los

sentimientos que despierta en la gente la imagen icónica de cada una de estas ciudades históricas:

“Uno de nuestros objetivos principales era, por supuesto, hacer que la dirección artística fuera realista y cercana a las referencias históricas que encontramos. Pero la dificultad respecto a ir con una armadura y parecer un caballero, es que tiende a asociarse con la fantasía, y para nosotros era importante asegurarnos que el juego y el sentimiento que evocan las localizaciones, era realmente relevante para la gente. Así que jugamos tomando estas ciudades históricas Jerusalén, Damasco, Acre y el territorio del reino.” (Raymond, 2008a)

En otro vídeo sobre el desarrollo del juego, Jade Raymond profundiza sobre cómo las ciudades recreadas han sido reconstruidas con intención de ser fieles a la realidad histórica del momento:

“Recreamos toda Tierra Santa, un gran reino que incluye las principales ciudades que existían por aquel entonces recreadas exactamente como eran en el año 1191. Trabajamos con un historiador para encontrar todo el material de referencia. Encontramos personajes históricos reales que murieron durante el año 1191, quizás no ejecutados por asesinos, pero... Podrían haberlo sido.” (Raymond, 2008b)

Estas declaraciones suscitan el interés de personas del ámbito académico, como Magy Seif El-Nasr¹⁰², que en una entrevista posterior a Raymond, le pregunta sobre qué tan precisos son los detalles aportados por los expertos (concretamente historiadores) a los que hace referencia en el vídeo, y cuánta libertad artística se toman los diseñadores en los detalles arquitectónicos, si se construyen todas las ciudades y alrededores siguiendo el criterio de historiadores, y cómo de involucrados están en el proceso de diseño (si son entrevistados por los diseñadores, o tal vez vieron las ciudades desde bocetos hasta modelos reales en 3D), preguntas a las que Raymond responde:

¹⁰² Dra. Seif El-Nasr; es Profesora Asociada en la Facultad de Informática y Ciencias de la Información, y en la Facultad de Artes, Medios y Diseño de Northeastern University, en Boston (EEUU). Obtiene su Doctorado en la Universidad de Northwestern y su Máster en Ciencias de la Computación en la Universidad de Texas A&M.

“Contactamos con un historiador al principio de la fase de concepción del desarrollo para ayudarnos a construir una base de investigación. Hemos utilizado internet, documentales, viejas enciclopedias medievales, pinturas y novelas. El historiador nos ayudó con algunos datos más difíciles de encontrar, como los planos originales de las ciudades de Jerusalén, Damasco y Acre que datan de la Tercera Cruzada. Hay un libro llamado *The Third Crusade 1191: Richard the Lionheart, Saladin and the battle for Jerusalem* (del Dr. David Nicolle) que ha sido especialmente útil porque cubre el año en que se desarrolla nuestro juego. Investigamos mucho sobre las ciudades y los alrededores. Descubrimos que durante las Cruzadas, el poder cambió de bando muchas veces y eso es lo que hace que la ciudad se diversifique tanto en términos de arquitectura y diseño. En 1191 había muchas estructuras que se usaban principalmente para la defensa y otras que se destruyeron por los frecuentes asaltos. La ciudad había sido sitiada por los caballeros y soldados durante casi 3 años.” (Seif El-Nasr, 2008)

Pero esa no es la única influencia a la hora de recrear un periodo histórico como el de las Terceras Cruzadas de Tierra Santa. Al margen de acercarse a la precisión histórica a través de la información puramente académica, en la entrevista a Jade Raymond por parte de Magy Seif El-Nasr, también sale a relucir cómo en *Assassin's Creed* se intenta emular la estética y la épica de algunas películas de ambientación medieval como *Braveheart* (Mel Gibson, 1995), o *El Reino de los Cielos* (Ridley Scott, 2005) (Seif El-Nasr, 2008), que precisamente recrea el Sitio de Jerusalén en 1187, donde Saladino se hace con el control de la ciudad, originando la Tercera Cruzada de la que *Assassin's Creed* cuenta el tramo final.

En ambas ficciones un personaje ajeno a los bandos en conflicto se introduce en el enfrentamiento entre los cruzados y sarracenos. Mientras que en las sombras, los Templarios representan a los que verdaderamente manejan los hilos de la guerra. Pero las similitudes estéticas, épicas, e incluso argumentales, no son mera casualidad, ya que aparte del historiador que ayuda al equipo en el inicio del proyecto, reciben la colaboración de otros dos cuando el proceso se encuentra más avanzado, “uno de ellos

trabajó en *El Reino de los Cielos*¹⁰³ (haciendo referencia al profesor Hamid Dabashi¹⁰⁴). Es evidente que hay un interés en la película de Ridley Scott, donde se proyecta una poderosa imagen de Jerusalén, una de las más verosímiles de la Ciudad Santa que se muestran hasta la fecha en películas de género histórico, y en concreto las que tratan sobre la Edad Media y las Cruzadas. De hecho, es una imagen tan icónica que en otros videojuegos como *Crusaders: Thy Kingdom Come* (NeocoreGames, 2008) aparece una Jerusalén de “un parecido muy interesante de observar con la recreación que Ridley Scott realizó de ella para *El Reino de los Cielos*”¹⁰⁵.

El otro historiador al que hace referencia Raymond “es un profesor de Oxford especializado en la Tercera Cruzada, y en el año concreto en que nuestro juego tiene lugar, de hecho escribió un libro sobre el año 1191. Y ambos revisaron el guion, la dirección artística, y vídeos de dirección del juego. Y fue muy bueno recibir sus opiniones y comentarios, están impresionados” (Raymond, 2007: minuto 7:45). Aunque cabe mencionar que en los créditos finales del videojuego se alude únicamente a otros dos historiadores, el Dr. Paul Cobb, y el Dr. David Nicolle (autor del libro mencionado por Raymond; *The Third Crusade 1191: Richard the Lionheart, Saladin and the battle for Jerusalem*).

Respecto a cómo se materializan los datos históricos en el arte del juego, según un reportaje en el portal CGSociety¹⁰⁶, hay un amplio equipo de artistas conceptuales dirigido por Nicolas Cantin, que durante la etapa de preproducción investiga el aspecto de personajes y ciudades durante la Tercera Cruzada. Y aunque se toman ciertas licencias, el trabajo se basa en los planos arquitectónicos, fotos, descripciones históricas, objetos y decoraciones encontradas en los museos, y aportados por los historiadores. Se utiliza una gran cantidad de documentación buscando aproximarse a los eventos y escenarios

¹⁰³ “Nosotros trabajamos con un historiador desde el principio, que nos consiguió todas las referencias y material de las bibliotecas donde él tenía un acceso que nosotros no teníamos, y nos consiguió planos reales de las ciudades. Y luego tuvimos otros dos historiadores a bordo con el proceso más avanzado. Uno que trabajó en *El Reino de los Cielos*” (Raymond, 2007: minuto 7:45).

¹⁰⁴ Hamid Dabashi; Profesor de Estudios Iraníes y Literatura Comparada en la Universidad de Columbia de Nueva York, experto en estudios persas y shiísmo.

¹⁰⁵ “Los gráficos son magníficos, y la visión de la Ciudad Santa sugiere una ambientación muy buena. Conserva un parecido muy interesante de observar con la recreación que Ridley Scott realizó de ella para *El Reino de los Cielos*.” (Jiménez Alcázar, 2011: 388)

¹⁰⁶ CGSociety; según su perfil oficial en Facebook, CGSociety es la organización global más respetada y accesible para artistas digitales creativos. La CGS apoya a artistas de todos los niveles ofreciendo una gama de servicios para conectar, informar, educar y promover a artistas digitales en todo el mundo. En línea: <<http://www.cgsociety.org/>>. [Consulta 11-02-2020].

históricos, un material utilizado por Nicolas ‘Sparth’ Bouvier, cuya tarea principal es trabajar los entornos del juego, para crear escenas y atmosferas. Raphael Lacoste¹⁰⁷, que se une al High Definition Cinematics Studio de Ubisoft como Director de Arte, tiene el cometido de reintegrar al equipo e imponer una visión global en el diseño de los entornos. Según Lacoste, una de las principales inspiraciones para recrear Masyaf y su fortaleza, son los dibujos de David Roberts sobre Tierra Santa. También se inspiran en películas ambientadas en el periodo, como *El nombre de la Rosa* (Jean-Jacques Annaud, 1986) y la anteriormente mencionada *El Reino de los Cielos*:

“El ambiente de esas películas es realmente genial y la mezcla entre el tratamiento de imágenes moderno y el escenario histórico de la película de Ridley Scott es uno de los aspectos principales de la apariencia que intentamos reproducir en *Assassin’s Creed*.” (Hellard, 2007)

Lacoste explica además el proceso de recreación de las ciudades, que consiste principalmente en recrear con gran detalle los principales lugares existentes en aquel periodo y que han trascendido hasta la actualidad, como por ejemplo La Cúpula de la Roca, la Torre de David, y la Iglesia del Santo Sepulcro en Jerusalén, para después levantar el resto de edificaciones de una manera genérica:

“Como las ciudades de *Assassin’s Creed* son bastante grandes (alrededor de 500m x 500m cada una), no pudimos trabajar con datos específicos. Todos los puntos de referencia fueron modelados individualmente, pero la mayoría de las casas eran genéricas con diferentes formas y diferentes apariencias, dependiendo de las zonas.” (Hellard, 2007)

No obstante, al margen de la importancia que tiene la fidelidad histórica para los desarrolladores del título (ya sea a través de fuentes académicas, o a través de la cultura visual del cine), también se hace necesario que el rigor sea compatible con los objetivos de un videojuego; es decir, entretener y divertir a una audiencia contemporánea. Por ello Jade Raymond recalca que aunque los Asesinos son un grupo de personas que forman

¹⁰⁷ Raphael Lacoste; es un director de arte, pintor, e ilustrador francés afincado en Montreal. Es reconocida su labor como director de arte para las franquicias de Ubisoft *Prince of Persia* y *Assassin’s Creed*, ganando un premio VES en febrero de 2006 por su trabajo en *Prince of Persia: Las dos coronas*. Lacoste se adentra además en la industria del cine como ilustrador y artista conceptual en películas como *Terminator Salvation* (Joseph McGinty Nichol, 2009), *Immortals* (Tarsem Singh, 2011), o *Jupiter Ascending* (The Wachowskis, 2015) entre otras. En 2009 Lacoste se convierte además en Director Senior de Arte de Electronic Arts Montreal, y posteriormente en Director de Arte de la franquicia *Assassin’s Creed* de Ubisoft.

parte de la Historia, el juego es ficción, y el retrato de estos personajes está reinventado según una manera de pensar contemporánea:

“Nos inspiramos por su lema ‘nada es verdad, todo está permitido’ (extraído de la novela *Alamut*), así que los Asesinos en nuestro juego tienen un pensamiento moderno y básicamente no creen en la guerra y sólo piensan en la gente que sufre, el pueblo. Creo que son parecidos a nosotros, a la mentalidad moderna, o al menos a la gente joven que conozco. En la mentalidad sobre lo que está ocurriendo en el mundo y la manera de resolver conflictos y puntos de vista hacia la religión” (Raymond, 2007) (dice esto en un momento en que está de actualidad la invasión militar de Irak por parte de EEUU como respuesta al atentado terrorista del World Trade Center de Nueva York).

También coincide en este punto de vista Maxime Béland, Diseñador Principal de *Assassin's Creed*, al afirmar que “era importante hacer los escenarios realistas, pero también divertidos” (Béland, 2007). Según comenta, aparte de la necesidad de presentar las ciudades de una manera realista, cada una de ellas tiene un aspecto diferenciado de las demás “Acre, por ejemplo, estaba bajo un gran ataque, así que cuando llegas a Acre puedes ver cabezas en picas y cosas así. Sabes que es muy realista si puedes sentir que allí ya había una gran batalla.” (Béland, 2007)

Por otro lado, respecto a la diversión, Béland habla de algunas fuentes de inspiración para la jugabilidad del título:

“Uno de los grandes desafíos en *Assassin's Creed* es que la manera de jugar la marcas tú. Nunca habíamos hecho un *sandbox* abierto como este, un juego como *Grand Theft Auto*, y tenemos algunas fuentes de inspiración similares. Otra fuente de inspiración en nuestra manera de fugarse (del protagonista), por ejemplo, es *Need for Speed* (título de conducción donde son habituales las persecuciones fuera de la ley), cuando los policías van detrás de ti. Así que el reto era conseguir esa sensación de huida en una persecución casi como si estuvieras en un coche, pero a pie, por una ciudad con aglomeraciones, tropezando de frente con mucha gente.” (Béland, 2007)

Es a lo que Patrice Désilets se refiere como “diseño orgánico” basado según él en el sentido común:

“Si en la vida real comienzas a golpear personas y a correr seguramente llames la atención de la policía, en nuestro juego es igual, si comienzas a correr y empujar, algunos soldados te seguirán e intentará arrestarte.” (Désilets, 2007)

Volviendo a Béland, éste explica la dificultad de materializar todas las ideas en un juego tan extenso, y cómo para enfocarse mejor en lo básico debieron prescindir de algunos conceptos, como por ejemplo la posibilidad de que el protagonista pudiera nadar en el agua. Algo que no tienen tiempo de desarrollar, motivo por el que cuando Altaïr cae al agua se ahoga “como en el primer *Grand Theft Auto*” (Béland, 2007) dice Béland, refiriéndose realmente a *Grand Theft Auto III* (DMA Design, 2001), no al primero.

De las declaraciones de Désilets, Lacoste, y Béland, se desprende la gran cantidad de artistas que hay trabajando en este ambicioso proyecto común, pero es Jade Raymond quién hace más hincapié en las posibilidades del videojuego como medio artístico:

“Creo que los videojuegos son arte de muchas maneras, pero todavía tenemos que llegar ahí, definitivamente pienso que los videojuegos son el más emocionante medio de entretenimiento del momento, porque hay mucho que explorar. En la pintura, vas caminando por el Louvre y luego vas al Pompidou o a cualquier otro museo parisino, y verás una enorme diversidad y tipos de pintura, y en los videojuegos sentimos como si aún estuviéramos en la punta del iceberg. Queda mucho por explorar y creo que la única barrera está en que también es un negocio, y por tanto es más difícil para las personas tomar decisiones basadas únicamente en el criterio artístico, pero creo que está sucediendo (...) y a veces creo que *Assassin's Creed* está presionando esos límites.” (Raymond, 2007)

VII.2. LOCALIZACIONES DE INTERÉS EN AC.

VII.2.1. Masyaf.

Se trata del primer núcleo de población que se visita en *Assassin's Creed*. Una ciudad real, que existe en la actualidad, ubicada en el Valle de Orontes, a unos 220 kilómetros al norte de Damasco (Siria), y que en el videojuego es representada como una pequeña aldea de montaña con una población de unas 1925 personas. Las viviendas en este pueblo son construcciones muy humildes hechas en adobe, con tejados de madera y caña en la mayoría de los casos. Casas rurales, generalmente de una sola planta, muy típicas de los

pastores de montaña en Oriente Medio, aunque se trata de una reconstrucción ficticia al no quedar en la actualidad restos de unos hogares tan humildes. Lo más destacable de esta localización es la enorme fortaleza que se levanta en la cima de la montaña, el conocido como Castillo de Masyaf.

Castillo de Masyaf.

Actualmente se conserva gran parte de la estructura amurallada original de esta edificación, que data de época bizantina en sus capas más antiguas. En el momento histórico en que se ambienta el juego, 1191, el castillo está dominado por los nizaríes o hashshāshīn (Asesinos), es por ello que resulta interesante para el equipo creativo situar



Fig.10. El Castillo de Masyaf virtual en contraposición a los restos de la auténtica fortaleza en Siria.

aquí el punto neurálgico del Credo de los Asesinos. Un gran cuartel general inspirado por la construcción real, pero no sólo por esta, ya que también hay una fuerte influencia por parte de la novela *Alamut* (Vladimir Bartol, 1938), ambientada principalmente en una construcción de nombre homónimo, un gran castillo situado en la cresta de una montaña que también está dominado por los nizaríes en una época muy cercana a *Assassin's Creed*. La fortaleza de Alamut, es también una localización real, situado en los Montes Elburz, en la provincia iraní de Qazvín, y actualmente el lugar guarda más semejanza con el aspecto de Masyaf en el videojuego, que el auténtico Masyaf, debido a que Alamut sigue siendo un pueblo pequeño a las faldas de las ruinas del castillo, mientras que la Masyaf real y actual es una ciudad considerablemente grande que hasta cierto punto ha acabado por fagocitar al castillo. Por tanto, el Castillo de Masyaf en *Assassin's Creed* tiene tres grandes referentes; los castillos reales de Masyaf y de Alamut junto con sus entornos, y la versión literaria descrita por Bartol en su novela.

El Castillo de Masyaf se presenta en el videojuego como una estructura medieval casi fantástica, novelesca, de un tamaño enorme, con elevadísimas murallas, como si de una

mítica Camelot imaginada por Doré se tratara, pero en versión virtual tridimensional. Desde el poblado se accede a la fortaleza a través de una enorme entrada, y tras dejar a un lado un área destinada al entrenamiento de los reclutas, un camino lleva a la entrada principal del castillo, que recuerda a la fachada de una catedral gótica. Al cruzarla accedemos a la planta baja, donde unas arcadas de medio punto alojan los estantes de una gran biblioteca que evoca a la descrita por Umberto Eco en *El nombre de la rosa*. Más adelante se encuentra un gran jardín que es una alusión al paraíso musulmán dentro del palacio, tal y como se describe en *Alamut* y en las leyendas referentes a *El Viejo de la Montaña*. Es decir, un lugar idílico con fuentes de agua en donde, para satisfacer a los soldados de la fe islámica, suele haber mujeres jóvenes, refugiadas en la sombra que proyectan las columnatas y las elevadas murallas de piedra.

VII.2.2. Damasco.

Es la capital de Siria y una de las ciudades habitadas más antiguas del mundo, ya que su fundación data aproximadamente del 2500 a.C. La ciudad está ubicada en las estribaciones orientales de la Cordillera Oriental del Líbano, cerca del delta del río Barada, y también es el primer núcleo de población importante que se visita en el juego. En 1174 Saladino se hace con el control de Damasco, y reconstruye la ciudadela que se puede ver en el videojuego en la esquina noroeste de la ciudad. En 1191 (año en que se ambienta *Assassin's Creed*) se presenta como una ciudad amurallada e impenetrable que no se ve prácticamente afectada por la guerra de la Tercera Cruzada que golpea al resto de Tierra Santa, por lo que es uno de los lugares más prósperos y bellos que se pueden visitar en el videojuego.

La arquitectura está llena de referencias a la tradición islámica siendo muy frecuente el uso de ladrillo, los arcos de herradura, los patios interiores en las viviendas, las fuentes, etc. El aspecto estético de la ciudad está dominado por una tonalidad de color ocre rojizo, que hace referencia al árido entorno y le da un aspecto único y diferenciado de los otros núcleos urbanos que aparecen en el título. Según se indica en el mapa de Damasco en el



Fig.11. Vistas generales de Damasco. Fuente: *Assassin's Creed* ©Ubisoft.

juego, durante ese periodo tiene una población aproximada de 45.323 habitantes. Una gran población para una gran ciudad abierta que se encuentra dividida en tres distritos bien diferenciados, el barrio pobre, el barrio de clase media, y el barrio rico.

El barrio pobre.

Delimitado por la muralla de norte (donde hay una gran puerta de acceso) a este, es la primera zona que se visita en Damasco. Es un barrio grande y bullicioso con gente por todas partes. En la zona hay un gran zoco lleno de bazares, y una calle principal lleva a la mezquita conocida en el juego como de Sinan Pasha, con un minarete que es el punto más elevado del barrio. Las casas se encuentran dispersas de una manera caótica, formando estrechos callejones, pero sus tejados se prestan a ser recorridos con facilidad, pudiendo verse desde arriba cómo muchas de las viviendas están organizadas en torno a patios centrales, algo muy típico de la arquitectura tradicional islámica. En esta zona puede verse el cauce del río Barada, que corre de este a oeste por todo el barrio. Una gran puerta de entrada en el sureste conecta con el Reino.

El barrio medio.

Está ubicado en la zona sureste de Damasco y es característico por su gran madraza. Se trata de un lugar de aprendizaje muy concurrido donde los ciudadanos se mezclan con los eruditos, aunque en el contexto del juego se produce una quema de libros y pergaminos considerados heréticos, que pueden verse ardiendo dentro del edificio, donde siempre hay guardias vigilando. La madraza es la estructura más grande en el barrio y cuenta con una amplia zona con escalones que contrasta con las callejuelas de casas y patios pequeños que limitan al norte con el barrio pobre. En la parte occidental dos grandes estructuras dominan el horizonte, una mezquita y una gran torre de vigía desde donde puede observarse todo el barrio. Al sur está la muralla con una puerta custodiada que da acceso al Reino. Una calle conecta desde la entrada sur en paralelo al muro hasta un hospital situado en el sureste, donde hay otra gran mezquita. El resto del barrio se compone mayormente de calles estrechas formadas por viviendas residenciales.

El barrio rico.

Comprende aproximadamente la mitad occidental de la ciudad, y el cauce del río Barada divide esta zona, que arquitectónicamente es la más interesante del Damasco de *Assassin's Creed*. La fortificación de la Ciudadela de Saladino domina la parte noroeste de este barrio y de la ciudad, y junto con la puerta norte hacia el Reino conforman una de las zonas más militarizadas de Damasco. Abundan también los minaretes y los patios además de distintas vías de acceso al río Barada, que viene desde el barrio pobre situado al este, y está encauzado a través de un canal que lo lleva al suroeste del barrio rico. En la zona centro oriental está ubicada la gran protagonista de este barrio, la gran Mezquita de los Omeyas, desde donde se puede dominar todo el horizonte de la ciudad gracias a sus altos minaretes. Una zona muy amplia y ostentosa que contrasta mucho con las callejuelas más humildes y estrechas de Damasco. Al sur de la mezquita está el Zoco de Sarouja, que es considerado el mercado interior más grande de Tierra Santa. Se trata de una nave que serpentea de este a suroeste, donde está situada una puerta de acceso al Reino en este barrio, siempre está muy concurrida de gente que acude a hacer sus compras cotidianas. Al noroeste del zoco se conforman los estrechos callejones de viviendas con techos de diferentes alturas que limitan con el río. Al sur del distrito hay un gran palacio perteneciente a un personaje ficticio de la trama, es difícil determinar en qué se basa la imagen de dicha construcción ya que en la arquitectura y urbanismo de *Assassin's Creed*

se entremezclan las referencias de entornos reales que han llegado a la actualidad, con las que se describen en distintas fuentes pero no han pervivido hasta nuestros días, y con la propia capacidad de invención de los desarrolladores.

La grandeza de este palacio contrasta con las estrechas callejuelas que unen este lugar con el zoco del norte. Según los testimonios del *staff* respecto al proceso creativo del videojuego, y debido a la dificultad de recrear un amplio entorno urbano de hace casi mil años, se hace evidente que gran parte de las estructuras urbanas en *Assassin's Creed* son recreaciones ficticias, aunque verosímiles. Dichas construcciones que no se corresponden con un urbanismo real, no son necesariamente meras invenciones. En el caso de las manzanas de viviendas ciudadanas, de gente anónima, independientemente de su clase social, estamos ante estructuras inventadas, aunque inspiradas por un estilo arquitectónico real, y en ocasiones se pueden dar estructuras con una inspiración mayor en construcciones concretas de la época, creándose una ficción con una gran base de



Fig.12. Mapa de Damasco en *Assassin's Creed* ©Ubisoft.

realidad. Esa circunstancia, añadida al hecho de que no hay una señalización clara de los verdaderos referentes históricos, hace que sea más difícil para el ojo no especializado el identificar cuál es la línea divisoria entre la realidad y la ficción de esta escenografía urbana. No obstante, a pesar de las representaciones puramente ficticias, o de las que se basan parcialmente en la realidad, el corazón de la recreación virtual de Damasco en el año 1191 depende principalmente de una correcta representación de entornos clave de la ciudad histórica, como son los siguientes:

Bab Tuma (Puerta de Santo Tomás).

La puerta de acceso al barrio pobre de Damasco situada en la parte nororiental de la antigua muralla. Tiene su origen ya en la época romana donde está dedicada a Venus¹⁰⁸. Es el primer lugar por el que se accede a la ciudad en el juego y suele estar fuertemente custodiada por soldados sarracenos. Su aspecto en *Assassin's Creed* difiere parcialmente de la estética actual del monumento, que sobrevive en nuestros días como un tramo aislado de la antigua muralla que protegía la ciudad. No obstante, tiene sentido que haya leves diferenciaciones estéticas teniendo en cuenta que la puerta sufre modificaciones después de la época en que es recreado el juego, y además son más los elementos que la hacen plenamente identificable.

Río Barada.

Es el principal río de Damasco, y en el videojuego se representa encauzado en un canal que cruza desde el noreste en el barrio pobre al suroeste en el barrio rico de la ciudad, lugar donde atraviesa la muralla hacia el exterior y en el que la abundancia de su caudal genera un oasis. La presencia del Barada y sus puentes, que conectan distintas zonas del entramado urbano, dotan de personalidad propia a la Damasco de *Assassin's Creed*.

Mezquita de Sinan Pasha.

Esta ubicación es un ejemplo de cómo la ficción puede generar cierta confusión en *Assassin's Creed*. En el videojuego esta mezquita recibe el nombre de Sinan Pasha y, efectivamente, en la actualidad hay una mezquita llamada así en Damasco, pero la mezquita real es una construcción que data del año 1590. Es decir, 400 años después de la época en que se ambienta *Assassin's Creed*. Si se tiene en cuenta que la estética de la recreación virtual también difiere bastante de la mezquita real en la que se supone que se basa (especialmente cuando se comparan los minaretes) la explicación más lógica es que la mezquita recreada en *Assassin's Creed* es en realidad una versión de la Mezquita de Basal, que sí existía en el año 1191 en la ubicación donde posteriormente se construyó la actual Mezquita de Sinan Pasha.

¹⁰⁸ “*Bab Touma is one of the seven Roman gates of Damascus old city, and was dedicated to the planet Venus*”. Información extraída de *Love Damascus*, página web dedicada a la difusión turística de Damasco. En línea: <<http://www.lovedamascus.com/en/what-to-see/tourist-attractions/bab-touma/001ta001/bab-touma>>. [Consulta 11-02-2020].

Zoco de Sarouja.

Históricamente es una de las primeras áreas habitadas construidas fuera de la muralla del Antiguo Damasco y se remonta al siglo XI según algunas fuentes¹⁰⁹, lo cual se ajusta perfectamente a la época de *Assassin's Creed*. No obstante, hay fuentes donde se data su construcción en el siglo XIV en época mameluca¹¹⁰. En el juego aparece en el interior de la muralla como una gran nave cubierta, un gran mercado que se encuentra en la parte noreste del barrio rico, junto a la gran Mezquita de los Omeya, desde donde la estructura serpentea hacia el suroeste. En la recreación de *Assassin's Creed* se muestra en todo su esplendor como el mercado más grande de Tierra Santa. Lamentablemente, en la actualidad, tanto el mercado como las viviendas que componen la población de Sarouja, se encuentran prácticamente en la ruina por el abandono.

Mezquita de los Omeyas (Gran Mezquita de Damasco).

Se encuentra ubicada en el centro del barrio rico, en su parte más oriental. Esta gran construcción es considerada un lugar sagrado del Islam, aunque ya desde época romana había en la zona un templo dedicado a Júpiter.

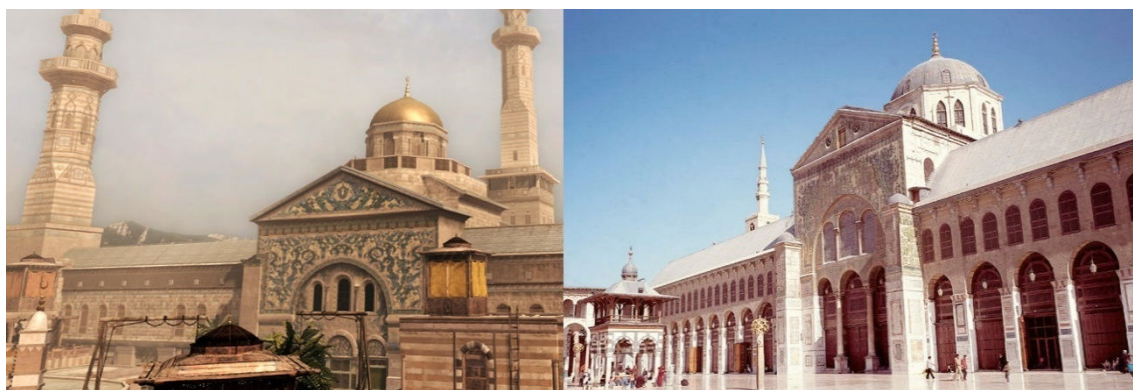


Fig.13. Visión de la Mezquita de los Omeyas virtual (izquierda) confrontada con la imagen real del monumento (derecha).

Posteriormente se construye una gran basílica dedicada a San Juan el Bautista sobre la que finalmente se comienza a construir la mezquita a partir de 706, cuando Califa al-Walid decide construir en el centro de Damasco un grandioso lugar dedicado a la oración. La mezquita es recreada en *Assassin's Creed* con mucha semejanza a la imagen actual

¹⁰⁹ “Souk Sarouja is one of the first inhabited areas that were built outside Old Damascus’s Fence. It dates back to the 11th century”. Información obtenida en la página web Old Damascus. En línea: <<http://www.olddamascus.com/sarouja.htm>>. [Consulta 11-02-2020].

¹¹⁰ “Souq Sarouja was built during the Mamluk period in the 14th century and it houses many monuments from that period.” Información obtenida en la página web Old Damascus. En línea: <<http://www.olddamascus.com/sarouja.htm>>. [Consulta 11-02-2020].

del edificio, siempre teniendo en cuenta que el aspecto actual no es exactamente igual al original, puesto que es el resultado de una restauración necesaria para reparar los daños de un incendio en 1893. Estamos, por tanto, ante una gran edificación de planta rectangular con su gran patio norte bordeado de arcadas y pórticos. Su cúpula central, en cambio, es recreada de manera que difiere de la original, como si estuviera cubierta de un material metálico que le otorga un color dorado. La mezquita es especialmente llamativa por sus tres minaretes, el Minarete de la Novia, el Minarete de Jesús y el Minarete del Oeste, que en el juego están recreados de una manera muy similar a su aspecto en la realidad y que sirven como puntos de vista para el personaje. De hecho la Atalaya situada en el Minarete de la Novia es el punto de vista más elevado de todo Damasco.

Ciudadela de Damasco.

También conocida como la Ciudadela de Saladino, es una fortaleza y palacio que dentro del videojuego puede visitarse en el norte del barrio rico de Damasco. Se presenta como un gran recinto amurallado, aunque con una pared externa parcialmente derruida. Esto puede ser debido a que en el momento en que transcurre el juego la Ciudadela está siendo fortificada por orden de Saladino.

La Madraza Al-Kallāsah.

Un lugar existente en la actualidad que está situado a un par de manzanas al sureste de la Mezquita de los Omeyas. Este edificio dedicado a la cultura y al aprendizaje, en el videojuego es representado como una gran y lujosa edificación dirigida por un fanático que hace quemar de libros y pergaminos en su patio. Esta madraza y su amplia escalinata es la edificación más importante y llamativa del distrito en que se encuentra y es un lugar siempre transitado por todo tipo de personajes.

VII.2.3. Acre.

Es una ciudad portuaria amurallada que se encuentra en el norte de la Bahía de Haifa, en la costa mediterránea de Israel, a aproximadamente 150 kilómetros de Jerusalén. Es uno de los núcleos de población más antiguos del mundo y se cree que es fundada en torno al año 1500 a.C. Desde la Antigüedad destaca por ser un importante puerto comercial en Oriente Próximo. Durante la época en que se ambienta *Assassin's Creed*, 1191, la ciudad es tomada por los cruzados, que la llaman San Juan de Acre, (aunque en el videojuego

ese nombre no se usa). Un núcleo de población protegido por una muralla de época romana y situado junto a un puerto es la localización perfecta para que los cruzados sitúen su centro de operaciones desde el que dirigir las incursiones en Tierra Santa. Para la defensa de Acre los cruzados disponen de órdenes militares como los caballeros Hospitalarios de San Juan, o los Templarios (archienemigos de los Asesinos en la ficción que nos ocupa). En sus barrios abundan las fortificaciones, murallas, sinagogas, mezquitas, mercados y bazares pertenecientes a distintas culturas (y así se refleja en el juego). Por su situación junto al mar Mediterráneo, la climatología de Acre es diferente a la de otras localizaciones del videojuego, motivo por el que se incorporan efectos de brumas y una paleta cromática de tonalidades frías en todo el territorio. Un entorno que según el mapa de *Assassin's Creed* tiene una población aproximada de 44974 habitantes, distribuidos en sus tres barrios.

El barrio pobre.

Está situado en el noroeste de Acre, y en el periodo en que transcurre la historia es una zona que aún se recupera de un fuerte asedio, por lo que en la entrada principal pueden verse cadáveres. En las callejas del interior de este barrio puede percibirse la enfermedad y la desesperación de la gente, rodeados de edificaciones semiderruidas, y montones de rescoldos aún encendidos en las calles. La piedra es un material distintivo de la ciudad de Acre incluso en el barrio pobre, donde son características las pequeñas viviendas construidas con sillares, incluso las calles están empedradas. Ocasionalmente se dan construcciones más ambiciosas como pequeñas iglesias de estilo gótico desde cuyos campanarios puede divisarse el horizonte. El rey Ricardo Corazón de León pone el barrio bajo la jurisdicción de los Caballeros Hospitalarios, que gobiernan desde su fortaleza ubicada en el extremo norte, hasta donde llega una amplia calle que atraviesa esta zona llena de casas destruidas por el fuego.

El barrio medio.

Ubicado en la mitad este de Acre, es el barrio más transitado, tanto por la población civil como por la militar que está muy presente en el área por la presencia de la fortaleza construida al noroeste aprovechando la gran muralla de la ciudad. En la zona puede visitarse una bonita capilla con una gran cúpula que ofrece buenas vistas del entorno y un mercado abandonado hacia el noreste. Un gran núcleo urbano donde abundan las callejuelas pequeñas que transmiten una sensación de opresión y de peligro. No obstante

la localización más característica de este barrio es la gran zona portuaria amurallada, a la cual se accede a través de dos arcos que conforman la conocida como Puerta de San Juan. A lo largo de toda la muralla occidental del puerto hay varias posadas y pequeños patios, donde es habitual encontrar a marineros ebrios. Recorriendo los muelles y saltando entre embarcaciones puede alcanzarse el faro de Acre, situado al este del mapa, desde donde puede contemplarse el bonito paisaje costero.

El barrio rico.

Se localiza en la zona suroeste de Acre, donde abundan los callejones interconectados entre sí y con calles más amplias. Al norte se da una llamativa mezquita que es útil como punto de vista elevado desde donde poder orientarse. Pueden recorrerse largos caminos con mercados y tenderetes junto al malecón, donde es destacable el arco que conduce hacia el barrio pobre. Otro punto de referencia es el hospital, y cerca de él una calle serpentea hasta la Catedral de la Santa Cruz que gracias a su campanario es la edificación más elevada en el Acre medieval que se reconstruye en *Assassin's Creed*. Alrededor de la catedral se dan las calles más amplias, y cerca hay un gran mercado y algunas edificaciones que llevan a la Ciudadela del Rey Ricardo, la otra gran construcción de esta zona, ubicada en la parte suroeste como una pequeña península fortificada que se adentra en las aguas del Mediterráneo. La Ciudadela funciona como una pequeña ciudad independiente y en el oeste puede verse la torre más alta y una fortaleza interior.

Para un estudio más pormenorizado de los distintos barrios, y siempre teniendo en cuenta que estos son recreaciones ficticias en torno a localizaciones reales que han sido reconstruidas, se hace especialmente necesario revisar dichos puntos de interés uno por uno con objeto de analizar la verosimilitud de la recreación con respecto a los datos y los restos que nos ha legado la Historia. Dichos puntos de interés recreados en el Acre de *Assassin's Creed* son los siguientes:

La Fortaleza Hospitalaria.

Una edificación propiedad de la orden militar de los monjes hospitalarios, fortificada, imponente, y con una robustez semejante al poder de los templarios en la zona. Durante la Tercera Cruzada la fortaleza funciona como hospital y como cuartel militar, y así se representa en el videojuego. Ubicada en la parte norte del barrio pobre, la fortaleza se muestra como un lugar inaccesible donde solo se permiten pacientes y guerreros cruzados.

Es un complejo construido con sillería en dos o tres pisos en torno a un patio central, que está rodeado por arcos que sostienen las escaleras y el corredor que conduce a las estancias del piso superior. En el interior pueden verse enormes galerías sustentadas por bóvedas de arista, donde se encuentran las camas de los enfermos. Algunos de ellos son enfermos mentales, y en los alrededores de la zona los personajes de la calle comentan sobre los crueles tratamientos que reciben los pacientes en el interior del hospital.

Iglesia de María de Jehoshaphat.

Se muestra en el videojuego como una construcción gótica, hecha en piedra, con ventanales, un pórtico de entrada con arcos apuntados, una torre campanario, rosetón y contrafuertes en los laterales. Una iglesia de un tamaño humilde (aunque estéticamente muy llamativa) que se sitúa en el sur del Barrio de los Hospitalarios. Actualmente, en la realidad, la iglesia no existe, y en su lugar se levanta la Mezquita El-Zeituna de Acre.



Fig. 14. Iglesia de María de Jehoshaphat en *Assassin's Creed* ©Ubisoft.

Puerto de Acre.

Ubicado en el barrio medio de la ciudad, es un lugar de importancia estratégica durante la Tercera Cruzada, ya que convierte a Acre en una ciudad portuaria internacional, la puerta de acceso a Israel. El puerto es representado en *Assassin's Creed* como un gran área fortificada, una zona separada del resto de Acre por una gran muralla, que solo es accesible a través de la conocida como Puerta de San Juan. Desde los muelles pueden verse dos grandes faros, ubicados al este y al sur.

Ciudadela de Acre.

Se trata de una gran fortaleza situada en el barrio rico de Acre, en la parte suroeste de la ciudad, donde se adentra en las aguas del Mediterráneo como una pequeña península fortificada. La Ciudadela funciona como una pequeña ciudad independiente con una fortaleza interior al oeste, que está fuertemente protegida contra ataques externos gracias a sus enormes muros y almenas. En este recinto es donde el Rey Ricardo I de Inglaterra

sitúa su residencia principal mientras dirige sus ofensivas desde el terreno en la Tercera Cruzada.

Catedral de la Santa Cruz.

Es un importante templo cristiano ubicado en el sur de Acre. Actualmente no existe y sobre sus ruinas se edifica la Mezquita Al Jazzar que es una de las mezquitas más grandes e importantes que se conservan en Israel. Para la recreación de este enclave del cristianismo en 1191, los artistas de *Assassin's Creed* se basan en la imagen de la Catedral



Fig.15. Imagen comparativa entre la fachada principal de la Catedral de la Santa Cruz de Assassin's Creed (fuente Animuspedia) y la fachada de la Catedral de la Asunción de Nuestra Señora de Chartres.

de la Asunción de Nuestra Señora de Chartres, una construcción de época muy cercana al periodo que se recrea en el juego.

La reconstrucción virtual de la Catedral de la Santa Cruz, tiene por tanto un gran parecido con el templo francés; una gran construcción gótica de planta de cruz latina, con contrafuertes y arbotantes que soportan el peso de las naves longitudinalmente, permitiendo una mayor altura del monumento que es el punto más elevado de toda la ciudad de Acre. La fachada principal tiene una entrada muy similar a la del Pórtico Real de Chartres, e incluso un gran rosetón. La única salvedad es que la construcción virtual carece de una de sus dos torres más altas en su fachada principal, quizás para sugerir que la edificación está en proceso de construcción, o que tal vez ha sufrido algún ataque

enemigo. Aun así, poder trepar y escalar la plenitud del exterior de este gran edificio, poder alcanzar la cruz situada justo en la cúspide de la gran aguja, y contemplar todo el horizonte de Acre, es una de las mejores experiencias que puede ofrecer una reconstrucción virtual de tanta calidad como la que se encuentra en *Assassin's Creed*.

VII.2.4. Jerusalén.

La capital de Israel, situada en las colinas de las montañas de Judea, es una de las ciudades más antiguas de la Historia, un lugar donde en la Edad Media confluyen las tres grandes religiones monoteístas, motivo por el que muchos lugares de interés para el judaísmo, cristianismo, e islamismo están presentes en la reconstrucción virtual de Jerusalén en *Assassin's Creed*.



Fig. 16. El protagonista se aproxima a la recreación virtual de la Jerusalén medieval. La ciudad se muestra rodeada por sus antiguas murallas. Es muy reconocible gracias a la monumental Cúpula de la Roca. Fuente: *Assassin's Creed* ©Ubisoft.

Es por ello que en el interior de sus murallas se puede visitar tanto la Iglesia del Santo Sepulcro, como la Cúpula de la Roca, monumentales templos, grandiosas estructuras que miran hacia las alturas celestiales. Durante el periodo recreado, Jerusalén está bajo el control del ejército de Saladino, mientras que los cruzados liderados por Ricardo Corazón de León intentan conquistar la ciudad. Al margen de ambos bandos, los Asesinos se adentran en el Templo de Salomón, lo que permite explorar el subsuelo urbano, buscando un artefacto del Edén escondido junto con el Arca de la Alianza. En la reconstrucción

virtual que ofrece el videojuego, la Ciudad Santa y su entorno se presenta con una tonalidad de color verdosa que la distingue de las otras localizaciones del juego. Una urbe fuertemente amurallada en cuyo interior habitan 25081 personas en sus tres barrios diferenciados por clases.

El barrio pobre.

Zona ubicada al sur de la ciudad donde predominan las callejuelas, con casas de aspecto muy humilde, bajas, con techos planos y terrados. En el noreste hay un patio al que se da uso como lugar de ejecuciones, junto al muro adyacente a la Cúpula de la Roca, situada en otro barrio. En la parte este del barrio pobre es habitual encontrar calles más angostas pero también hay una sinagoga judía y una capilla hacia el sur. Más hacia el suroeste se encuentra una gran mezquita con un gran patio alrededor, muy cerca de las puertas de acceso a la ciudad. Es una zona donde es frecuente encontrar a oradores lanzando arengas, junto a una larga calle que lleva a la torre de la guardia.

El barrio medio.

Es la parte más occidental de la ciudad de Jerusalén, donde las viviendas ofrecen un aspecto más variado, especialmente en los tejados. Al norte del barrio hay un gran hospital, cuya área se encuentra custodiada por soldados, y al oeste están las puertas que dan acceso hacia el reino, una zona también muy fortificada con una torre en una zona elevada sobre las calles que se presentan como callejones estrechos. Es imposible no sentir el ambiente medieval contemplando la gran muralla con sus almenas alrededor de la torre. Junto a la gran puerta de la ciudad hay un gran patio desde donde surge una calle que lleva a la Ciudadela de David, situada al suroeste de la ciudad, junto a la cual se haya el cementerio. Aproximadamente en el centro del barrio puede verse la Iglesia del Santo Sepulcro, levantada en el lugar donde antiguamente se haya el Gólgota, el escenario de la crucifixión y resurrección de Jesucristo.

El barrio rico.

Es aproximadamente la mitad de Jerusalén y comprende la zona noreste de la Ciudad Santa. En este barrio pueden encontrarse algunos de las localizaciones más importantes de Tierra Santa. En el área noroeste hay varios lugares interesantes de explorar pero el más llamativo es el gran zoco cubierto con grandes naves góticas. Muy cerca se encuentra una mezquita, pero también puede visitarse una iglesia con su camposanto. En el noreste

del barrio está la gran entrada con su barbacana, una zona dominada por una iglesia con campanario cerca del mercado. La zona suroeste del barrio es el corazón de Jerusalén, en esta área hay edificios de diferentes tipologías, alturas y tamaños, abundan los intrincados callejones que se cruzan entre sí, un lugar donde también se dan abundantes patios y jardines, pero sin duda la parte más interesante se puede encontrar hacia el sureste, donde se puede admirar el gran templo musulmán conocido como la Cúpula de la Roca, con su característica cúpula dorada, y su enorme patio, que tiene muy cerca a la mezquita de Al-Aqsa. En el norte de esta zona se encuentra un gran mercado.

Como en cada ciudad la arquitectura se construye en torno a lugares históricos clave. En el caso de Jerusalén muchos de ellos son grandes construcciones de carácter religioso pertenecientes a las tres grandes religiones monoteístas. Junto con otro tipo de estructuras conforman una guía de localizaciones de interés que pasamos a enumerar a continuación:

Torre de David.

Es una antigua ciudadela de aproximadamente el siglo II a.C. aunque posteriormente es destruida y reconstruida en numerosas ocasiones. En el videojuego está ubicada en el barrio medio de Jerusalén, junto a un cementerio. Aunque a pesar de ser una de las estructuras más ambiciosas de la recreación de Jerusalén en *Assassin's Creed*, no puede ser explorada en su totalidad, sólo en algunas zonas que sirven de escenario para partes concretas de la narrativa.

Iglesia del Santo Sepulcro.

Esta antigua iglesia erigida donde la tradición sitúa la crucifixión y posterior resurrección de Jesús de Nazaret, y muy cerca de donde se encuentra la ciudadela de David, es representada en el videojuego con un aspecto muy similar a su estado actual en la realidad. Una estructura medieval construida en piedra con varias capillas en torno a la iglesia. En la recreación del año 1191, la torre del templo se muestra con el tejado parcialmente destruido.

Bab Ariha.

Se trata de una de las ocho puertas de la antigua muralla de Jerusalén. En árabe se traduce como “puerta de los aromas” pero también es conocida por otros nombres como La Puerta de Jericó, o por su denominación más conocida, La Puerta de los Leones. La edificación

tiene un aspecto muy similar a la puerta que se conserva en la actualidad, salvo porque le faltan los dos felinos decorativos a los que debe su popular nombre. Sin embargo, hay un dato anacrónico respecto a esta recreación en el juego, ya que tanto la puerta Bab Ariha, como la muralla en la que se encuentra adosada, son representadas con su aspecto actual en la realidad, aunque realmente fueron mandadas construir por Solimán el Magnífico en el siglo XVI, una época posterior al 1191 en que se ambienta *Assassin's Creed*.

La Iglesia de Santa Ana.

Es un templo cristiano ubicado donde la tradición sitúa el lugar de nacimiento de Ana, madre de María de Nazaret, o la casa donde vive con su marido Joaquín. Un templo localizado al norte de la Cúpula de la Roca en la ciudad vieja de Jerusalén. A lo largo de su larga historia su estructura ha sido destruida, reconstruida, y/o modificada varias veces, por lo que la iglesia actual no se corresponde con su aspecto original. Actualmente la Iglesia de Santa Ana es un templo de piedra de estilo románico con pequeñas ventanas y una entrada principal en arco apuntado.

No obstante si se acude al mismo lugar en la reconstrucción virtual de Jerusalén que ofrece *Assassin's Creed*, puede verse que efectivamente hay un templo cristiano, pero de un estilo arquitectónico y una estética diferente a la edificación real actual. En el videojuego, la iglesia que se sitúa exactamente donde la Iglesia de Santa Ana, es una construcción medieval de piedra, pero en un estilo claramente gótico, con un pórtico de arcos apuntados, un modesto rosetón, y una torre en su fachada principal. Contrafuertes y alargadas cristalerías en los muros laterales que sustentan un tejado a dos aguas. Una estructura virtual muy acorde con el entorno recreado, pero inexplicablemente diferenciada de la referencia.

El Monte del Templo.

También conocido como Explanada de las Mezquitas, es una colina situada en un territorio considerado sagrado por las tres grandes religiones monoteístas. En *Assassin's Creed* está ubicado en el barrio rico de Jerusalén y está rodeado de un gran muro con entradas fuertemente vigiladas. En la superficie de esta localización se levantan dos de los edificios religiosos más importantes de la ciudad, la Cúpula de la Roca y la Mezquita de Al-Aqsa. Debajo, en el subsuelo del Monte del Templo, se encuentra el antiguo Templo de Salomón que da nombre a este lugar histórico.

La Cúpula de la Roca.

Este lugar de culto del Islam es representado como uno de los lugares de referencia más importantes en la Jerusalén de *Assassin's Creed*, justo en el centro de la cima del Monte del Templo (donde la tradición dice que se ubica originalmente el Templo de Salomón) situado en el videojuego en el sureste del barrio rico. Es una recreación virtual muy fiel a la estética del monumento en su estado actual. Un templo de planta octogonal centralizada, coronado con su característica cúpula de media naranja cubierta con cobre dorado, que es visible desde gran parte de la ciudad.



Fig.17. Vistas de la Cúpula de la Roca en la ciudad de Jerusalén. Fuente: *Assassin's Creed* ©Ubisoft.

La Mezquita Al-Aqsa.

Al igual que en la realidad, en su versión virtual la Mezquita de Al-Aqsa está situada al sur de la Cúpula de la Roca, en el recinto del Monte del Templo, también conocido como la Explanada de las Mezquitas, sobre las ruinas del templo original de Salomón. De hecho, parte del muro exterior que rodea a la mezquita, conocido como Muro de las Lamentaciones, es venerado por los judíos por ser considerado un resto de la muralla exterior del Templo de Salomón. Tanto en el 1191 de *Assassin's Creed* como en la actualidad, es la mezquita más grande de Jerusalén, una construcción de planta rectangular con lados irregulares y una característica cúpula de media naranja, que es resultado de varias reconstrucciones a lo largo de distintas épocas históricas.

Templo de Salomón.

El Lugar Santísimo es la edificación construida por mandato del Rey Salomón donde se cree que está oculta el Arca de la Alianza. En el videojuego es recreado como un templo subterráneo esculpido en la roca, una imagen basada por completo en la construcción

conocida como “el Tesoro” de la ciudad de Petra. Una fachada de dos niveles, donde el inferior tiene seis columnas que soportan un frontón. En el nivel superior hay una estructura partida en tres, donde se forman unas glorietas laterales de planta cuadrada y una central de planta circular, como una suerte de templete donde se ubica el Arca de la Alianza. A los lados de esta, custodiándola, se encuentran dos esculturas de Lammasu, la divinidad protectora de la mitología mesopotámica con forma de león alado y cabeza humana, con un aspecto claramente inspirado por la escultura de Lammasu que se exhibe en el Museo de Pérgamo de Berlín. Al lugar se accede por una serie de galerías subterráneas sustentadas por restos de estructuras antiguas y tanto en la realidad como en la ficción se cree que este templo (el original) se encuentra bajo el conocido Monte del Templo (tal y como su propio nombre indica).

VII.2.5. Reino.

El gran territorio que interconecta Masyaf, Damasco, Acre y Jerusalén, es conocido como el Reino; las tierras agrestes donde se llevan a cabo los enfrentamientos que tienen lugar en la Tercera Cruzada de Tierra Santa, con sarracenos y cruzados disputándose el terreno. Este enorme escenario puede recorrerse a caballo, y ofrece múltiples vías y senderos que conducen a áreas controladas por las distintas facciones del conflicto. Dependiendo de la zona pueden encontrarse patrullas de reconocimiento, o campamentos. En las tierras del este son habituales los sarracenos a las órdenes de Saladino, mientras que los cruzados de Ricardo I de Inglaterra tienen una mayor influencia en los territorios del oeste. En las tierras cercanas a Masyaf se da un paisaje más árido, montañoso, salpicado de pequeñas casas de pastores. También hay zonas de peligro como los desfiladeros donde cualquier ejército puede tener preparada una emboscada. Cerca de las áreas de conflicto es habitual encontrar empalizadas y pequeñas y elevadas estructuras de madera, aunque también hay por todo el territorio atalayas de vigilancia permanentes construidas con sillares, con una entrada en arco tumido en la base, y una ornamentación típica del arte islámico, como las ventanas con doble arco de herradura. Al margen de las construcciones de carácter militar ligadas a la época, en el vasto Reino de Tierra Santa también es posible encontrar vestigios de la cultura romana, como las ruinas de una antigua ciudad que pueden visitarse al sur, justo entre Acre y Jerusalén según el mapa.

Dentro de este gran territorio predominan los escenarios ficticios y genéricos, aunque verosímiles y cercanos a la idea que se tiene de Tierra Santa en ese momento histórico,

especialmente a la hora de recrear acontecimientos concretos como los que acontecen en Arsuf.

Arsuf.

También conocida como Apolonia, es una antigua ciudad costera israelí situada a unos 18 kilómetros al norte de Tel Aviv. Un núcleo antiguamente fortificado con murallas, en cuyo entorno se lleva a cabo la batalla definitiva entre las fuerzas de Saladino y Ricardo Corazón de León, la conocida como Batalla de Arsuf.



Fig.17. Escenario de batalla en Arsuf, con los restos de la fortaleza de fondo. Fuente: Assassin's Creed ©Ubisoft.

Es precisamente ese contexto el que se recrea en *Assassin's Creed*, cuando Altaïr debe abrirse paso luchando con los soldados cruzados replegados en la zona para llegar hasta su objetivo final, Roberto de Sable, que está ya a los pies de la fortaleza de Arsuf junto al rey Ricardo.

Durante todo el trayecto puede apreciarse un paisaje muy parecido al del resto del Reino, salvo que con una brumosa neblina que revela la cercanía del mar. En la zona hay campamentos militares y estructuras efímeras, pero al final del recorrido puede verse de fondo una edificación fortificada de piedra, la fortaleza de Arsuf, que es testigo de la gran batalla final de la Tercera Cruzada por Tierra Santa.

**CAPÍTULO VIII: CIUDADES DE LA ITALIA RENACENTISTA EN
ASSASSIN'S CREED II.**

Assassin's Creed II es un videojuego diseñado por la compañía desarrolladora Ubisoft Montreal, que inicialmente se lanza al mercado el diecisiete de noviembre de 2009 para videoconsolas domésticas PlayStation 3, Xbox 360. Su estreno en PC tiene lugar el cuatro de marzo de 2010.

La narrativa argumental del título se inicia cuando, con la ayuda de Lucy Stillman, Desmond Miles logra escapar de las instalaciones de Industrias Abstergo, la empresa pantalla de la Orden de los Templarios que ha pervivido hasta nuestros días. Desmond es guiado por Lucy a la guarida de su equipo de modernos Asesinos, donde, valiéndose de un Animus 2.0, será adiestrado a través de la recreación de las vivencias de otro de sus antepasados, Ezio Auditore da Firenze.

Es así como la aventura lleva a Desmond a la República de Florencia en 1476 cuando la vida despreocupada del joven Ezio se ve sacudida por el drama. Su padre, banquero y miembro de la Hermandad de Asesinos, es apresado junto con los hermanos de Ezio para ser posteriormente ejecutados como traidores ante la muchedumbre reunida en la Plaza de la Señoría. Junto con su madre y su hermana, Ezio huye de Florencia a Monteriggioni, donde es acogido por su tío, el Condotiero Mario Auditore, quien le enseña a combatir para revertir la influencia de la familia Pazzi, tejedores de la conspiración contra los Medici que desembocó en la persecución de la familia Auditore.

En sus viajes a través de la Toscana, Ezio es ayudado ocasionalmente por el joven Leonardo da Vinci, que usa su ingenio para dotarlo de armas y artefactos que le resultan de utilidad para dar caza a cada uno de los conspiradores, logrando eliminar la influencia templaria de los Pazzi en Florencia al tiempo que descubre la existencia de un complot mayor.

Años después, las pistas lo llevan a la Serenísima República de Venecia, donde los Barbarigo ejercen su poder favoreciendo en la sombra los planes del líder de los Templarios y verdadero artífice de la conjura contra los Auditore, un oscuro personaje conocido como El Español, Rodrigo Borgia, al que Ezio arrebató un artefacto sobrenatural conocido como Fruto o Fragmento del Edén. Es entonces cuando Nicolás Maquiavelo se presenta ante Ezio para revelar la secreta alianza entre su familia y la Hermandad de Asesinos, y encomendarle la custodia del fruto del Edén. Sin embargo, desafortunados sucesos en la ciudadela de Forlì hacen que el artefacto caiga en manos de un monje llamado Girolamo Savonarola, que usa su poder para conquistar la ciudad de Florencia.

Pero cuando la tiranía ejercida por el culto fanático llega al límite, el pueblo se revuelve contra el monje, oportunidad que Ezio aprovecha para recuperar el fruto, necesario para afrontar una última misión.

Ezio viaja a Roma y se infiltra en el Vaticano para conseguir un segundo fragmento del Edén en poder de Rodrigo Borgia (convertido ahora en el Papa Alejandro VI), y utilizar ambos artefactos para acceder a una cripta oculta bajo la Capilla Sixtina, que según una profecía es la morada de Dios. Finalmente en el interior de la cámara se manifiesta la aparición espectral de una mujer llamada Minerva, miembro de la Primera Civilización, verdaderos creadores de la humanidad, que se revela para transmitir un inquietante mensaje a Desmond sobre una amenaza que se cierne sobre el planeta Tierra.

VIII.1. ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO EN AC: II.

La aventura comienza con un tutorial integrado en las vivencias de juventud del personaje de Ezio, cuando la interfaz del Animus 2.0 enseña al usuario los conceptos jugables de cada combinación de botones a través de cumplir encargos familiares, peleas callejeras en el Ponte Vecchio, o carreras por los tejados de Florencia. El usuario aprende de esas vivencias los movimientos básicos para el resto de la aventura. Fuera de la realidad virtual el personaje de Desmond también puede entrenar sus habilidades por primera vez en la saga. Como novedad en esta entrega, el Animus 2.0 además de revivir la memoria de los antepasados del usuario, aporta en forma de base de datos, información adicional de carácter histórico y cultural respecto a la época, lugares y los numerosos personajes reales que aparecen en el juego. Una innovación que no es meramente accesorio, ya que afecta directamente a la jugabilidad. También cambia el sexto sentido de los Asesinos conocido como “vista de Águila”, que deja de ser estático y subjetivo para convertirse en una visión dinámica en tercera persona, que puede ser usada incluso cuando el protagonista se mueve por el escenario. La mayor parte de movimientos están basados en el *parkour*, y como en el título anterior, permiten al jugador escalar altas estructuras y realizar “saltos de fe” desde elevadas cimas. Aunque el rediseño de la arquitectura de los espacios urbanos coadyuva a una mayor variedad de acciones del protagonista, como por ejemplo el salto de pared que permite al personaje llegar a zonas de difícil acceso. Al estar los tejados de las ciudades italianas distribuidos de una manera muy anárquica, surgen nuevas técnicas para recorrerlos, como por ejemplo un novedoso movimiento que permite al personaje asirse a cualquier saliente cuando esté cayendo en paralelo a una fachada. La idiosincrasia

de ciertas ciudades también contribuye para que se incorpore la posibilidad de nadar en masas de agua como ríos o canales, protagonistas del paisaje urbano en Florencia y Venecia, además de navegar en góndola, o montar a caballo en las largas distancias que separan los diferentes núcleos de población. Una circunstancia que favorece y enriquece la exploración de los espacios recreados. Además, en ocasiones puntuales Ezio puede usar un prototipo de la máquina voladora diseñada por Leonardo da Vinci, por lo que ciertos escenarios pueden explorarse por tierra, mar y aire.

No obstante, las acciones del protagonista están supeditadas a estricto sistema de notoriedad. Mientras el comportamiento del personaje no se salga de la norma establecida, el icono de notoriedad permanece vacío y no despierta las sospechas de los guardias, pero conforme se acometen ciertas acciones que se perciben como antisociales, pero que son necesarias para cumplir con ciertas misiones (como correr por los tejados, o cometer pequeños hurtos), o se invaden zonas restringidas, el icono se va llenando, y como consecuencia los soldados enemigos empiezan a atosigar a Ezio. Si el comportamiento antisocial continúa, el marcador de notoriedad se llena y la persecución se vuelve insostenible para el personaje.

En ese punto el usuario tiene varias opciones para restablecer una situación de normalidad; retirar los carteles de “se busca” que se encuentran repartidos por las calles, sobornar a los pregoneros de la ciudad para que hablen bien del personaje y se reduzca la hostilidad social hacia él, o asesinar a los oficiales corruptos que fomentan la persecución.

Este sistema está orientado a ejercer la suficiente presión sobre el jugador para que este opte por los métodos sutiles y las acciones sigilosas, motivo por el que para evitar ser descubiertos *in fraganti*, se incorpora la posibilidad de trasladar y esconder los cadáveres de los enemigos.

No obstante los enfrentamientos abiertos son inevitables, y en esta ocasión el sistema de combate se ha perfeccionado mejorando la inteligencia artificial de los enemigos, que en esta ocasión están divididos en diferentes tipos de soldados. Los guardias pueden ser de rango normal, expertos e inagotables espadachines, o gigantes de gran envergadura y resistencia física. Los ataques son dirigidos de una manera menos ordenada en el sentido de que ya no se aguarda por turnos para atacar de uno en uno como en la primera entrega de la serie. Además de las técnicas de combate habituales, Ezio tiene nuevas habilidades como Asesino, pudiendo ejecutar a sus objetivos desde un escondite, o arrojándolos al

vacío. En el combate se introduce la posibilidad de desarmar a los enemigos, agarrarlos y propinarles un golpe antes de arrojarlos, y la capacidad de robar las armas a los adversarios en pleno combate o al caer derrotados. Es una manera de manejar armas de distinto rango que no están disponibles en las herrerías, pero su uso es temporal porque al acabar el combate Ezio las deja caer. En caso de huida el protagonista cuenta con nuevos recursos para esconderse, como la posibilidad de mimetizarse con cualquier muchedumbre (no sólo con monjes como ocurría en el caso de Altaïr), o bucear en el agua, ya sea en un río, un lago, o canal para salir del campo de visión de sus perseguidores. Su salud se mide como sincronización, y las heridas leves se van curando por si solas, pero cuando las heridas tienen cierta gravedad requieren del tratamiento médico que proporcionan los galenos.

El sistema de combate añade contraataques y nuevas herramientas, gracias a la ayuda de Leonardo da Vinci que aporta ideas para modificar las armas de Asesino, como la tradicional hoja oculta, la hoja envenenada, y un rudimentario cañón oculto. Aparte de esas armas, en las herrerías pueden conseguirse cuchillos arrojados, bombas de humo para acciones evasivas, cuchillos de hoja corta, y diversas espadas, además de poder usar las armas de los propios soldados derrotados. Todas las armas tienen un sistema de puntos de daño, de velocidad y bloqueo, inspirado por los juegos de rol. Se introducen las armaduras, que aumentan la salud del personaje y disminuyen el daño provocado por los enemigos, y están compuestas de distintas piezas que pueden comprarse en herrerías, como las Hombreras/Espaldares, Peto, Brazales, Grebas (botas).

Para este tipo de adquisiciones comerciales se incorpora un sistema económico basado en la moneda de la época (el florín). El dinero puede encontrarse en cofres dispersos por cada territorio, cumpliendo misiones, cometiendo hurtos, o saqueando los cadáveres de los enemigos derrotados. Con dinero, además de comprar en las diferentes tiendas, se consiguen medicamentos de los galenos, reparar el equipamiento desgastado o roto, o mejorar la Villa Auditore, entre otras posibilidades. Sin embargo, uno de los usos más útiles del dinero, es la contratación de alguno de los gremios (cortesanas, ladrones, o mercenarios). Las cortesanas ayudan a distraer a los guardias vigías, los ladrones consiguen acaparar la atención de los soldados haciéndoles ir en otra dirección, y los mercenarios combaten junto a Ezio contra sus enemigos.

Las misiones que conforman el argumento principal, se reparten en capítulos llamados *Secuencias de ADN*. En la versión básica del juego, que se comercializa inicialmente en videoconsolas Xbox 360 y PlayStation 3 hay disponibles 12 secuencias, pero con el tiempo se incorporan dos más a modo de contenido descargable; *La Batalla de Forlì*, y *La Hoguera de las Vanidades*. Posteriormente se publica una versión íntegra con las 14 Secuencias de ADN completas para PC (la versión usada para este análisis). En total supone una campaña individual de más de más de 15 horas de juego (obviando las misiones secundarias y la búsqueda de objetos).

Las misiones secundarias ofrecen la posibilidad de desempeñar tareas al margen de la línea narrativa. Consisten en ejercer de correo contra reloj, vengar a mujeres despechadas, competir en carreras contra ladrones, o asesinar a determinados personajes por encargo. Otra de las misiones secundarias es la de explorar las 6 tumbas de Asesinos; construcciones repletas de enigmas y trampas que se activan con mecanismos, donde se ponen a prueba las habilidades de escalada, sigilo y velocidad. Además de la localización y destrucción de Refugios de Templarios. Aunque la más importante de estas misiones es completar el *Códice de Altair*, un manuscrito compuesto por 30 páginas perdidas y dispersas en cofres de todo el territorio. En realidad es un tipo de coleccionable, pero es imprescindible completarlo para acceder a la última misión principal del juego.

Para fomentar la exploración de cada escenario se recurre a coleccionables dispersos por todo el mapa que ofrecen diferentes recompensas al ser recopilados. Hay de diversos tipos, como por ejemplo explorar Monteriggioni para encontrar 8 esculturas de dioses a cambio de una recompensa económica. Otro coleccionable es el de las 100 plumas, dispersas por todos los territorios. Se coleccionan en memoria del hermano pequeño de Ezio, y al ser reunidas ofrecen como recompensa una emotiva escena familiar, además de un martillo de combate y una capa.

Aunque el coleccionable más interesante es el de los 20 Glifos de *La Verdad*, ya que están dispersos por los monumentos más emblemáticos del juego. Cada vez que se encuentra uno de ellos, el jugador es sometido a una pequeña prueba en forma de puzle o juego de observación, donde tiene que encontrar ciertos detalles ocultos en imágenes de conocidas pinturas, esculturas, y fotografías históricas. Cuando se completa con éxito un glifo se obtiene una pequeña secuencia de vídeo, y al resolverlos todos se compone una interesante escena relacionada con la historia del juego.

Finalmente, es muy reseñable la colección de obras pictóricas que se puede reunir comprando en las distintas tiendas de mercaderes de arte. Es un gran aliciente poder reunir en una sala pinturas como *La Anunciación*, *La Dama del armiño*, *Retrato de una dama*, *San Jerónimo*, *Retrato de un músico*, *San Juan Bautista*, *Leda y el cisne*, y *La adoración de los Reyes* de Leonardo da Vinci. *El nacimiento de Venus*, *Palas y el Centauro*, y *La Primavera* de Sandro Botticelli. *San Jerónimo en su estudio* y *San Sebastián* de Antonello da Messina. *Venus naciente*, y el *Amor sacro, amor profano* de Tiziano. *Las tres gracias* y *La fornarina* de Rafael. *Francesco delle Opere* de Pietro Perugino. *Simonetta Vespuccio* de Piero di Cosimo. *Battista y Federico* de Piero della Francesca, *La ciudad ideal* de Giorgio Martini y Piero della Francesca, *Júpiter e Ío* de Antonio Allegri da Corregio. *La Venus del espejo* de Mabuse, Federico da Montefeltro de Pedro Berruguete, *San Francisco en éxtasis* de Giovanni Bellini, *San Crisógono* de Michele Giambono, *Eva* de Alberto Durero, *La Virgen con el niño* de Filippo Lippi, *Bautismo de Cristo* de Andrea del Verrocchio, y *La Venus dormida* de Giorgione. Una extraordinaria colección de pinturas acompañadas de una breve reseña en cada caso.

Estamos ante un mundo muy elaborado a nivel estético y artístico, pero es que literalmente es un gran mundo compuesto de amplísimas zonas explorables con una gran concentración de edificios, de los que muchos son visitables en su interior. Las construcciones, especialmente las atalayas, han sido diseñadas para retar la habilidad del jugador, que ahora debe encontrar los salientes adecuados para poder llegar a la cima.

El motor gráfico mueve a una gran cantidad de personajes transitando las calles, junto con elementos móviles del entorno urbano (cajas que cuelgan de cuerdas, faroles, maceteros colgantes, etc). Además de un nuevo y complejo elemento que contribuye a enriquecer el paisaje urbano, el agua en movimiento, que se da en los ríos y canales de las distintas localizaciones.

En cuanto a la representación atmosférica, además de cambios climáticos y mejores efectos lumínicos, se incorpora en este juego un ciclo de día-noche que acompaña a la saga en los siguientes episodios.

La dirección artística se muestra espectacular a la hora de acercarse a un contexto como el del Renacimiento Italiano, y en la fascinante recreación de las ciudades protagonistas en esta época, es donde el videojuego obtiene sus mayores logros. No sólo se han representado los espacios históricos con gran semejanza a la realidad, sino que se ha

sabido captar el ambiente de la época de una manera verosímil, muy creíble. Y es que pasear y explorar la Italia Renacentista no sólo aporta un conocimiento del entorno, sino que también permite aprender de los personajes históricos reales que se presentan, permitiendo al usuario conocer aspectos más cercanos de la vida en esa sociedad.

Como colofón se ofrece un sonido ambiente muy representativo de la agitada vida de las ciudades y la tranquilidad campestre en la Toscana y la Romaña. En el bullicio urbano destacan las voces de los comerciantes y los pregoneros, que se mezclan con el murmullo y las conversaciones de los transeúntes. Un ambiente que en determinadas ocasiones se manifiesta como alegre y festivo, habiendo incluso músicos callejeros amenizando determinados pasajes y callejones.

El *score* musical vuelve a estar a cargo del compositor danés Jesper Kid, que ambienta cada localización y situación, conectando con un estado de ánimo más intimista y sentimental, como ocurre en el tema principal titulado *Ezio's family*. A pesar de ello cuenta con abundantes partituras épicas, que se ajustan a las situaciones dinámicas que surgen de cada acción en el juego. Destacable es el tema *Venice Rooftops*, una melodía ascendente de cuatro notas, tambores, violines y guitarras acompañadas de voces corales en una composición trepidante. Como es habitual en la saga, en algunas de las melodías se combinan los instrumentos clásicos como el violín o el arpa, con instrumentos modernos que recuerdan el espíritu ecléctico que subyace en el fondo de la historia.

Como es habitual en fechas cercanas al estreno de un videojuego, las partes creativas implicadas en el proyecto entran en contacto con la prensa especializada para responder a las preguntas más frecuentes sobre el proceso de desarrollo del juego. Durante la promoción de la primera entrega de *Assassin's Creed*, son Patrice Désilets y Jade Raymond quienes se ocupan de responder a las cuestiones planteadas sobre la jugabilidad y argumento del título, pero también respecto al asesoramiento histórico y artístico recibido. Ambos creativos repiten en la promoción de *Assassin's Creed II*, ya que Désilets vuelve a ser el Director Creativo y Raymond pasa a la Producción Ejecutiva en la secuela. No obstante, debido a las críticas que recibe la jugabilidad de la primera entrega (a la que se achaca monotonía en las mecánicas de las misiones) las entrevistas están más centradas en hablar de las novedades jugables de la secuela, por lo que esclarecer el proceso de creación artística, o el tipo de asesoramiento histórico en el desarrollo del contexto argumental y visual del juego, queda relegado a un segundo plano. Aun así, es posible

obtener cierta información sobre el proceso creativo, que arroja luz sobre cuán exhaustivos son los esfuerzos por recrear entornos reales del Renacimiento italiano, y cuáles son los referentes culturales para tejer la historia de Ezio Auditore en la Florencia del siglo XV.

Hay muchas fuentes de inspiración a la hora de recrear toda una época, Patrice Désilets explica cómo la *Comedia del Arte* es una influencia a la hora de diseñar la estética de algunos personajes¹¹¹, y también comenta que la historia de Ezio está inspirada por la novela *El conde de Montecristo* (Alejandro Dumas, 1844)¹¹². Ezio es un nuevo Edmundo Dantés que teje una red de venganza en la que pretende envolver a sus enemigos en la Italia del siglo XV. Désilets se decanta por este periodo y ambientación como el mejor escenario para su trama, debido a las circunstancias culturales que acentúan la importancia del individuo dentro de una sociedad más racional:

“El Renacimiento italiano es el periodo en que comienza la Historia Moderna. En aquella época en Italia comienza a aparecer gente que antepone el ser humano a lo divino, a la creencia de Dios. Se habla más de ciencia que de arte.” (Désilets, 2009: minuto 4:05)

Palabras muy parecidas a las de Sebastian Puel, Productor del título, que coincide en la importancia de la transformación de la sociedad medieval en sociedad moderna, en un lugar “en el que confluyen negocios, arte y una nueva forma de pensar, con el hombre en el centro de su propio universo y cambiando la manera de ver la religión.” (Aliende, 2009)

La idoneidad para la trama de una ambientación renacentista, es algo en lo que está de acuerdo la historiadora Margaret Meserve¹¹³, asesora en el proceso creativo del juego, cuando (respecto al periodo histórico recreado en *Assassin's Creed II*) opina que “nos encontramos en la época dorada del Renacimiento italiano, cuando se pintan los mejores cuadros, majestuosas esculturas, se construyen y crean maravillosas obras de arquitectura.

¹¹¹ “En la Comedia del Arte hay un personaje, un doctor, que lleva una máscara con una larga nariz, hemos cogido ese elemento porque pensamos que sería un personaje único para un videojuego.” (Désilets, 2009: minuto 5:02)

¹¹² En el marco del Fun & Serious Game Festival de Bilbao, celebrado en noviembre de 2015. Désilets comenta a modo de anécdota su anterior estancia en la ciudad de Bilbao; “me quedé en el hotel leyendo *El conde de Montecristo*, de Dumas. Y es gracioso, porque es una historia muy parecida a la de *Assassin's Creed 2*. Quince años atrás, yo estaba aquí leyendo algo que inspiraría el juego.” (Grandío, 2015)

¹¹³ Margaret Meserve; formada en la Universidad de Harvard y doctorada en el Instituto Warburg de la Universidad de Londres, está especializada en Historia intelectual y cultural del Renacimiento italiano. Actualmente imparte clases sobre Renacimiento italiano, la Roma moderna, Historia de la sociedad italiana, e Historia del libro, en el College of Arts and Letters en la Universidad de Notre Dame (Indiana, EEUU).

Todo al mismo tiempo. A su vez, es un periodo de incertidumbre política, de tragedias y violencia.” (Meserve, 2009a: minuto 1:03)

Sebastian Puel, además, concreta el porqué de ambientar el videojuego en ciudades como Venecia y Florencia, y es que según su testimonio, al margen de tener un protagonismo especial dentro de Italia, “muchas cosas ocurrieron en esas pequeñas ciudades en un muy corto periodo de tiempo (...) Florencia y Venecia son dos de las ciudades más visitadas del mundo. Es un sueño para mucha gente.” (Aliende, 2009)

Por consiguiente, se hace necesario para el equipo de desarrollo obtener información de fuentes lo más primarias posibles. Según Désilets, el equipo tiene acceso a mucha documentación sobre el Renacimiento porque “aún se conservan escritos, monumentos, y obras de arte de la época.” (Désilets, 2009: 4:20)

Dicho material lo obtienen gracias a un equipo de 240 trabajadores que se desplaza a Florencia, Venecia, Milán y Roma para estudiar el arte y la arquitectura del lugar y tomar unas 10.000 fotografías. “Ha sido fantástico, porque así podemos trabajar con nuestras propias referencias. Queríamos captar la gente de Italia, las sensaciones que se dan allí” (Aliende, 2009), comenta Sebastian Puel.

El equipo artístico de Ubisoft Montreal liderado por Désilets, lleva el peso de la documentación, la consulta de libros sobre Historia del Arte, y la realización de fotografías de alta calidad para reproducir las distintas localizaciones y entornos tridimensionalmente. No obstante, para el trabajo de campo Désilets reconoce la importancia del asesoramiento de expertos sobre el terreno:

“Cuando estuvimos en Italia lo primero que hicimos fue visitarla con un guía italiano. Él nos decía: ‘este edificio es del Renacimiento, éste pertenece al Medieval’, o ‘este otro tiene cien años’. Eso nos ayudó a diferenciar la arquitectura de la época.” (Désilets, 2009: 4:40)

Por tanto en *Assassin's Creed II*, hay una evidente atención por los detalles de tipo histórico artístico, y uno de los guionistas del juego, Jeffrey Yohalem, comenta cómo eso repercute positivamente en la experiencia del usuario. Por ejemplo a la hora de conocer mejor ciertas estructuras reales recreadas en el videojuego:

“El jugador va a poder jugar dentro del Duomo (Santa María del Fiore). Ese interior es uno de los espacios interiores más grandes en Italia. Saltar y trepar por todo el escenario va a permitir al jugador percatarse de la grandeza del edificio y de la libertad con la que cuenta.” (Yohalem, 2009a: 2:20)

No sólo se aporta más en los detalles respecto a monumentos concretos, sino también en lo referente a costumbres de la sociedad de la época. Así la historiadora Margaret Meserve, se refiere a villas como Monteriggioni (que aparece en el juego como un lugar apartado donde el protagonista tiene su residencia) como lugares donde las familias más pudientes podían retirarse en vacaciones¹¹⁴, lo cual contribuye a mostrar aspectos sobre la sociedad renacentista probablemente menos conocidos por el jugador medio.

La información sobre lugares, monumentos y personajes en esta entrega de *Assassin's Creed* es tan abundante que motiva la introducción de un nuevo elemento, la enciclopedia llamada *Base de Datos del Animus*, una herramienta que incide en el carácter divulgativo del videojuego, aportando información emergente durante el juego (que puede consultarse posteriormente en un menú) referente a cada uno de los personajes históricos que aparecen en la trama, además de enclaves reales recreados en los distintos escenarios. Una idea impulsada por Jean Guesdon¹¹⁵, Game Designer, que se convierte en un elemento clave dentro de la saga, y que según Jeffrey Yohalem, permite que el jugador profundice en la historia que se le está mostrando:

“Cuando estemos frente a lugares emblemáticos en el juego, o cerca de algunos personajes, o incluso en un determinado evento, el jugador recibirá un pequeño mensaje que le permitirá acceder a una base de datos y conocer más acerca de la historia del hecho en sí, conociendo en profundidad qué es lo que está pasando.” (Yohalem, 2009b: 1:13)

¹¹⁴ “Las villas cumplen con características de estilo arquitectónico del Renacimiento, ya que las vidas de las familias tenían lugar en estas pequeñas ciudadelas. Casi todos ellos comprarían terrenos en las afueras de las grandes ciudades y construirían su casa de campo para irse de vacaciones en verano y alejarse del calor de la ciudad.” (Meserve, 2009b: minuto 2:30)

¹¹⁵ Jean Guesdon; tras su paso por empresas de juguetería como Mattel, Guesdon se incorpora a la plantilla de Ubisoft Montreal en 2005, convirtiéndose en parte del equipo de desarrollo del *Assassin's Creed* original. Desde entonces se convierte en un miembro clave de la franquicia, trabajando como Game Designer en *Assassin's Creed II*, como Administrador de Contenido involucrado en la concepción de los juegos de la serie en todas las plataformas (amén de novelas, cómics, cortometrajes y otras licencias), así como de Director Creativo en los capítulos *Assassin's Creed IV: Black Flag* y *Assassin's Creed: Origins*.

Por todo ello es lógico que como historiadora, Margaret Meserve manifieste su entusiasmo por la posibilidad de ser partícipe de la vida en una sociedad del pasado gracias a la reconstrucción de las ciudades renacentistas en este videojuego:

“Lo que me parece increíble acerca del juego es que puedes vivir la vida en ciudades tal y como estaban en 1470 o 1480, y la investigación que se ha hecho para reconstruir las ciudades en su determinado momento histórico luce increíble en mi opinión.” (Meserve, 2009b: minuto 3:27)

Por tanto, vemos que un título como *Assassin's Creed II* requiere de un mayor asesoramiento por parte de expertos, y conocemos a profesionales del mundo académico involucrados en el proyecto, pero es gracias al testimonio de algunos de ellos que podemos conocer más sobre la manera de trabajar dentro de la industria del videojuego, y sobre cuál es la importancia real que se da en estos títulos a la información aportada por los profesionales de la Historia, Arte, y Arquitectura.

Tal es el caso de la colombiana María Elisa Navarro Morales¹¹⁶, profesora de arquitectura en la Universidad de los Andes (Bogotá), que en una entrevista narra su experiencia profesional como asesora en el desarrollo de *Assassin's Creed II*, revelando aspectos menos conocidos del trabajo multidisciplinar dentro de un proyecto tan ambicioso como es un videojuego de gran presupuesto.

Navarro cuenta desde cómo se produce su contacto inicial con la empresa desarrolladora Ubisoft Montreal, cuando ella vive en la ciudad canadiense cursando su doctorado en la Universidad de McGill. Al margen del ámbito profesional y académico, entabla amistad con Vincent Gaigneux, un artista conceptual encargado del diseño del protagonista del juego (Ezio Auditore), que conociendo la formación universitaria de Navarro, le solicita ayuda para documentarse en su labor de diseño de ropa y armas de época:

“Le expliqué cómo acceder a los archivos para estudiar documentos y cuadros originales de la época, pero la tarea les era tan ajena que decidieron citarme con el director del proyecto. Esto fue en febrero de 2008. Ellos se ofrecieron colaborar con la Universidad

¹¹⁶ María Elisa Navarro Morales; licenciada en 1999 por la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Los Andes, Bogotá. Máster y Doctorado en la Universidad de McGill, Montreal, en 2006 y 2013 respectivamente. Actualmente ejerce como profesora en la universidad donde se formó. Su principal línea de investigación es la Historia de la Ciudad y la Arquitectura como instrumento para la comprensión e interpretación disciplinar.

de McGill y arrancar un proyecto de investigación asociado a *Assassin's Creed II*, siempre y cuando fuera yo la encargada.” (Saga, 2015)

Navarro explica que su trabajo como asesora consiste en documentarse sobre una época concreta (entre 1476 y 1503) valiéndose de la base de datos de la Universidad de McGill, para luego ofrecer la información al equipo en forma de clases magistrales donde se arroja luz sobre diseño de personajes o eventos que tuvieran lugar en el periodo histórico recreado, como la historia de los Medici, o Savonarola. Navarro también elabora listados de edificios de la época que aún permanecen en pie, como por ejemplo algunas iglesias, y asesora al equipo sobre el aspecto que pueden tener dichos edificios en el momento en que se ambienta el juego. Según Navarro es un aspecto interesante porque “las fachadas renacentistas de las iglesias no se empezaron a construir hasta mucho más tarde, por lo que yo les enseñé el ejemplo de San Lorenzo (que nunca tuvo este tipo de fachada) para que se imaginaran como podían ser las iglesias en aquel entonces y plantearan sus diseños en consonancia.” (Saga, 2015)

Gracias al testimonio de Navarro, además conocemos que algunos aspectos, como la jugabilidad (las mecánicas de juego), se planean previamente a la elección de un escenario, mientras que el ambiente, el urbanismo, la arquitectura recreada, se adapta a posteriori al tipo de actividades que el equipo de desarrollo quiere que se lleve a cabo en el videojuego. En algunos casos, se decide un lugar real en el que ambientar el juego dependiendo de si éste contribuye proactivamente al desarrollo de la actividad planificada, pudiendo incluso sacrificar el rigor histórico de la recreación en pro de las mecánicas de juego:

“Necesitaron buscar una ciudad aparte de las principales, para ubicar una sección del juego que tuviera una gran cantidad de torres y espacios altos. Yo me documenté y juntos llegamos a la conclusión de que esa parte de la acción ocurriría en San Gimignano. Otro de los aspectos que tratamos fue la forma de las viviendas. Ellos iban modelando, y periódicamente yo me reunía con ellos para comprobar la precisión de la reconstrucción histórica. A veces, por jugabilidad, necesitaban tener paredes con mucha textura para que Ezio pudiera escalar, pero a la hora de plantear estos elementos se cometían imprecisiones. Por ejemplo, recuerdo un balcón con una baranda de hierro forjado que no pudo haber existido en aquella época. Yo era responsable de detectar estos problemas. Por otro lado, las viviendas de finales del siglo XV muy posiblemente tenían una sola

altura, máximo dos, pero ellos decidieron hacer caso omiso de este dato por una cuestión de jugabilidad.” (Saga, 2015)

Es decir, el espacio urbanístico recreado tiene una base real, pero al tratarse de ficción, la aproximación a la realidad está sometida a la experiencia de juego que se quiere transmitir al usuario, siendo fiel en algunos aspectos y apartándose de la realidad en otros, procurando que la decisión de desviarse del rigor histórico en algunos elementos sea siempre a un nivel consciente y meditado.

A pesar de ser una persona formada en el campo de la arquitectura, el trabajo de María Elisa Navarro como asesora va más allá de dar indicaciones sobre estructuras, o urbanismo. Según comenta, se encarga de investigar cualquier aspecto relacionado con la ambientación histórica, como por ejemplo el estilismo y la moda de la Florencia y Venecia renacentistas, ciudades con sus propios códigos y normas de decoro en el vestir. Para ello Navarro afirma haberse basado mucho en la pintura de la época, como la de Botticelli, pero también obtiene información de las leyes que rigen la vestimenta de las mujeres en base a su condición social en cada una de las ciudades recreadas en el juego.

Los artistas conceptuales y de modelado en 3D se benefician de este tipo de investigaciones, y además tienen la posibilidad de preguntar por aspectos más concretos a través de cuestionarios, o en sesiones donde muestran su trabajo a la asesora para comprobar si se deben hacer cambios en personajes o entornos. Según Navarro, estas reuniones de asesoramiento con el personal empiezan siendo generales y con poca gente, y con el tiempo se hacen más frecuentes, más específicas, y con más personal, en un entorno muy protegido y hermético:

“Así es como acabé trabajando durante dos años en esta empresa, desde un primer asesoramiento a un pequeño equipo de 20 personas, hasta ser más de 400 en un sótano enorme de Montreal, colaborando con oficinas en Shanghái. El proyecto era secreto, yo no podía decirle a nadie en qué estaba trabajando, y en las últimas etapas el equipo estaba reunido en un gran sótano de entrada controlada, tarjetas de seguridad, etc.” (Saga, 2015)

Para la profesora María Elisa Navarro, el asesoramiento de *Assassin's Creed II* es una experiencia grata porque entiende que hay un interés genuino por lo histórico y lo artístico en el desarrollo del juego. Desde su punto de vista la realización del videojuego supone además rescatar del olvido un conocimiento que está oculto, una información escondida

que a ella le cuesta dos años sacar a la luz. Un arduo trabajo del que aprende a título personal, y que se hace imprescindible para la recreación de un ambiente histórico verosímil y estéticamente llamativo:

“Realmente el trabajo primario que yo hacía no era nada sexy, buscar documentos, compilarlos, escanearlos... Todo se mandaba en documentos de Word muy sencillos. Sin embargo para ellos era un recurso vital que les permitía crear una experiencia muy realista, realmente bonita. Para mí fue un placer poder mezclar una creación de este tipo, una industria tan joven, con lo más viejo del mundo, con la historia.” (Saga, 2015)

En conclusión, puede añadirse que el desarrollo de *Assassin's Creed II* se materializa en una recreación histórica de ciudades reales bastante fidedigna (aunque con ciertas licencias), que es posible gracias a una ejemplar colaboración multidisciplinar entre el ámbito académico y la industria del videojuego.

VIII.2. LOCALIZACIONES DE INTERÉS EN AC: II.

VIII.2.1. Florencia.

La capital de la región de Toscana es la primera ciudad que se visita en *Assassin's Creed II*, un título donde queda clara la importancia de la época y de la arquitectura renacentista ya desde los primeros minutos, cuando los créditos iniciales se superponen con una imponente imagen del Duomo donde destaca la cúpula de Filippo Brunelleschi y el *Campanile* de Giotto.

El jugador es transportado a la República de Florencia en el último cuarto del siglo XV, una ciudad muy homogénea rodeada por una muralla, con un entramado urbano muy denso de calles generalmente pavimentadas, delimitadas por paredes de piedra y muros de mampostería que dan a la ciudad una tonalidad ocre.

Desde los tejados de las numerosas iglesias puede observarse el panorama para una toma de contacto con una ciudad de gran tamaño dividida por el río Arno. Sobre el mapa, y para facilitar la orientación del jugador, el entramado urbano florentino se distribuye en cuatro grandes distritos; tres al norte del Puente Vecchio (distrito de San Giovanni en el centro, distrito de San Marcos en el este, y distrito de Santa María Novella en el oeste), y uno al sur del Arno (distrito de Oltrarno).

Distrito de San Giovanni.

Es el primer escenario que se visita dentro de la simulación del Animus, el distrito de San Giovanni (que lleva el nombre del patrón de la República de Florencia) ocupa el centro geográfico de la representación de Florencia en *Assassin's Creed II*, y también se corresponde con la zona más emblemática de la ciudad real, que según la base de datos del videojuego “es el sector más antiguo de la ciudad y su centro administrativo”. Dentro de este barrio el jugador puede encontrar viviendas de clase social elevada, casas señoriales como la de los Auditore (la familia del protagonista), construcciones de calidad y de varios pisos de altura. Las calles, generalmente están pavimentadas con grandes losas de piedra, y se dan los grandes espacios públicos como la Plaza de la Señoría (corazón de la urbe donde puede visitarse el Palacio de la Señoría, también conocido como Palacio Viejo), amén de otros espacios monumentales de interés como la Catedral de Santa María del Fiore, o el Puente Viejo.

Distrito de San Marcos.

Es el distrito noreste en el mapa de Florencia de *Assassin's Creed II*, un barrio donde se da un tipo de arquitectura similar al que se ve en otros lugares de Florencia, aunque en esta zona abundan las obras y las viviendas en construcción, pudiendo verse los tablones y las vigas de madera de muchas estructuras. Estéticamente da la impresión de ser un lugar menos opulento que el distrito de San Giovanni, especialmente en las calles que limitan con la muralla de la ciudad. No obstante también tiene espacios que destacan entre las construcciones civiles, como por ejemplo la basílica de la Santa Cruz, el Palacio Medici, o el Hospicio de los Inocentes.

Distrito de Santa María Novella.

Como en la realidad, el distrito de Santa Maria Novella se encuentra en el noroeste del centro histórico de Florencia. Recibe su nombre de la iglesia de Santa María Novella, que según la información que aporta el propio juego está considerada como “la primera gran basílica de Florencia”. Es un barrio con una apariencia estética (tanto en la arquitectura como en las vestimentas de los viandantes) que indica una cierta prosperidad económica. El corazón del distrito es la mencionada iglesia basilical de Santa María Novella junto a

la cual se levanta la estructura del Mercado Viejo, mientras que en el norte, puede visitarse el Duomo de San Lorenzo.

Distrito de Oltrarno.

El barrio situado al sur del mapa de Florencia, cuyo nombre (Oltrarno) significa literalmente “al otro lado del Arno”, es una zona no accesible en las primeras ediciones del juego, y se ofrece como contenido extra descargable (DLCs, o *Downloadable Content*) previo pago en las primeras versiones para videoconsola (posteriormente se integra en la versión lanzada para ordenadores). Es una de las zonas más antiguas de Florencia y en el videojuego es representado como una zona donde la gente vive de la artesanía. En Oltrarno, como en el resto de la ciudad florentina, hay una gran presencia religiosa que se materializa en entornos como la Iglesia del Santo Spirito, y de entre la arquitectura civil destacan grandes entornos monumentales como el Palacio Pitti.

Conociendo el proceso creativo dentro de *Assassin's Creed II*, y cómo se presta atención a ciertos entornos y espacios monumentales reales, como articuladores del urbanismo en el juego, se hace evidente que para un análisis pormenorizado conviene comprender individualmente cada uno de los espacios recreados. Una serie de lugares y entornos monumentales que vemos a continuación:

Basílica Catedral de Santa María del Fiore.

Este gran templo, símbolo de una imagen universal de Florencia, es representado desde una perspectiva nunca antes vista. Desde la planta, que puede apreciarse en el mapa del juego, hay una completa fidelidad hacia la realidad.



Fig.18. Vistas de la Catedral de Santa María del Fiore desde los tejados florentinos. Fuente: *Assassin's Creed II* ©Ubisoft.

Su apariencia externa está cuidada hasta el mínimo detalle en todo el alzado, reproduciendo desde las puertas de bronce de la fachada, pasando por los diseños de los mármoles policromos, hasta culminar en la gran cúpula de Brunelleschi. No obstante dicha fidelidad a la icónica imagen que se tiene en la actualidad de esta gran catedral, es en sí misma un anacronismo, debido a que el aspecto actual de la fachada no se da hasta mediados del siglo XIX, una época muy posterior a la que se escenifica en el juego. Sin embargo la representación de la cúpula sí se ajusta fielmente a la cronología, y tal como se describe en la base de datos del videojuego “con más de cuatro millones de ladrillos, la cúpula quedó terminada en 1436”. Se aporta además una nueva dimensión en la representación virtual de Santa María del Fiore, al convertir su interior en un escenario plenamente transitable por el protagonista.

En una de las misiones al margen del argumento, el jugador puede adentrarse en la catedral a través de unos mecanismos de ficción retrofuturista, y una vez en el interior del templo debe superar una suerte de retos de habilidad y plataformas, que permiten conocer cada detalle de su arquitectura, desde los diseños de los mármoles del suelo, pasando por sus naves central y laterales a través de andamios y trampillas que llevan a lo más alto de la cúpula de Brunelleschi desde el interior, hasta alcanzar la linterna donde se esconde un extraordinario tesoro. Un viaje que permite conocer el interior de Santa María del Fiore con gran proximidad a la realidad, y como no es posible en ninguna otra obra de ficción. El Duomo, que se ubica en una plaza que lleva su nombre en el Distrito de San Giovanni, forma un conjunto monumental junto con su campanario independiente conocido como El Campanile.

Sin embargo, otro componente de ese gran espacio público, el archiconocido Baptisterio de San Juan, que se sitúa justo frente a la fachada principal de Santa María del Fiore, inexplicablemente no aparece en el juego.

Campanario de Giotto.

El conocido popularmente como Campanile, que lleva el nombre del célebre arquitecto y pintor Giotto di Bondone (aunque la obra de este campanario es acometida por varios arquitectos) aparece representado con gran similitud al modelo real en que se basa, aunque a una escala algo menor y sin el tejado que hoy conserva.

Evidentemente el impresionante campanario se encuentra junto a la Basílica de Santa María del Fiore en la Plaza del Duomo florentina, una característica (el estar separado del templo) que es habitual en campanarios italianos.

Plaza de la Señoría.

Este gran espacio público se muestra en *Assassin's Creed II* como un punto neurálgico de la vida florentina del siglo XV. En el juego es representada como un espacio rectangular perfecto formado por el Palacio de la Señoría y la Loggia dei Lanzi. En el centro se levanta una estructura efímera de madera que es usada como cadalso para ejecuciones públicas. También puede verse un aspecto anacrónico y/o erróneo, como la presencia en la plaza de una versión de *Perseo con la Cabeza de la Medusa*, escultura creada por Benvenuto Cellini entre 1545 y 1554, una época posterior al periodo en que se ambienta el juego.

Palacio de la Señoría.

El edificio (también conocido como Palacio Viejo o Palazzo Vecchio) recibe su nombre del organismo florentino más importante de la época. Está diseñado como lugar de reunión del Gobierno de la República y su estética va acorde con el poder que representa ésta. En su versión virtual el *palazzo* conserva la grandeza de la obra original, donde la gran Torre de Arnolfo se erige como símbolo de la ciudad. Esta estructura se encuentra desplazada del centro de la fachada rompiendo la simetría porque se construye a raíz de una estructura anterior, y así se representa en el juego. El observador puede percatarse de que se recrean una serie de escudos y emblemas referentes a la simbología florentina, aunque no acaban de ser completamente fieles a los diseños originales. También difiere la estética de la versión de *Assassin's Creed II* en que el almohadillado de la fachada es representado con una menor profundidad y relieve que en la estructura real. Desde la cima de la torre se dominan las vistas de la plaza, y de gran parte de la ciudad, pudiendo ver desde el cauce del río Arno, hasta la cúpula del Duomo.

Loggia dei Lanzi.

Más conocida como Loggia della Signoria, es una estructura que forma parte del espacio público monumental en torno a la Plaza de la Señoría florentina y así se representa en el videojuego. Su estructura, en planta y alzado, es muy fiel a la realidad, aunque se levanta

a una escala menor, y carece de las características copias de esculturas famosas que ornamentan actualmente este espacio junto al Palacio de la Señoría.

Iglesia de la Santa Trinidad.

Este famoso templo ubicado en el centro de la Florencia histórica, experimenta a lo largo de las décadas varias remodelaciones, el aspecto que presenta en el videojuego es estructuralmente muy aproximado, pero hay diferencias evidentes en la ornamentación de la fachada. La historia de *Assassin's Creed II* se desarrolla a finales del siglo XV, motivo por el que la fachada de la Santa Trinidad virtual no aparece representada con el aspecto y algunos de los motivos ornamentales típicamente manieristas que se le incorporan aproximadamente un siglo después.

El Puente Viejo.

Durante el siglo XV es el principal puente de Florencia, en nuestros días es un símbolo de dicha ciudad y uno de los puentes más famosos del mundo. Su icónica imagen sobre el río Arno es representada en su versión virtual con una gran cercanía a la realidad. Por su importancia para la vida cotidiana, el puente es convertido en escenario de las primeras aventuras y gamberradas juveniles de Ezio, en un momento en que la vida florentina es diversión y despreocupación. Con el paso de los años los tiempos cambian, y el puente es testigo de aventuras más duras y crueles, en sintonía con la convulsión de la época, siendo el escenario donde un Ezio adulto, combate a muerte a un condotiero y sus hombres, que bloquean el puente por fidelidad a Savonarola.

Hospital de los Inocentes.

Según la misma base de datos del juego, este orfanato diseñado por Filippo Brunelleschi se abre en 1445, siendo el primero de su clase en Europa. El espacio del edificio está organizado en torno a la plaza de la Santísima Annunziata, y se eleva sobre el nivel de ésta apoyándose sobre una escalera corrida que recorre toda la fachada. Tal y como en el modelo real, en el pórtico se puede apreciar el sistema de proporciones que hace característico el estilo de Brunelleschi, que se convierte en modelo de la arquitectura renacentista.

Palacio Medici.

Esta gran obra arquitectónica de Michelozzo di Bartolomeo puede ser visitada en *Assassin's Creed II* tanto en su exterior como en el interior. Su fachada se muestra dividida en tres pisos, donde al igual que en el modelo real hay un almohadillado que se va mostrando más suavizado en cada piso, (aunque en el videojuego se muestra mucho más suavizado desde la primera planta). El interior se puede explorar gracias a una misión (que forma parte de una serie denominada *Tumbas de Asesinos*) en la que hay que proteger al mismísimo Lorenzo de Medici.

Justo al adentrarse en el palacio en el inicio de la aventura, el jugador puede contemplar la escultura del David de Donatello, representada con gran parecido a la real (aunque a una escala mayor). Un encargo personal de Cosme de Medici, que se expone en el inmueble de su familia. Ese es sólo uno de los detalles que se muestran, ya que gracias a esta misión pueden recorrerse una gran cantidad de estancias interiores, e incluso el patio interior del palacio.

Basílica de la Santa Cruz.

La iglesia franciscana conocida mundialmente como Santa Croce, también tiene su contrapartida virtual en *Assassin's Creed II*, mostrándose un gran mimo en la reproducción de detalles en toda su apariencia externa, especialmente en la fachada principal. No obstante, esto ya supone una anacronía en sí, ya que en la época en que se ambienta el juego (finales del siglo XV) la fachada principal no existe, siendo una obra posterior que se culmina a mediados del siglo XIX. El claustro de la basílica también sirve de escenario en el juego en una misión que transcurre durante una exposición pictórica de Andrea del Verrocchio, y en este caso la versión virtual tiene ciertas diferencias estéticas y estructurales con el espacio real que se recrea.

Basílica de San Lorenzo.

Esta iglesia es inicialmente obra de Brunelleschi (que se encarga de la planta) y posteriormente trabajan en ella otros arquitectos como Michelozzo, Antonio Manetti o Miguel Ángel. Lo más llamativo de esta basílica (tanto en la realidad como en la ficción de *Assassin's Creed*) es el hecho de que su fachada principal se encuentra inacabada, lo que ofrece una perspectiva poco usual del proceso de construcción de una gran obra arquitectónica de hace siglos, que normalmente llegaría a nuestros días culminada.

Basílica de Santa María Novella.

Esta iglesia es conocida por ser la primera gran basílica florentina y por tener una de las más bellas fachadas arquitectónicas del Renacimiento, diseñada por Leon Battista Alberti. En el videojuego se representa con gran fidelidad en los detalles.



Fig.19. La versión virtual de la Basílica de Santa María de Novella en pleno Renacimiento. Fuente: Assassin's Creed II ©Ubisoft.

Se muestran los diferentes mármoles de colores blanco y verde, con dibujos embutidos formando una ornamentación de recuadros, los nichos del cuerpo inferior, etc. Toda la decoración y las formas coinciden y son recreadas con gran fidelidad. En cambio en el espacio público que se genera frente a la fachada, puede verse una gran escultura clásica sobre un suelo pavimentado que contrasta con el obelisco y la zona ajardinada que hay realmente en la plaza. En el juego, además, diseñan un gran espacio interior de ficción a modo de gran catacumba, que se representa bajo la iglesia aprovechando el conocimiento de que la actual basílica se construye sobre un antiguo templo oratorio del siglo IX.

Mercado Viejo.

Es representado como una loggia, un pórtico de columnas sobre las que se sustentan una serie de arcos. Se trata de un espacio que no existe en la actualidad, por lo que en el videojuego recrean su estructura con una apariencia que recuerda a la Loggia del Mercato Nuovo, conocida popularmente como *Loggia del Porcellino*. Esta zona comercial se sitúa en el videojuego muy cerca de Santa María Novella, aunque en su momento la estructura

se levanta donde actualmente se encuentra la Plaza de la República, algo más alejada de la basílica.

El Palacio Pitti.

Estructuralmente esta gran construcción es representada en *Assassin's Creed II* con un aspecto cercano a la realidad. Tanto en la planta, como en el alzado, y en el espacio público que se abre ante la edificación que conforma la conocida Plaza Pitti. No obstante, hay ciertas diferenciaciones estéticas, como por ejemplo el uso en la versión virtual de un almohadillado bastante genérico, que se emplea como textura en otras edificaciones vistas en el juego, como el Palacio Medici. Es un almohadillado poco profundo y muy homogéneo, que prestando mayor atención al detalle, dista bastante de la estética de la fachada real del Palacio Pitti.

Basílica de Santa María del Santo Spirito.

Ubicada en el Distrito de Oltrarno, esta iglesia (anexa a un convento) es una de las más importantes de Florencia. El diseño de su edificación sobre un templo anterior es obra de Brunelleschi, pero después de su muerte, con la obra en manos de otros arquitectos, su fachada nunca se llega a completar, y actualmente conserva una apariencia completamente plana (salvo por los vanos de las puertas y su óculo) de su última intervención en el siglo XX. En *Assassin's Creed II* se muestra esa fachada en un estado más temprano, con los pilares vistos, y un óculo extra, sobre el cual se levanta una estructura de madera a modo de andamio, ya que el edificio se encuentra en un proceso de obras, mostrando por tanto un aspecto inacabado.

VIII.2.2. Monteriggioni.

En el momento en que se ambienta el juego, Monteriggioni es un bastión de la resistencia de la República de Siena contra el intento de la República de Florencia de apropiarse de más territorios en la Toscana. La población completamente fortificada, situada sobre una colina, y en guerra con Florencia, se convierte en el refugio ideal para el protagonista, ya que en la ficción de *Assassin's Creed II* es la familia Auditore quien construye las murallas y funda la villa, aunque realmente su construcción (que data del siglo XIII), tiene que ver con el mencionado enfrentamiento de la República de Siena con sus enemigos florentinos. En el videojuego, este pequeño burgo fortificado es recreado como un

escenario completamente ficticio, aunque tenga un nombre y ciertos aspectos estéticos y estructurales en común con la realidad.

Para empezar, la planta de Monteriggioni en el universo de *Assassin's Creed* es muy diferente de la planta de la ciudad real, ya que en el juego la muralla va siguiendo la forma irregular de un trazado urbano ficticio condicionado por la Villa Auditore (la casa de



Fig.1. Visión interior y exterior de Monteriggioni en Assassin's Creed II. Fuente: Perfil de Mathieu Granjon (director artístico del juego) en la plataforma ArtStation. Consulta [18-02-2020].

campo de la familia de Ezio), que no existe en el auténtico Monteriggioni. Sin embargo, sobre el plano real, la muralla de la villa conforma una figura geométrica entre el círculo y la elipse. Dentro del Monteriggioni virtual hay viviendas de estilo medieval con una apariencia aproximada a algunas que hoy se conservan en la población, pero distribuidas de una manera diferente. La iglesia de Santa María Assunta dentro de la ciudad amurallada, cuenta con una contrapartida virtual con algunas similitudes (nave rectangular, tejado a dos aguas) pero con diferencias claras (la Santa María Assunta real tiene un óculo en la fachada y una pequeña torre campanario de planta cuadrada). La versión virtual de Monteriggioni, aparte de la Villa Auditore incorpora otras estructuras ficticias, como por ejemplo una gran plaza circular en el centro de la villa que altera el entramado en un entorno muy reducido, transformando la apariencia general del pueblo

en una invención. Al margen, por supuesto, quedan las estructuras y las naves secretas que se corresponden con el relato de ciencia ficción, y que también se dan en el subsuelo de esta pequeña urbe. No obstante, el Monteriggioni virtual de *Assassin's Creed II*, puede ofrecer estructuras interesantes de analizar como por ejemplo la misma Villa Auditore:

Villa Auditore.

Es construida con un estilo arquitectónico basado en la geometría y la simetría. Se sitúa sobre un lugar elevado donde se domina toda la población. En el interior, además de las estancias habituales en una casa señorial reformada en época renacentista, se dan compartimentos ocultos que forman parte del relato de ciencia ficción, ya que la Villa Auditore no existe en el auténtico Monteriggioni. Tal y como la familia Auditore es parte de la ficción del universo *Assassin's Creed II*, pero lo cierto es que la apariencia externa de esta mansión sí está basada en una construcción existente en la realidad; la Villa Petraia, una de las villas Medici en Castello (Florencia). Tal y como el modelo en el que se basa, la recreación es una gran construcción palaciega, con una planta y fachada completamente simétricas, pórtico de entrada de cuatro pares de columnas que sustentan una balconada, y una torre que se eleva desde el cuerpo central de la estructura. Aunque cuenta con leves diferencias estéticas, como por ejemplo la disposición y número de ventanas de la fachada principal, la Villa Auditore es una recreación muy fiel del aspecto que conserva actualmente la Villa Petraia.

VIII.2.3. Toscana/ San Gimignano.

Parte de la región Toscana es representada en el juego como un gran territorio que conecta las diferentes áreas urbanas a través de caminos y veredas que pueden ser recorridas a pie o a caballo. Como es lógico, el paisaje que puede contemplarse en esta recreación está lleno de terrenos de cultivo, de verdes praderas, de olivares, y viñedos. Pequeñas casas rurales salpican ocasionalmente este ambiente pastoral, que es imagen icónica universal de esta región italiana, y que atrae a los viajeros desde hace siglos. Dentro de ese campo abierto recreado en el juego, se puede encontrar una estructura que está entre la realidad y la ficción. Un monasterio románico que según la base de datos del juego es el de Monte Oliveto Maggiore, fundado en 1313 por Bernardo Tolomei, que efectivamente, se corresponde con una auténtica abadía benedictina ubicada en la Toscana. La apariencia estética de Monte Oliveto Maggiore dentro del videojuego dista mucho de parecerse a la

estética del enclave real. No obstante, teniendo en cuenta que la ficción virtual se sitúa cronológicamente en el siglo XV, y que en épocas posteriores el complejo monástico ha sido reformado según los cánones estéticos de cada periodo, puede entenderse que la recreación del monasterio en *Assassin's Creed II* sea muy diferente del modelo en que se basa. No obstante, la planta de ambas construcciones es tan diferente que evidencia la existencia de una licencia artística por parte del equipo de desarrollo en el juego. Pero donde esta versión virtual se aleja de la fidelidad a la realidad, es en el hecho de que se la ubica a muy poca distancia de San Gimignano, el pequeño pueblo medieval amurallado, que también se localiza en el mapa de la Toscana de *Assassin's Creed II*. En la auténtica Toscana, el monasterio de Monte Oliveto Maggiore está situado a unos 50 kilómetros al sureste de San Gimignano, mientras que en el videojuego está localizado a una distancia de alrededor de un kilómetro de la villa fortificada, en una zona donde en realidad está ubicado el monasterio de Santa María Assunta a Monte Oliveto Minore. Es decir, en el juego se construye un monasterio ficticio, se le otorga el nombre y la descripción histórica correspondiente a Monte Oliveto Maggiore, y se le sitúa en el espacio geográfico donde está ubicado el monasterio de Santa María Assunta a Monte Oliveto Minore. Por consiguiente, se produce una mezcla entre la ficción y localizaciones existentes, que coinciden incluso en nombres (o tienen cierta similitud), lo que puede llevar a confusión incluso a conocedores del periodo renacentista.

San Gimignano, que se incluye en el mapeado de la Toscana de *Assassin's Creed II*, es una de las localizaciones más curiosas por su arquitectura. Esta población medieval amurallada que se encuentra a unos 38 kilómetros al sureste de Florencia, y a unos 30 kilómetros al noroeste de Siena, tiene un llamativo perfil urbano donde destacan una serie de elevadas torres que se asemejan a rascacielos y que le dan un aspecto de ciudad contemporánea similar a urbes como Manhattan. Este tipo de construcciones de gran altura edificadas por familias pudientes, que pugnan por construir la torre más alta como símbolo de su poder por encima de los demás clanes, son frecuentes en la Edad Media en otras zonas de la Toscana y la Romaña (como puede ser en Florencia o Bolonia). No obstante, con el paso de los siglos han ido derrumbándose por diversas causas hasta haber desaparecido casi en su totalidad. Sin embargo, en San Gimignano se ha logrado conservar 14 de las 72 torres que una vez tuvo la ciudad. De esas torres supervivientes, debido a su diseño simple, sin apenas ornamentación, y con una planta cuadrada, en *Assassin's Creed II* la mayoría se recrean como construcciones genéricas, aunque muy

parecidas a sus modelos reales. No obstante, algunas de ellas sí reciben un tratamiento especial siendo incluidas en la base de datos del juego junto a otros monumentos relevantes de la población que analizamos a continuación:

La Torre del Diablo.

Se sitúa en la Plaza de la Cisterna de San Gimignano y, según la base de datos que aporta el juego, esta construcción medieval tiene originariamente un uso defensivo. Su representación virtual tiene una estética muy similar al estado actual de la torre; planta rectangular, de elevada altura, con algunos vanos, y con abundantes cuñas de madera en el cuerpo superior que sirven como base para una pasarela.

Torre Rognosa.

También es conocida como Torre del Podestà por estar unida al Palacio Viejo del Podestà de San Gimignano. Tiene un diseño de planta cuadrada, sin apenas vanos en todo el alzado, aunque con un campanario en el cuerpo superior.

Torres de los Salvucci.

Ubicadas en la Plaza del Duomo, las torres gemelas de la familia Salvucci son una peculiar construcción por partida doble con un cuerpo inferior que las une. Cada una de las torres es de planta cuadrada, con tan solo unas pocas ventanas rectangulares en todo su alzado.

La Torre Grossa.

Es la construcción más alta de San Gimignano con sus 54 metros de altura. Tal y como en la realidad, en *Assassin's Creed II* se muestra junto al Palacio Comunal de San Gimignano y la Iglesia de Santa María Assunta, formando un espacio monumental que se articula en torno a la Plaza del Duomo. Por su mayor tamaño, la Torre Grossa tiene incluso un campanario en su cuerpo superior, y su gran estructura sirve de pretexto para desarrollar una aventura en el interior de la torre, con un diseño de ficción adaptado como reto de habilidad sobre plataformas. Desde una catacumba subterránea, el protagonista escala, superando distintos obstáculos, hasta culminar en lo más alto de la torre.

Palacio Comunal de San Gimignano.

En el videojuego es representado con un gran parecido al modelo original; un edificio de planta rectangular adyacente a la Torre Grossa con varios pisos de altura. También es conocido como Palacio Nuevo del Podestà, que no debe confundirse con el Palacio Viejo del Podestà, un edificio diferente que se encuentra a poca distancia.

Iglesia de Santa María Assunta.

La conocida popularmente como Catedral de San Gimignano, es un templo que se sustenta sobre una escalera al oeste de la Plaza del Duomo. La fachada que da a la plaza es de estilo románico y es el resultado de varias transformaciones, se muestra desnuda de ornamentación y tiene un doble portal con arco y un rosetón con dos óculos a los lados. El nombre de la iglesia es habitual en la Toscana, y no debe confundirse con otros templos de la zona, como por ejemplo la Santa María Assunta de la villa de Monteriggioni, vista anteriormente.

Antiguo Teatro Romano.

En el mapa de la Toscana que se recrea en *Assassin's Creed II*, muy cerca de la muralla de San Gimignano, se ubica un antiguo teatro romano. A pesar de figurar en la base de datos del juego, no es descrito como un lugar concreto, y de hecho, en realidad no existen ningunas ruinas de esas características en la zona. Este teatro, realmente es una recreación claramente basada en el diseño del Antiguo Teatro Romano de Volterra, una localidad muy cercana de San Gimignano, por lo que la inclusión de estas ruinas, es una ficción, que en parte, bebe de la realidad, de la misma manera que ocurre en el caso de la Villa Auditore en Monteriggioni, vista con anterioridad.

VIII.2.4. Romaña/ Forlì.

La Romaña es una región histórica, geográfica y lingüística de Italia durante el Renacimiento, y actualmente está integrada en la región de la Emilia-Romaña. En *Assassin's Creed II* la Romaña aparece recreada como un ambiente rural limítrofe con el mar, donde se da una zona de muelles con un faro. La localización principal de la Romaña es Forlì, que es recreada como una ciudad fortificada (de la que actualmente no se conservan murallas) rodeada por un foso dentro de un gran campo abierto también junto al mar (aunque realmente la ciudad se encuentra a unos 30 kilómetros del Adriático). En

esta representación, el corazón de la ciudad es la Abadía de San Mercuriale de estilo románico, en torno a la cual se articula un entramado urbano de calles anchas y largas con zonas interconectadas por pequeñas callejuelas. Las viviendas modestas, algunas de ellas en mal estado, junto con las cuadras, conforman el paisaje de Forlì en un momento histórico en que el Vaticano reclama la ciudad a Caterina Sforza, que planta cara con fiereza al poder papal gracias al refugio que le suponen las murallas de la Fortaleza de Rocca di Ravaldino. Dentro del espacio que ocupa Forlì en el mapa de *Assassin's Creed II*, los principales puntos de interés son los siguientes:

La Fortaleza de Rocca di Ravaldino.

Esta ciudadela fortificada (también conocida popularmente como Fortaleza de Caterina Sforza) se muestra en el juego con una planta de forma rectangular irregular. En el perímetro de la muralla se sitúan cinco torreones de base circular distribuidos irregularmente. Sin embargo en la fortaleza real la planta es un cuadrado perfecto con cuatro torreones (uno en cada vértice). Otra diferencia es que en la versión virtual de la fortaleza gran parte del perímetro de su muralla está protegido por un foso inundado, tal y como en el periodo en que se ambienta el juego. Posteriormente el foso es desecado, motivo por el que actualmente se muestra rodeada de jardines. Al margen de las diferencias en la planta, el alzado de las murallas y los torreones de la Fortaleza de Rocca di Ravaldino en *Assassin's Creed II*, cuida los detalles estéticos para que la estructura sea muy similar al modelo real. Gracias a una misión de habilidad sobre plataformas, también se ofrece una reconstrucción parcial y ficticia del interior de la construcción desde el subsuelo, donde se muestran elementos estructurales propios de los estilos arquitectónicos románico y gótico, aludiendo sin duda a cómo la construcción está levantada sobre una fortaleza anterior de época medieval.

Abadía de San Mercuriale.

Ubicado en el centro de Forlì, este complejo monacal muestra una estructura muy similar a su modelo real, de estilo románico lombardo donde el ladrillo es el material de construcción principal. El conjunto consiste en una gran nave longitudinal de planta rectangular, a cuya pared lateral se adhiere un gran claustro plenamente transitable. Junto a la fachada principal se eleva una gran torre de planta cuadrada, que es una de las más altas de Italia incluso en la actualidad, lo que la convierte en el lugar ideal para situar una de las atalayas del juego.

Palacio Comunal de Forlì.

Tanto en la realidad como en el escenario recreado en el videojuego, esta gran construcción se encuentra situada frente a la Abadía de San Mercuriale, al otro lado de la Plaza Aurelio Saffi en el corazón de Forlì. Se muestra como una gran estructura de planta rectangular y un alzado de tres plantas. La entrada principal está integrada dentro de un pórtico sustentado por siete arcos de medio punto.

VIII.2.5. Venecia.

La capital de la región Véneta italiana también es recreada en *Assassin's Creed II* en pleno Renacimiento, cuando es una próspera ciudad-estado independiente conocida como la Serenísima República de Venecia. La ciudad levantada sobre islas a orillas del Adriático es representada en el videojuego con una planta muy semejante a la real, aunque a una escala menor y con un mayor espacio entre las construcciones, que da lugar a canales más anchos.

La apariencia de las edificaciones es muy similar a las de la ciudad real en la actualidad, donde incluso las viviendas anónimas presentan una altura de varios pisos. Estructuralmente, estas construcciones tienen un aspecto parecido a lo visto en Florencia, salvo que se recurre más al uso de materiales como el ladrillo, y menos a los grandes sillares de piedra. Además, hay un carácter único en el urbanismo por la omnipresencia del agua en forma de canales, que otorga una identidad propia inconfundible a la recreación de Venecia, tanto a nivel estético, visual y sonoro, como jugable, ya que es posible nadar y navegar en góndola mientras se contempla el paisaje veneciano como en una suerte de vedutismo virtual e interactivo. La distribución de los barrios venecianos dentro de *Assassin's Creed II* tiene bastante similitud con cómo está organizada la ciudad histórica real, aunque en lugar de dividirse en seis áreas (que son conocidas como *sestieres*) en el videojuego se dan cinco distritos (de Cannaregio, de San Polo, de Dorsoduro, de San Marco, y de Castello) faltando únicamente el conocido como distrito de Santa Croce.

Distrito de Cannaregio.

Es la parte de la ciudad al norte del Gran Canal. Arquitectónicamente parece una zona humilde con construcciones de ladrillo donde la pintura de las fachadas está corroída y

en la que abundan los andamios de madera en muchas viviendas en plena construcción. Las calles de Cannaregio están adoquinadas pero suelen estar cubiertas de fango. Según la información que aporta la propia base de datos del juego, a partir de 1516, Cannaregio se convierte en un gueto donde se mantiene a los judíos apartados del resto de venecianos. Se cree que el término “gueto” proviene precisamente de *gettare*, palabra que hace alusión a las fundiciones típicas en este barrio, donde trabajan las clases humildes que lo pueblan. No obstante, Cannaregio es más conocido porque en sus dominios pueden visitarse las iglesias de la Madonna dell’Orto y San Giobbe.

Distrito de San Polo.

En el videojuego es representado con un mayor tamaño del real, adentrándose hacia el oeste, donde estaría situado el distrito de Santa Croce (que se omite en el reparto de territorio de *Assassin’s Creed II*). La zona es una de las más antiguas de Venecia y uno de los centros neurálgicos del comercio. Se muestra como un barrio bonito y bien conservado donde abundan las viviendas de clase alta y algún que otro palacio. Las calles suelen mostrarse adoquinadas y en los balcones de las fachadas son típicos las jardineras. Caminando por sus calles o navegando por los canales el jugador puede encontrarse con el Puente de Rialto, la basílica de Santa María Gloriosa dei Frari, una de las iglesias más antiguas de Venecia, o San Giacomo di Rialto, la más antigua.

Distrito de Dorsoduro.

Al igual que en el caso de San Polo, Dorsoduro es representado con una extensión superior a su tamaño, extendiéndose hacia el oeste donde en realidad se da parte del distrito de Santa Croce, que no es representado en el juego. Es una barriada donde es habitual encontrar a artistas callejeros, músicos y bailarines en ambientes festivos, como el que se respira en Squero di San Trovaso, una plaza conocida en el siglo XV por su carnaval, y donde actualmente se construyen las famosas góndolas. También es una localización interesante del distrito la iglesia de Santa María de la Visitación.

Distrito de San Marcos.

Está ubicado en la parte sureste de Venecia, al este del Gran Canal, que lo rodea serpenteando. Junto a este se elevan altas construcciones con una estética muy representativa de la idea general que se tiene de la capital véneta. Este barrio es el corazón de Venecia, y en él todo gira en torno a la Plaza de San Marcos (cuya planta es recortada

en el juego formando un cuadrado perfecto) su gran basílica, y el Palacio Ducal, entre otros conocidos y turísticos monumentos, que conforman un paisaje arquitectónico muy homogéneo con la imagen global de la ciudad.

Distrito de Castello.

Situado en el extremo este del mapa de Venecia, se trata del distrito más grande de la ciudad. Debe su nombre a un castillo de la zona en época romana, y se va construyendo alrededor del Arsenal, donde pueden visitarse los astilleros que ocupan un gran área del mapa de *Assassin's Creed II*. A lo largo de su recorrido el jugador puede encontrar en este barrio edificaciones notables como la Escuela Grande de San Marcos, y el templo de San Juan y San Pablo. En la zona sur se encuentra la iglesia de San Zacarías, y en el extremo suroriental puede visitarse la Basílica de San Pietro di Castello.

La representación virtual de estos cinco grandes distritos es posible gracias al diseño de todo tipo de viviendas y construcciones de carácter ficticio, diseñadas a partir de una estética que pueda relacionarse con la imagen arquetípica de Venecia. Como viene siendo habitual en la serie *Assassin's Creed*, estas construcciones genéricas se articulan en torno a grandes espacios, donde son protagonistas importantes y conocidas estructuras reales como son las siguientes:

Iglesia de San Giobbe.

Este templo dedicado al Santo Job, se ubica en el barrio de Cannaregio con vistas a la plaza del mismo nombre y según la propia base de datos del videojuego es una de las primeras iglesias de estilo renacentista en Venecia. En *Assassin's Creed II* se muestra con un aspecto diferente a la iglesia real en cuanto al aspecto de la fachada y el resto del alzado, aunque en común con la verdadera construcción comparte una planta muy similar y una torre que es visible desde la lejanía.

Iglesia de La Madonna dell'Orto.

Situado en el extremo norte del mapa, en el distrito de Cannaregio, este templo se presenta con una estética muy similar al modelo real, es decir, un estilo gótico en transición donde el material principal de construcción es el ladrillo visto. Su fachada tiene un gran rosetón y ventanas laterales, además de distintos elementos ornamentales como hornacinas, que en la iglesia real albergan esculturas de los doce apóstoles, más una de la Virgen María y

otra del Arcángel San Gabriel. Sin embargo en la réplica virtual, el número de hornacinas es menor, y en algunas de ellas no hay esculturas. En el videojuego, también se representa el campanario de la iglesia, de planta cuadrada, aunque en esta versión tiene una cima puntiaguda que dista del aspecto actual de la torre real, que está coronada con una cúpula ovoide sobre la que descansa una escultura de Cristo.

Basílica de Santa María Gloriosa dei Frari.

Esta gran iglesia de estilo gótico está construida en ladrillo rojo, y sigue una estética habitual en Venecia, de hecho tiene gran parecido con la Iglesia de La Madonna dell'Orto, tanto en la planta, el alzado, la ornamentación, y el aspecto de la fachada, incluyendo su rosetón y sus dos ventanas circulares a los lados. También se muestra con su *campanile*, de planta cuadrada, que es uno de los puntos de vista más elevados de Venecia tanto en la ficción como en la realidad. Es posible explorar su interior en una misión secundaria. En el videojuego se muestra con una ornamentación menor que en la realidad, pero con una estructura muy similar a la del templo en que se basa, pudiendo apreciarse sus altas bóvedas góticas sustentadas por enormes columnas. También puede verse la sillería de coro, y algunas de sus pinturas de famosos artistas venecianos. Una visita interactiva muy completa.

Iglesia de San Giacomo di Rialto.

Esta antigua iglesia también conocida como San Giacometo, se sitúa en el distrito de San Polo, junto al Puente de Rialto. Es de pequeño tamaño si se compara con las otras grandes iglesias venecianas, pero tanto en la realidad como en la ficción posee un encanto especial gracias a su fachada (datada en el juego como del siglo XV) construida en ladrillo rojo y adornada con un gran reloj, que señala las 24 horas del día en números romanos.

Puente de Rialto.

El diseño actual de este puente veneciano es conocido a nivel mundial, no obstante, en la época en que se recrea la Venecia de *Assassin's Creed II*, su estructura aún no ha sido planificada, y por tanto, el puente se muestra en un estado anterior y desconocido para el imaginario colectivo. Desde la Edad Media, en el punto en que el Gran Canal divide los distritos de San Marco y San Polo, ha habido diferentes estructuras para facilitar el tránsito de un *sestiere* a otro, y en el momento en que se recrea el juego, el puente es representado como una gran estructura de madera, con un arco notablemente elevado

sobre las aguas, capaz de soportar el peso de una calle peatonal con puestos comerciales a lo largo de toda su longitud.

Squero di San Trovaso.

En la recreación de *Assassin's Creed II*, el espacio que se representa es una plaza cuadrada con un pozo en el centro donde se celebra el Carnaval de Venecia. Este lugar es llamado *squero* en la base de datos del juego, ya que a lo largo del siglo XVII esta zona se convierte en un importante núcleo de construcción y reparación de embarcaciones típicas de la tradición naval veneciana. Actualmente, todavía se siguen reparando góndolas en el Squero di San Trovaso. No obstante, la plaza representada en el juego, y descrita en la base de datos como “una pequeña pero muy famosa plaza que durante el siglo XV” que “fue escenario del Carnaval de Venecia”, tiene mucho más parecido con el Campo San Trovaso, una conocida plaza que existe en la actualidad en el Distrito de Dorsoduro, muy cerca del *squero* antes mencionado, y frente a la Iglesia de San Trovaso.

Iglesia de Santa María del Carmelo.

Es mundialmente conocida como Santa Maria dei Carmini (o simplemente i Carmini para los venecianos). Este templo, situado en Dorsoduro, es una construcción del siglo XIV, aunque su sobria fachada de ladrillo y mármol se muestra en la recreación del Animus en plena construcción, o en reformas, ya que aparece cubierta por una serie de estructuras de madera a modo de andamios.

Iglesia de Santa María de la Visitación.

Comparte nombre con otra iglesia de Venecia, pero la representada en el juego (ubicada en el distrito veneciano de Dorsoduro), actualmente es capilla del Centro Cultural Don Orione Artigianelli. No obstante su apariencia externa en la versión virtual es diferente al modelo real en que se basa. Encontrando una estructura y fachada que se emplea también en otras iglesias del juego como por ejemplo San Giobbe.

Plaza de San Marcos.

Ubicada en el corazón del Distrito de San Marcos, esta plaza se convierte en uno de los grandes entornos monumentales de *Assassin's Creed II*. A pesar de que su planta es recreada en el juego con una forma completamente cuadrada (en lugar de la forma rectangular irregular que tiene realmente), sí que muestra fidelidad a la hora de ser

delimitada por importantes construcciones como la Basílica de San Marcos y su *campanile*, el Palacio Ducal de Venecia, y la conocida Torre del Reloj.

Basílica de San Marcos.

Es una de las recreaciones más ambiciosas de todo el videojuego, debido a la gran profusión ornamental y la complejidad estructural del modelo real en que se basa, y al



Fig.19. Imagen de la fachada principal de San Marcos en *Assassin's Creed II* ©Ubisoft.

que se expresa fidelidad en todas sus dimensiones. No sólo se recrea la basílica con el mismo diseño de planta y alzado, sino que éste es recreado simulando los distintos y variados materiales de construcción y los múltiples y abundantes elementos arquitectónicos. La fachada tiene infinidad de detalles y recovecos y se muestra partida en dos secciones por la terraza. Toda ella está ricamente ornamentada con mármoles y mosaicos, no obstante, si se presta atención al detalle pueden apreciarse ciertas “ausencias” ornamentales, como la de los Quattro Cavalli de cobre dorado. El espacio interior de la Basílica de San Marcos también es recreado gracias a una de las misiones secundarias tituladas *Tumbas de Asesinos*.

Este reto de habilidad sobre plataformas permite al usuario deambular a su voluntad por el interior del recinto de la basílica, pudiendo apreciar una estructura arquitectónica y una decoración muy fieles al interior del templo real. Desde los mosaicos de mármol que decoran el suelo, hasta los que ornamentan las naves laterales, y que reflejan la estética

típicamente bizantina de San Marcos, con sus dorados haciendo más cálida la visita. En el altar, puede admirarse el Pala d'Oro, el conocido retablo de San Marcos en cuyo reverso puede apreciarse la bella obra de orfebrería bizantina. El juego de habilidad dentro de San Marcos, obliga al usuario a recorrer las naves y a trepar por distintos elementos arquitectónicos reales (y otros ficticios), por lo que contribuye a un mejor conocimiento del espacio arquitectónico de este gran templo.

Campanario de San Marcos.

El *campanile* de la Basílica de San Marcos, ubicado junto a su fachada principal, en una de las esquinas de la plaza, es todo un símbolo de Venecia que no puede omitirse en esta virtualización de la Serenísima Republica. La torre se muestra tal cual la conocemos en la actualidad, de planta cuadrada, y construida en ladrillo, aunque con un diseño algo diferente, más sobrio, sin cornisas salientes en el cuerpo de las campanas, recordando más a los diseños de Dionisio Moretti en los libros de Antonio Quadri, donde se describe e ilustra la plaza de San Marcos en una época anterior al derrumbe del campanario en 1902. Podría decirse por tanto, que la recreación del *campanile* en *Assassin's Creed II* se muestra con una estética más cercana al diseño original que la actual torre.

Palacio Ducal de Venecia.

Al igual que en la realidad, junto a la Basílica de San Marcos se erige el Palacio Ducal de Venecia, la residencia del Dogo, máxima autoridad de la ciudad en los tiempos que se recrean. Este edificio gótico se representa con una planta muy parecida al diseño original, con unos cuerpos articulados que conforman un gran patio interior rectangular al que le falta uno de los lados, (el que limita con la Basílica de San Marcos). Del mismo modo, el alzado tiene una estética basada claramente en la construcción real, dando la sensación de ser un gran bloque de mármol impenetrable.

Aunque como en la mayoría de monumentos recreados en el juego se presenta con una escala menor a la real, aun así se procura representar fielmente el pórtico de la planta baja. Inexplicablemente, a la hora de recrear los arcos del pórtico de la planta superior, puede apreciarse claramente que faltan la mitad de las columnas en la fachada, alternándose cada columna con un hueco.

Al margen de esa evidente diferencia con respecto a la construcción real, se puede decir que es una virtualización bastante eficiente, que además está situada en un entorno muy

reconocible, donde pueden apreciarse las Columnas de San Marcos y San Teodoro que dan la bienvenida a los visitantes de Venecia donde la Plaza de San Marcos conecta con la Riva degli Schiavoni.

Torre del Reloj.

En el lado norte de la Plaza de San Marcos de *Assassin's Creed II* se puede contemplar la conocida Torre del Reloj. Estamos ante una construcción virtual muy aproximada al diseño en que se basa. Se muestra el cuerpo inferior como un arco de triunfo sobre el que descansa el edificio. En la fachada de la planta superior está el reloj de horas, fases lunares y zodiaco, y sobre este cuerpo hay un pequeño balcón semicircular y una hornacina donde puede verse una pintura. Realmente en ese espacio hay una escultura de bronce de la Virgen con el niño Jesús, sin embargo, en el cuerpo superior de la torre sí que está la conocida escultura del León de San Marcos sobre un fondo estrellado. Sobre éste, en el edificio real está situada la campana de bronce que da las horas, golpeada por dos personajes conocidos como “los moros”, mientras que en la representación virtual han dejado vacío dicho espacio. Puede que poner una pintura de Virgen donde en realidad hay una escultura, o prescindir de la campana, sean imprecisiones más o menos superfluas, pero donde hay un verdadero anacronismo es en el mero hecho de que este edificio aparezca en el entorno del juego, ya que cronológicamente el protagonista, Ezio, viaja a la Serenísima República de Venecia en 1481, un año en que todavía no ha comenzado la construcción de este edificio.

Iglesia de San Esteban.

Conocida también como Santo Stefano, es un templo gótico que se erige en el Distrito de San Marcos, se presenta como una gran y sólida construcción de ladrillo rojo con profusión de adornos de mármol blanco que revelan el origen flamígero de su diseño. En su fachada encontramos una entrada de formas rectilíneas, grandes ventanales y un par de óculos, formando un conjunto que se muestra muy fiel a la estética de la iglesia real en que se basa.

Escuela Grande de San Marcos.

Este gran edificio renacentista ubicado en el Distrito de Castello se encuentra junto a la Basílica de San Juan y San Pablo formando un gran conjunto monumental. Es recreado con una similitud estructural al original, aunque en la parte ornamental pueden

encontrarse notables diferencias estéticas. Los relieves de la parte inferior de la fachada en el original muestran unas figuras clónicas, que nada tienen que ver con los leones situados a los lados de la puerta principal en el auténtico edificio. No obstante, a pesar de este tipo de diferenciaciones, tal vez licencias artísticas, el edificio sigue siendo muy reconocible tanto individualmente como por ser parte del conjunto del Campo de San Juan y San Pablo.

Basílica de San Juan y San Pablo.

Como es natural, en la recreación del entorno del Campo de San Zanipolo, junto a la Escuela Grande de San Marcos no puede faltar la Basílica de San Juan y San Pablo, que también es recreada en el videojuego. Una gran construcción de ladrillo rojo de estructura tripartida, en concordancia con sus naves interiores (que no pueden visitarse en el juego) con decoración en mármol blanco, un concepto muy habitual en el estilo gótico veneciano que se viene viendo en los monumentos reseñados del juego. Se aprecia una gran fidelidad en la fachada principal, donde los elementos estructurales y ornamentales están claramente basados en el estado actual del templo, con rosetón en la calle central, dos óculos en las laterales, y un remate con tres nichos de mármol. No obstante, existen ciertas diferencias entre el edificio virtual y el real, ya que en *Assassin's Creed II* se representa la basílica con una planta rectangular, sin las capillas laterales que tiene actualmente la construcción, de las cuales se prescindió por estar recreado el entorno en un momento previo a la construcción de estas, de la misma manera que en el Campo de San Zanipolo no aparece la estatua de Andrea del Cione il Verrochio dedicada al *condottiero* Bartolomeo Colleoni, que es erigida en 1496, un momento posterior al periodo en que se ambienta la trama veneciana en el juego (1481).

Arsenal de Venecia.

Es un gran astillero donde el Estado construye y mantiene sus barcos. Esta gran estructura se recrea como un amplio espacio que puede ser explorado casi íntegramente debido a que puede accederse a la zona durante el modo *sandbox* del juego, además de en una misión secundaria donde hay que adentrarse en una zona restringida del Astillero. El entorno es recreado en el juego como una construcción ficticia. No obstante, hay partes que sí están basadas en el monumento real, como el caso de la llamada Puerta Grande (Porta Magna) donde se representa fielmente la estructura de la portada, con sus torres, y los materiales de construcción como el ladrillo y el mármol. Tiene ciertas licencias en

cuanto a lo ornamental ya que ninguna de las esculturas de la Puerta Grande en *Assassin's Creed II* coincide con las que se exhiben en el monumento real, aunque eso no impide que siga siendo un espacio muy reconocible.

Basílica de San Pietro di Castello.

En este caso se da una recreación del monumento bastante libre ya desde la propia ubicación del mismo en el mapa de Venecia de *Assassin's Creed II*. Mientras que en un mapa real puede encontrarse esta basílica situada justo al este del Arsenal, en el videojuego se sitúa lejos, en el extremo sureste. La recreación virtual de esta iglesia consiste en un templo de planta y tamaño similar al real, pero con un alzado bastante diferenciado, especialmente en lo que a fachada se refiere, siendo en el videojuego de estilo románico en una única calle principal con capillas a los lados, una portada con arquivoltas semicirculares, y rosetón. Mientras que la fachada del edificio actual tiene una portada adintelada en conjunto donde priman las líneas rectas de un estilo muy clasicista.

Iglesia de San Zacarías.

La planta de este templo ubicado en el Distrito de Castello es recreado en el juego con una orientación norte-sur, en lugar de ser fiel al eje este-oeste que se da en el monumento real. Más allá de esa diferencia, el alzado se muestra con bastante parecido a la iglesia de San Zacarías de la actualidad, salvo que su fachada principal se muestra rodeada de andamios en un proceso de construcción o remodelación. La torre también muestra gran similitud al estado actual, siendo una construcción de ladrillo de planta cuadrada, aunque en el juego posee un tejado apuntado de estilo gótico.

VIII.2.6. Roma.

En el último tramo argumental del juego se visita Roma en 1499. El entorno no funciona como un escenario de mundo abierto porque aunque puede divisarse una gran parte del paisaje romano (donde destaca el Coliseo, o la Cúpula de la Basílica de San Pedro¹¹⁷, de la que incluso se aporta en el juego una entrada de la base de datos), sólo pueden visitarse

¹¹⁷ Cabe señalar que la aparición de la Cúpula de la Basílica de San Pedro en la recreación de Roma en el año 1499 es completamente anacrónica. Pero es un aspecto que se analiza con más detalle en esta investigación en el Capítulo IX, dedicado a la Roma renacentista en *Assassin's Creed: La Hermandad*.

zonas muy concretas ligadas a la misión que se desempeña en el juego. Lugares reales como:

El Puente de Sant'Angelo.

Es un área muy cercana al punto inicial desde donde comienza la misión en Roma (prácticamente al nivel del Tíber). Puede verse su estructura mientras se escala por una de las torres del Castillo de Sant'Angelo. Su estética es muy similar a la que presenta el puente en la realidad, salvo porque las diez esculturas de ángeles que hoy adornan la balaustrada, en el videojuego son sustituidas por réplicas virtuales del Neptuno de la fuente de Bolonia del escultor flamenco Jean Boulogne (Juan de Bolonia). No obstante, aunque la imagen de Neptuno es muy similar a la escultura original en que se basa (el dios desnudo sujetando su tridente) tiene diferencias como que en el videojuego el material de las esculturas es parecido al mármol o algún tipo de piedra (en lugar del bronce original), o que muestra una imagen invertida a modo de espejo, por lo que las copias de *Assassin's Creed II* sostienen el tridente con la mano izquierda en lugar de con la derecha. Dicha escultura aparece en otras áreas del juego, como por ejemplo en el Hospicio de los Inocentes de Florencia.

El Castillo de Sant'Angelo.

Es la primera estructura real que se pisa en Roma en *Assassin's Creed II*. Aun así, no está diseñado para ser explorado en su totalidad. En el Castillo de Sant'Angelo, que tiene una apariencia muy similar al estado actual del monumento en la realidad, pueden visitarse ciertas zonas del exterior, algunas terrazas, y secciones de murallas, patios, etc, pero el escenario está planteado como un reto de plataformas, por lo que el personaje debe trepar por algunas murallas, o saltar hacia cornisas y postes, por un determinado camino marcado por los desarrolladores, y que lleva al jugador hasta la recreación de otra área real muy conocida, la Capilla Sixtina.

La Capilla Sixtina.

El interior de la también conocida como *Capella Magna* sirve como último escenario de *Assassin's Creed II*, y se muestra estructuralmente muy similar a la capilla en la realidad. No obstante hay que recordar que argumentalmente la historia transcurre en 1499, un momento anterior a que Michelangelo Buonarroti acometiera el proyecto de sus celeberrimos frescos de la bóveda por encargo de Julio II. Por tanto el jugador puede

visitar una Capilla Sixtina muy diferente a la que es conocida universalmente. En el juego se puede apreciar un techo oscuro que también difiere de la obra de Pier Matteo d'Amelia que decoró la estancia antes que Buonarroti con un cielo de estrellas doradas. En las paredes laterales sí se puede observar una decoración con murales muy parecido al estado actual. Desde las cortinas pintadas como un trampantojo de la zona baja, pasando por la serie de pinturas al fresco sobre la vida de Moisés (a la izquierda del altar) y Jesucristo (a la derecha del altar), hasta la parte alta de los muros donde se muestra la genealogía de los Papas en fornículas simuladas también como trampantojos. Estas pinturas están presentes porque sí se adaptan a la cronología de la historia, ya que estas obras de pintores como Sandro Botticelli, Pietro Perugino, Pinturicchio, Domenico Ghirlandaio, Cosimo Rosselli y Luca Signorelli, son concluidas en 1482 durante el pontificado de Sixto IV (el artífice de la reforma de la capilla, que acaba por heredar el nombre de su gran benefactor). No obstante, tanto los paneles de las escenas de la vida de Moisés y Jesús, como la genealogía de los Papas, no aparecen representadas fielmente ya que alguna de las escenas, como la *Entrega de las llaves a San Pedro* (Pietro Perugino, 1481-1482) aparece por duplicado en ambas paredes de la estancia. En el caso de los Papas es evidente que se ha duplicado la imagen de dos pontífices que se alternan, prescindiendo del resto. Un error, claramente visible y premeditado por parte del equipo desarrollador.

**CAPÍTULO IX: LA ROMA RENACENTISTA EN ASSASSIN'S
CREED: LA HERMANDAD.**

Assassin's Creed: La Hermandad es un videojuego creado por la empresa desarrolladora Ubisoft Montreal, que se publica por primera vez el dieciséis de noviembre de 2010 para videoconsolas domésticas PlayStation 3, Xbox 360. Su estreno en PC tiene lugar el diecisiete de marzo de 2011.

La historia narrada en el juego comienza en el año 1.500. Tras haberse enfrentado a Rodrigo Borgia vestido como el Papa Alejandro VI, Ezio Auditore y su tío Mario Auditore regresan a Monteriggioni pensando que su venganza ha concluido. Sin embargo, la esperanza de una vida tranquila se trunca cuando la villa es asediada sorpresivamente por el ejército de César Borgia, hijo de Rodrigo. En la contienda el tío de Ezio es asesinado, su amiga Caterina Sforza de Forlì es secuestrada, y el fruto del Edén cae en manos de los Borgia, mientras que Ezio y el resto de su familia se ven obligados a huir.

Por el contrario, en el presente, el descendiente de Ezio, Desmond Miles, acude precisamente a Monteriggioni a esconderse de los Templarios de Abstergo, estableciéndose junto con sus compañeros Asesinos en una cámara bajo las ruinas de la Villa Auditore. En su refugio, Desmond debe conectarse al Animus 2.0 una vez más para obtener información sobre el paradero del Fruto del Edén, que podría impedir el desastre global profetizado por Minerva.

Así se encarna de nuevo en Ezio Auditore, que se encuentra decidido a acabar con la influencia templaria en la ciudad de Roma. Para ello convence a Nicolás de Maquiavelo para refundar una nueva Hermandad con la que hacer frente a César Borgia y su ejército. Tras rescatar a Caterina Sforza y reencontrarse con su viejo amigo Leonardo da Vinci, que le suministra con sus invenciones y armas, Ezio dedica los siguientes años a asesinar personas clave del entorno de los Templarios y a desbaratar los planes de la familia Borgia. Desde su refugio en Isla Tiberina, consigue reformar Roma haciéndose con el favor del pueblo y de los ladrones y prostitutas de los bajos fondos, de donde surgen nuevos reclutas para la causa de la Hermandad. Ezio convertido ya en el Maestro de los Asesinos se dispone a recuperar el Fruto del Edén y acabar con César Borgia. Finalmente, tras dar muerte a su enemigo, el Asesino decide ocultar para siempre el Fruto del Edén en una cripta oculta bajo el Coliseo romano.

Ya en el presente, con el conocimiento de la ubicación del artefacto, Desmond y su equipo se dirigen a Roma en busca del orbe, donde a través de cámaras secretas repletas de enigmas, ocultas en lugares como Santa María de Aracoeli, se enfrentan al último desafío

al que les expone otro miembro de la Primera Civilización. Una mujer conocida a lo largo de los siglos como Juno.

IX.1. ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO EN AC: LA HERMANDAD.

La campaña comienza con un tutorial de aprendizaje de movimientos integrado dentro de la historia como nexo entre el final de *Assassin's Creed II* y esta nueva entrega. Al ser una secuela directa con un mismo protagonista que actúa en un momento inmediatamente posterior a los acontecimientos del anterior juego, no se implementan grandes cambios en la movilidad del personaje, y por lo tanto permanecen muchos de los elementos vistos anteriormente. Es decir, un protagonismo absoluto del *parkour* y las acrobacias.

También se hereda el sistema de notoriedad en base al comportamiento, y el sistema de combate, que vuelve a ser sencillo y dinámico, permitiendo que en cada momento se pueda elegir el arma a usar, con posibilidad de contraataques, agarrar y lanzar al adversario, y arrebatar sus propias armas a los enemigos. Por otro lado, al margen de la confrontación directa de nuevo se plantea la alternativa de actuar con sigilo y ejecutar los asesinatos desde lugares ocultos, desde salientes, o desde el camuflaje entre multitudes.

Gracias a las herrerías (o la intervención de Leonardo da Vinci como aliado del protagonista), el equipamiento puede ser mejorado conforme avanza la aventura, permitiendo al jugador una buena interacción y personalización. Pueden obtenerse desde espadas pesadas y fuertes, a filos ligeros, cuchillos arrojados, armas de fuego y su respectiva munición, dardos envenenados, o bombas de humo. También es factible ampliar las bolsas para portar ciertas armas y medicamentos, además de progresar en las condiciones de ataque y movilidad, por ejemplo consiguiendo mejores agarres para la escalada, aparte de poder usar piezas de refuerzo para la armadura. El sistema de equipamiento se perfecciona con toques de rol, es decir, armas, armaduras y bolsas de suministros, son susceptibles de progresar gracias a un sistema de puntos. Estas mejoras se consiguen gracias al sistema de economía integrado en el anterior título, que permite que a cambio de dinero, los tenderos pongan a disposición del usuario muchas más mercancías que en ocasiones anteriores.

A nivel argumental, el título se encuentra dividido en 9 secuencias con un total de 52 misiones principales, que conllevan unas 15 horas de juego. Se mantienen mecánicas

clásicas de la saga como seguir a alguien, escuchar conversaciones, ejecutar a ciertos objetivos, etc. Aunque en esta ocasión las misiones son más complejas, están más diferenciadas entre sí, aportan una mayor variedad de acciones y apuestan más por la infiltración y el sigilo, combinado con la acción más vertiginosa y espectacular en determinados momentos. Se incorpora por primera vez la posibilidad de completar las misiones cumplimentando en cada una de ellas una serie de tareas secundarias específicas, por lo que el usuario puede optar por superar sin más el objetivo principal de cada misión, o intentar completar además las tareas optativas para conseguir una “sincronización total”, algo que se potencia con la posibilidad de recuperar las misiones ya jugadas, produciéndose un mejor conocimiento del entorno a través de la repetición. También se dan misiones diseñadas para ser superadas de una manera muy específica, en consonancia con momentos puntuales de la trama que exigen una resolución concreta. Es decir, en ciertas ocasiones se sacrifica la libertad de elección del usuario en pro del relato. Además, siendo Roma el escenario principal y la ciudad más grande recreada en la saga hasta el momento, se estrena la posibilidad de moverse a través de grandes distancias gracias a los viajes rápidos mediante la red túneles subterráneos, y el uso de caballos en el interior del casco urbano. Lo que en ocasiones se traduce en misiones donde son protagonistas las persecuciones frenéticas y los combates a caballo.

Posteriormente al lanzamiento del juego se publican un par de misiones a modo de episodios descargables; *La desaparición de da Vinci*¹¹⁸ y *La conspiración de Copérnico* (inicialmente exclusiva para usuarios de PlayStation 3).

Pero como es habitual existen tareas al margen de la campaña principal, como por ejemplo el modo *entrenamiento virtual* donde se somete al usuario a una serie de retos para mejorar su habilidad y conseguir ciertas recompensas de puntos. Además, con Desmond también se plantean tareas adicionales fuera del Animus, donde el jugador hace uso de las habilidades aprendidas como Ezio en retos de acción, plataformas, y exploración en la Monteriggioni de la actualidad.

¹¹⁸ *La desaparición de da Vinci* es un paquete adicional de contenido descargable que sale a la venta el 8 y 9 de marzo de 2011 para videoconsolas Xbox 360 y PlayStation 3 respectivamente (cuatro meses después de estrenarse *Assassin's Creed: La Hermandad*). Esta expansión supone un contenido extra argumental y jugable de aproximadamente dos horas, pero es reseñable porque añade nuevos escenarios tanto en la campaña individual, donde se visita el palacio Delizia di Belriguardo en la localidad de Voghiera a las afueras de Ferrara en la región de la Emilia-Romaña, como en el *modo multijugador*, donde incorpora un escenario basado en la Alhambra de Granada.

Otra de las misiones secundarias que se pueden desempeñar es la de liberar espacios urbanos ocupados y controlados por Templarios a las órdenes de los Borgia. El mero hecho de entrar en esas zonas puede provocar enfrentamientos que desbaraten una misión en curso, por tanto se hace necesario acabar con la influencia del enemigo en estas grandes áreas. Para ello es imprescindible asesinar a un oficial muy bien escoltado. El reto está en que un ataque fallido puede provocar que el objetivo huya, por lo que no podría dársele caza hasta el día siguiente. Una vez se asesina al cabecilla, se quema la torre de vigilancia de la zona, los enemigos huyen, y el área queda liberada, lo que permite descubrir nuevas entradas a la red de túneles e inaugurar nuevos locales comerciales como sastrerías, bancos, herrerías, o locales para los distintos gremios con los que colabora el protagonista.

La relación con los mercenarios, ladrones y cortesanas, es ahora más estrecha y proponen sus propias misiones secundarias a modo de peticiones particulares paralelas a la trama principal. Cumplimentarlas otorga a Ezio bonificaciones y la posibilidad de solicitar la ayuda de cada sindicato, con presencia por toda Roma, lo que supone una importante ayuda en las misiones principales. Pero en esta ocasión además puede fundarse un nuevo gremio, una refundación de la Hermandad de los Asesinos en terreno romano.

Para reclutar su propio ejército, el jugador debe socorrer a ciudadanos en peligro que aparecen marcados en el mapa, y al salvarles la vida se unen a la causa de los Asesinos para liberar Roma de manos de los Borgia. La gestión del gremio está inteligentemente implementada en las dinámicas de juego, y en un momento dado, existe la posibilidad de dar órdenes directas sobre un organigrama completo de hombres. Mediante un sistema de palomas mensajeras organizado a través de menús, se reciben los denominados como *Contratos del gremio de Asesinos*, misiones que se plantean sobre un mapa de Europa y que se ejecutan en ciudades como Barcelona, Colonia, Lisboa, Moscú, París, o Viena entre otras. Cada vez que un recluta supera un encargo, su experiencia aumenta, lo que permite mejorar sus habilidades y su equipamiento. Y aunque este sistema no permite estar presente en la realización de cada tarea, la progresión y personalización de los soldados sí se hace efectiva cuando Ezio puede recurrir a los aprendices para que lo ayuden en las misiones habituales del juego.

Al margen de estas actividades vuelven a darse las habituales tareas de recolección de objetos que permiten un mayor conocimiento del terreno en base a la exploración. A lo largo de los distintos escenarios hay escondidas 10 plumas, 101 estandartes de los Borgia,

y en el Monteriggioni ambientado en el presente Desmond debe descubrir la ubicación de una serie de objetos relacionados con sus ancestros. Además de eso, los Glifos vuelven a estar presentes. El jugador debe localizarlos y superar una serie de retos lógicos, numéricos y de observación sobre una serie de fotografías históricas. Vuelven a darse los tesoros dispersos por el mapa, la escalada de atalayas, y un último reto que surge de la exploración de 6 guaridas de *Los seguidores de Rómulo*, una suerte de mazmorras llenas de plataformas y trampas que suponen un desafío de habilidad.

Al igual que en la anterior entrega, el contexto renacentista invita a la colección de obras de arte. En este caso pueden coleccionarse una serie de pinturas de Rafael Sanzio, que son expuestas en una gran galería en el cuartel general de los Asesinos junto con una breve descripción de cada obra. Pinturas como; *San Sebastián*, *La Resurrección de Cristo*, *Retrato de Pietro Bembo*, *La Virgen del jilguero*, *Ángel*, *San Miguel*, *Visión de un caballero*, *La Madonna Solly*, *Autorretrato (1504)*, *Joven con una manzana*, *Monte de la Crucifixión*, *Cristo bendiciendo*, *San Jorge*, y *La Boda de la Virgen*.

Al margen de esta pinacoteca dedicada a la obra de Rafael, también puede accederse a una selección de obras de Leonardo da Vinci en la base de datos; *San Jerónimo en el desierto*, y *La adoración de los Magos* (ambos trabajos inacabados del artista), *Mujer con armiño*, *Retrato de un músico*, y *La Anunciación*.

Aunque como actividad alternativa, una de las más importantes que debuta en la franquicia, es la introducción de un modo multijugador *online*, con cuatro modalidades de juego que se adecúan con precisión a las mecánicas y entorno del título. *Se Busca*, *Alianza*, *Se Busca-Avanzado* y *Caza Humana*, cuatro tipos de misión que se llevan a cabo de manera similar, aunque con matices distintivos. Pero es especialmente reseñable que el juego *online* suponga la incorporación de escenarios ambientados en localizaciones reales fuera de Roma que no pueden visitarse en la campaña individual. Como conjunto es un modo de juego interesante ya que alarga la vida del título, y permite un mayor conocimiento de los entornos recreados.

Y es que conocer el escenario es importante. Roma es la principal protagonista del juego, y está recreada con un gran sentido de la estética y hay un gran trabajo artístico e historiográfico detrás de la reconstrucción de la ciudad y su entorno. La exploración es muy placentera y a través de una base de datos aparece información sobre los lugares históricos que se visitan por primera vez. Se pone énfasis en la orografía del terreno,

representando con mayor fidelidad que en otras ocasiones los desniveles tan característicos de Roma. Se produce así un contraste entre los barrios construidos sobre colinas y las zonas más bajas y llanas de la ciudad, incidiendo en una tridimensionalidad del terreno que aporta gran valor no ya solo a nivel estético sino también en el aspecto jugable.

El motor gráfico de la saga, llamado Anvil, continúa demostrando un gran poderío técnico al representar el paso del día a la noche. Los efectos lumínicos con sus respectivas tonalidades proyectadas en los distintos materiales, junto con las sombras que inciden sobre los elementos del entorno, están perfectamente recreados y generan una atmósfera de realismo en la escenografía. A la hora de renderizar las grandes construcciones que pueblan el núcleo urbano, Anvil lo hace con gran calidad y minuciosidad en los detalles, incluso en la distancia. Aunque cabe destacar que en ocasiones puntuales no puede evitar un exceso de *popping* (término coloquial que hace referencia a las apariciones repentinas de elementos en pantalla). No suele darse en calles estrechas y cerradas, pero la gran amplitud de Roma provoca que el fenómeno se dé cuando no se da abasto a renderizar elementos acumulados en gran número.

No obstante, el resultado visual es una reproducción muy aproximada a la estética original de Roma, que cala en el imaginario del jugador cuando desde puntos de vista privilegiados pueden contemplarse edificaciones como el Castillo de Sant'Angelo, el Coliseo, o el Panteón de Agripa. Sitios muy conocidos que ahora se convierten en entornos plenamente explorables donde el jugador puede sumergirse para conocer mejor el pasado histórico.

El sonido ambiente contribuye a una sensación de inmersión que se distingue de las anteriores entregas debido a la idiosincrasia de la ciudad de Roma, un lugar repleto de iglesias y catedrales donde es habitual escuchar los repiques de campanas, tanto en el núcleo más urbano, como en las colinas alejadas del centro. Es decir, la sensación sonora contribuye a un reconocimiento claro de un entorno real existente. Más allá de eso están las habituales conversaciones de transeúntes y los murmullos de las aglomeraciones, los puestos comerciales, los consejos de los galenos, además de los bandos de los heraldos haciendo advertencias sobre la peste porcina, o dando a conocer el último comunicado papal, entre otros temas.

Como acompañamiento al ambiente sonoro está el *score* musical de Jesper Kyd. Una banda sonora donde de nuevo son muy reconocibles los sonidos clásicos de violines, violoncelos, y piano, en suaves melodías que nos retrotraen no sólo a la época, o a las circunstancias de la narrativa, sino que además están ligadas a la figura de Ezio y su relación con su entorno familiar, tan importante en la personalidad del personaje. En esta ocasión la banda sonora tiene un tono ciertamente más oscuro por adentrarse más que nunca en el círculo más íntimo de los Borgia, personajes de personalidades inquietantes y lúgubres. Además, se incluyen temas para Desmond en su trama ambientada en el presente, por lo que la mezcla de instrumentos clásicos con sonidos de sintetizador electrónico, nos sitúan en el límite entre la ficción histórica y la ciencia ficción.

La promoción de cada nuevo capítulo de *Assassin's Creed* se convierte en una tradición anual donde las caras visibles del proyecto, como Patrice Désilets o Jade Raymond, entran en contacto con prensa especializada y medios generalistas para informar sobre los entresijos que rodean su obra de ficción histórica interactiva. No obstante, con cada nueva entrega, el tándem formado por los considerados como padres de la franquicia (Désilets y Raymond), pasan gradualmente de describir detalles del proceso creativo, a hablar de aspectos más generales como la trama, dejando que sean otros colaboradores en el desarrollo del juego quienes aporten información relativa a sus respectivas áreas profesionales.

En este caso, el proyecto de *La Hermandad* es una secuela directa de *Assassin's Creed II*, y el proceso creativo de ambos títulos se lleva a la par en muchos aspectos, ya que se comparte una ambientación, una época, zona geográfica y algunos personajes. Mohamed Gambouz¹¹⁹, es director de arte en los dos videojuegos, que están ambientados en el Renacimiento italiano. Según sus propias palabras su cometido es dirigir y supervisar la labor de los artistas trabajando con todo el equipo (principalmente los escenarios, personajes, y objetos) (Gambouz, 2010: minuto 0:05), y al narrar su experiencia profesional en el proyecto, comenta cual es la primera gran influencia y la imagen

¹¹⁹ Mohamed Gambouz; artista ilustrador, que se forma en la Escuela Superior de Bellas Artes de Casablanca (Marruecos), comienza su carrera profesional en el mundo del videojuego en 1998 cuando se convierte en Director Artístico en Ubisoft. Desempeñando diferentes cargos trabaja en títulos de la compañía como *Donald Duck: Goin' Quackers* (2000), *Rayman 3: Hoodlum Havoc* (2003), o *Beyond Good & Evil* (2003). Actualmente desempeña un doble cargo como Game World Director y Senior Art Director en Ubisoft Singapore.

inspiradora del equipo justo en el momento de conocer que la ambientación de su trabajo es la Italia renacentista:

“Leonardo da Vinci es uno de los más icónicos personajes en la Historia y también en nuestro juego. Sus dibujos y su obra nos inspiraron mucho. Sus trabajos son un símbolo del Renacimiento, así que cuando supimos que el Renacimiento sería el contexto de nuestro siguiente juego, lo primero que vino a nuestras mentes fueron los dibujos y diseños de Leonardo da Vinci, así que nos pusimos a pensar lo estupendo que sería tener una hoja oculta diseñada por Leonardo, y también podría ser chulo tener la máquina voladora diseñada y finalizada, y además sería guay tener a Leonardo como amigo en el juego. Todos estos elementos fueron muy inspiradores sólo por la presencia de tan importante personaje.” (Gambouz, 2010: minuto 7:35)

Es indiscutible que la figura de Leonardo continúa siendo una gran presencia evocadora de ideas y por tanto, se convierte en la primera fuente de inspiración del proyecto, en la figura que dispara la creatividad del equipo artístico en la fase inicial del trabajo.

Aun así, una ambientación histórica basada en la Roma de principios del siglo XVI requiere de una amplia y rigurosa investigación. Gambouz comenta que el primer paso del equipo en dicho proyecto se produce a través de un acercamiento a la pintura renacentista¹²⁰, y a partir de cientos de obras de la época se toman referencias, apuntes, y se hacen dibujos de las artesanías y de los trajes de la época, mediante los cuales se elaboran nuevos diseños de ropas, en los que Gambouz declara haber participado directamente¹²¹. La investigación, aparte de en la pintura renacentista, se basa los recursos bibliográficos de la época y de autores contemporáneos, además de en el asesoramiento de historiadores que aportan “una idea muy clara de cómo era la moda en ese momento, cómo era la arquitectura, y cómo era la forma de vida de los ciudadanos de Roma” (Gambouz, 2011: minuto 3:20). Concretamente alude a una historiadora especialista en el Renacimiento que ayuda a seleccionar la vestimenta adecuada para cada situación, ya

¹²⁰ “La primera referencia que tuvimos que mirar fueron las pinturas de la época, del Renacimiento, que ilustraron las áreas que nosotros queríamos recrear en el juego.” (Gambouz, 2010: minuto 3:15)

¹²¹ “En las ropas y trajes de los personajes tuve una participación directa en su diseño. Las muchas referencias e inspiraciones se tomaron de pinturas de la época, que clasificamos en cientos de pinturas, cogimos la artesanía dentro de ellas, y tomamos algunos dibujos de los trajes de la época.” (Gambouz, 2010: minuto 6:00)

que en la época, dependiendo de la clase social o la ocupación laboral, una persona tiene normas específicas que seguir en su manera de vestir (Gambouz, 2010: minuto 7:00).

Además de la información basada en las fuentes históricas y en el asesoramiento de especialistas, también hay una notable influencia de la ficción audiovisual contemporánea a través de series de televisión como *Los Tudor* (Showtime, 2007-2010), o películas recientes ambientadas en la época, como *El mercader de Venecia* (Michael Radford, 2004)¹²², o *Elizabeth: La Edad de Oro* (Shekhar Kapur, 2007). Esta última (según palabras de Gambouz) ayuda a establecer un estándar de calidad en el diseño de los trajes de los personajes, debido a que el equipo de diseño de vestuario de esta película consigue el Oscar de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de EEUU en el año 2007¹²³. Aparte de recopilar toda esta documentación por distintas vías (escritas, orales, o audiovisuales), en la fase inicial del desarrollo el equipo creativo toma la decisión de desplazarse a Italia para conocer el contexto de Roma *in situ*, buscando reunir un fondo de imágenes completo y focalizado en detalles arquitectónicos y ornamentales del entorno urbano. No obstante, el equipo descubre que el mero hecho de conocer el ambiente de la ciudad, de sumergirse en él en primera persona, ya aporta una nueva dimensión al proyecto que hubiera sido imposible adquirir sin conocer la ciudad de primera mano:

“Al principio del desarrollo decidimos hacer un viaje a Italia, así que pasamos cinco intensos días en Roma, hicimos un montón de rutas con un guía, tomamos un montón de fotografías (alrededor de diez mil). Fotos que más tarde en el proceso de producción fueron ordenadas y clasificadas por elementos, como por ejemplo, ventanas, puertas, fachadas... También organizamos la arquitectura dependiendo del estilo. Barroco por un lado, Gótico por otro, Románico... Eso nos ayudó un montón pero también el hecho de estar allí fue muy útil para comprender lo que era estar en Italia, los sonidos, los ruidos, la lengua italiana, cómo vive la gente, su mentalidad, nos ayudó un montón a capturar un poco de la gran imagen de Italia.” (Gambouz, 2010: minuto 4:52)

¹²² “Nos fijamos en lo visual, en películas, programas de televisión, (con contextos similares). Uno de los ejemplos que tengo es la serie de televisión *Los Tudor*, que trata sobre el Rey Enrique VIII, y también habíamos visto muchas películas interesantes, *El Mercader de Venecia*, que transcurre en Venecia, que es una ciudad tratada en la saga.” (Gambouz, 2011: minuto 4:10)

¹²³ “No sé si fue una coincidencia, pero al mismo tiempo que se desarrollaba el juego hubo un montón de películas y series de televisión tratando temas históricos, como *Los Tudor*, o *Elizabeth: La Edad de Oro* la cual fue uno de nuestros principales puntos de referencia por la calidad de esta película, que tuvo el Oscar por el mejor vestuario, así que eso nos ayudó mucho a establecer un estándar de calidad que tratamos de alcanzar.” (Gambouz, 2010: minuto 6:25)

Obviamente, todo este tipo de material documental es de utilidad para el desarrollo de una dimensión estética y escenográfica, pero para la recreación tridimensional de un urbanismo basado en la historia de una ciudad real, se requiere de otro tipo de fuentes documentales, tal y como indica Steven Masters¹²⁴ (Jefe de Diseño de Juego en *La Hermandad*) cuando afirma que tuvieron que hacer mucha investigación, y recurrir a historiadores que según él aportaron al equipo mapas antiguos y “ese tipo de cosas”. Mapas de la época con los que tener la seguridad de acceder con precisión al terreno, concreta Masters (Dolley, 2012).

Respecto al uso de mapas antiguos, Mohamed Gambouz comenta que en el desarrollo del juego se usan mapas de Bufalini¹²⁵ del siglo XV que ilustran el aspecto de la ciudad de Roma en la época en la que se ambienta la historia¹²⁶, pero Genevieve Dufour (Jefa de Producción en *Assassin's Creed: La Hermandad*), concreta aún más al declarar en una entrevista que se elige el mapa de Roma de Bufalini (con fecha de 1551) como documento de referencia a la hora de diseñar el trazado de la ciudad. De hecho, comenta que importan el mapa directamente al motor del juego para escalarlo “hasta que el tamaño fuera correcto” (Dolley, 2012). Aparte de los mapas de la época, Gambouz explica que en el proceso artístico también se valen de imágenes por satélite disponibles en Google Maps y Google Earth, gracias a las cuales pueden aproximarse más a una representación fidedigna de la realidad urbana de Roma, trasladando los elementos de los mapas antiguos a los planos modernos, mucho más exactos y fieles.¹²⁷

No obstante, no hay que olvidar que la recreación virtual de Roma en *Assassin's Creed: La Hermandad* tiene una finalidad lúdica, es un escenario de juego, y por tanto, al margen

¹²⁴ Steven Masters; licenciado en Informática por la Universidad de Surrey en Guildford (Reino Unido), comienza su andadura en la industria del videojuego en 1998 como testeador de productos en Simis Ltd, compañía que posteriormente se convierte en Kuju Entertainment, donde Masters ejerce como diseñador jefe en varias áreas de desarrollo. En Ubisoft Montreal tiene ocasión de ejercer como diseñador de juego en *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas* (2006), *Assassin's Creed* (2007), *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2* (2008), *Splinter Cell: Conviction* (2010), *Assassin's Creed: La Hermandad* (2010), y *Assassin's Creed III* (2012). Desde febrero de 2017 ejerce como Director de Diseño en Motive Studio, un departamento de desarrollo dentro de Electronic Arts dirigido por Jade Raymond hasta el 23 de octubre de 2018.

¹²⁵ Leonardo Bufalini; arquitecto italiano nacido en Udine a finales del siglo XV y fallecido en Roma en 1552. Es responsable del diseño del primer plano de Roma que ilustra la ciudad de forma precisa, completa y fiel, donde aparecen reflejadas las ruinas de la antigüedad clásica. Un ambicioso diseño para grabado xilográfico cuya primera impresión data de 1551.

¹²⁶ “Tuvimos un montón de mapas (especialmente de Bufalini) cercanos al siglo XV. Tuvimos muchos que ilustraban precisamente cómo lucía la ciudad en ese periodo.” (Gambouz, 2010: minuto 3:30)

¹²⁷ “Además de estas antiguas referencias, también consultamos otras modernas como imágenes por satélite que pudimos encontrar fácilmente en Google Maps o Google Earth, así que combinamos estos dos tipos de fuentes de inspiración y documentación para tener una idea lo más cercana posible a la realidad.” (Gambouz, 2010: minuto 3:50)

de la búsqueda de la aproximación estética a la realidad, se imponen forzosamente ciertas licencias creativas. Cambios en la posición y en el orden de algunas calles y edificios, en la altura y la forma de algunas edificaciones y espacios urbanos, en la ornamentación de estructuras, etc. Se impone un equilibrio entre la imagen fiel a un urbanismo existente en la realidad y la construcción de un escenario apto para el desarrollo de una serie de actividades que conforman el juego, tal y como viene a confirmar Gambouz.¹²⁸

Pero, específicamente, ¿cómo se adapta el urbanismo de una ciudad real en una recreación virtual para hacerlo más accesible a un método de juego? Cuando se dice que hay cambios en las estructuras urbanas, ¿en qué consisten concretamente esos cambios? Steven Master, como diseñador jefe del apartado jugable, arroja algo de luz sobre este proceso, y sobre cuáles son los criterios para modificar ciertas estructuras urbanas dentro del videojuego:

“... Miramos la distancia entre caminos y cosas así para ayudar al sistema de libertad de movimientos, y lo que hacemos es que si nos encontramos con que una calle es demasiado ancha para cruzarla de un salto, y realmente queremos poder hacer ese salto, buscamos características de la arquitectura de época que podrían encajar dentro de los edificios, y alargamos, por ejemplo, los salientes de los tejados. Y si miras hacia el pasado, en antiguas pinturas de la época, encontrarás características muy similares sobre el terreno. Así que nos tomamos un poco de libertad con los edificios que no tienen nombre, básicamente las casas y las tiendas, y la estructura general de Roma, pero, por supuesto, en el caso de los lugares de referencia los mantenemos tal y como son.” (Dolley, 2012)

No obstante, aunque Masters afirma con rotundidad que los lugares de referencia se recrean tal y como son, en la práctica se puede apreciar que no es así exactamente, ya que hay lugares dentro del juego, como por ejemplo el Foro Romano, donde se omiten algunas construcciones y templos antiguos que existen en la época recreada y que incluso permanecen en la actualidad. Tal es el caso del Templo de Venus y Roma, el Templo de Vesta, o el Templo de Rómulo entre otras estructuras, que o aparecen representadas en *La Hermandad*, a pesar de que sí se recrean otras construcciones como el Templo de

¹²⁸ “Intentamos encontrar una buena transición entre lo basado en la realidad y algo divertido de jugar, así que tuvimos que hacer ciertos arreglos en el posicionamiento de algunas calles, edificios (especialmente edificios genéricos), las alturas y las formas de ciertas construcciones, algunos espacios... Y todo eso ha sido hecho con la sincera intención de recrear la ciudad de la manera más veraz pero haciéndola accesible y divertida de explorar.” (Gambouz, 2010: minuto 4:12)

Antonino y Faustina, la Basílica de Majencio y Constantino, o el Templo de Saturno. Tal vez la omisión de ciertas estructuras obedezca a una necesidad del diseño de juego, pero es evidente que los lugares de referencia recreados virtualmente no siempre son representados tal y como son en realidad, y menos en una ciudad tan vasta, tan rica en arquitectura de distintas épocas como es “La Ciudad Eterna”.

De hecho, esta circunstancia es clave, y para Mohamed Gambouz el principal desafío es precisamente el tamaño y la complejidad de la ciudad de Roma, al estar trufada de enclaves históricos relevantes¹²⁹. Un tamaño que según el director artístico, supone un gran reto y una gran carga de trabajo incluso teniendo un gran número de artistas a su cargo:

“Roma es una de las ciudades más grandes que hemos hecho en un juego de *Assassin's Creed*, por ejemplo, es alrededor de dos veces el tamaño de Florencia (se refiere a la Florencia recreada en *Assassin's Creed II*), tiene muchos distritos diferenciados, y alrededor de ellos tienes el campo con granjas, terrenos de cultivo, y antiguas ruinas romanas. Hacer Roma requirió un trabajo a tiempo completo durante diez meses para un equipo de unos cincuenta artistas, lo que supone una gran cantidad de trabajo, un gran proyecto.” (Gambouz, 2010: minuto 8:35)

Haciendo alusión a esa complejidad a la hora de recrear escenarios monumentales conocidos por su riqueza arquitectónica, ilustra cómo es el proceso de recreación de esos grandes espacios históricos a través de los ejemplos puntuales del Coliseo y la Basílica de San Pedro:

“Tuvimos que intentar recrearlo tal y como es en la realidad (refiriéndose al Coliseo). Cambiamos un poco su forma de una planta elíptica a una circular, esto nos permite crear el edificio completo a partir de una pieza. Repetirla como la porción de una tarta donde cada trozo tiene la misma forma y tamaño, de manera que puedes recrear la tarta con la misma porción. Otra dificultad que encontramos en el Coliseo es la presencia de un montón de arcos, ya que la geometría es más voraz cuanto más polígonos haya en ella. Por ejemplo, el Coliseo tiene alrededor de medio millón de polígonos, que es una cantidad bastante grande de polígonos, alrededor de trescientas veces más complejidad geométrica

¹²⁹ “El principal desafío fue el tamaño de la ciudad virtual, la dificultad radica en la complejidad de esta ciudad, porque hay un montón de escenarios históricos importantes.” (30-10-Gambouz, 2010b: minuto 14:30)

que una casa o edificio genérico. Otro edificio difícil con el que tuvimos que tratar fue la Basílica de San Pedro. Antes del periodo renacentista la basílica no tenía cúpula, y la plaza justo enfrente no tenía forma circular así que tuvimos que ocuparnos de eso e intentar recrear la forma original de la basílica. El problema que teníamos con esto es que la gente no era capaz de identificar el edificio simplemente porque no es reconocible sin la cúpula, así que tuvimos que encontrar un equilibrio entre la versión ‘antigua’ y la ‘actual’ y conocida versión. Así que cogimos la cúpula e hicimos una versión en la que está en plena construcción, así que es algo entre las dos ideas. Esto nos permite tener una silueta de la ciudad realmente interesante, con una cúpula a medio construir con muchos andamios. Muchos asuntos con los que tratar y muchos desafíos que afrontar en cada lugar destacado que abordamos en el juego.” (Gambouz, 2010: minuto 0:50)

Para Steven Master, como diseñador del apartado jugable, la complejidad no está en el aspecto estético y considera que incluso es difícil que una recreación del Coliseo salga mal, porque desde su punto de vista la dificultad radica en saber interpretar cómo era la actitud de la sociedad de la época respecto a esos monumentos, y en invertir suficiente tiempo de investigación para adquirir ese conocimiento (Dolley, 2012).

Y es que la búsqueda de una información de calidad, necesaria para recrear un contexto como el de la Roma renacentista, es un factor determinante en el desarrollo de esta producción. No ya sólo desde el punto de vista de la estética, o desde la perspectiva jugable, sino también desde el aspecto argumental. Roma debe cobrar vida a partir de los personajes que la pueblan, de sus conversaciones y comportamientos sociales, y para Jeffrey Yohalem¹³⁰ (Guionista Principal en *La Hermandad*) supone un gran reto profesional construir un relato creíble donde se mezcle ficción y realidad desde un punto de vista histórico:

“Cuando estás escribiendo para *Assassin’s Creed* ello conlleva una gran cantidad de investigación, así que fui a la biblioteca, leí varios libros sobre el tema, hablé con historiadores expertos en la época y revisaron el guion una vez que estuvo terminado. Así

¹³⁰ Jeffrey Yohalem; graduado Cum Laude con Distinción en Literatura Inglesa por la Universidad Yale de New Haven (EEUU). En 2007 entra en el mundo del videojuego como Story Designer en el título de Ubisoft *Tom Clancy’s Rainbow Six: Vegas 2* (2008). Ya asentado dentro de la empresa trabaja como Guionista Principal en *Assassin’s Creed: La Hermandad* (2010), *Far Cry 3* (2012), *Child of Light* (2014), y *Assassin’s Creed: Syndicate* (2015). Tras dejar Ubisoft en 2015, Yohalem amplía su experiencia en el sector trabajando como Guionista Principal para compañías tan importantes como Square Enix y 2K.

que hubo un proceso muy extenso para asegurar que todo lo que hicimos era histórico.” (Yohalem, 2010: minuto 0:05)

Uno de esos expertos historiadores a los que alude el guionista es Marcello Simonetta¹³¹, que comienza su participación en el desarrollo del juego como consultor de Jeffrey Yohalem, una labor que atañe al desarrollo de los personajes históricos que aparecen en la trama y en supervisar posibles anacronismos tal y como él mismo explica:

“El desarrollo de los personajes de ficción no es mi ocupación, pero el desarrollo de los personajes históricos es algo que tengo permitido evaluar, y por lo tanto intento dar la mayor profundidad posible en las personas reales de la época, y a veces la información es demasiada, pero no importa porque es recortada y recuperada de maneras divertidas en la ficción del juego. También está mi otro trabajo, que consiste en asegurar que no haya inexactitudes históricas o anacronismos demasiado graves. Por ejemplo, la guardia suiza estaba originalmente en el guion, y tuve que asegurarme de que no estuvieran porque el juego transcurre entre 1500 y 1503, y la Guardia Suiza no fue contratada por el Papa hasta 1506. De hecho, el Papa que los contrató fue el peor enemigo de los Borgia y habría sido una gran contradicción tener a los enemigos de los Borgia trabajando para los Borgia. Así que eliminamos ese problema, la Guardia Suiza no está, y son llamados ‘guardas fronterizos’ o ‘guardia papal’.” (Simonetta, 2010: minuto 2:25)

El trabajo creativo de Jeffrey Yohalem como narrador de una ficción histórica, se desarrolla fundamentalmente en los huecos delimitados por fechas y eventos importantes. Un trabajo imaginativo que anima al jugador a pensar desde un nuevo enfoque en lo que pudo haber sucedido entre sucesos históricos reales, desde una perspectiva más personal e inmersivo en un gran escenario muy realista ambientado en la época. Por eso Yohalem tiene la convicción de que su relato combinado con el entorno recreado puede ayudar a conocer datos históricos reales al gran público, que sentirá esta ficción como algo orgánico y vivo:

¹³¹ Marcello Simonetta; licenciado en Filosofía y Letras por la Universidad de Sapienza de Roma (Italia) y doctorado en Literatura Italiana por la Universidad Yale (EEUU), este profesor italiano imparte clases en la Universidad Americana de París, en el Paris College of Art, y en el Instituto de Estudios Políticos de París (Sciences Po). Es experto en Historia, Literatura y Diplomacia del Renacimiento en Italia, temas de los que ha publicado abundantes textos entre artículos académicos y libros. Entre 2009 y 2010 ejerce como Consultor Histórico para la saga de videojuegos *Assassin's Creed* (Ubisoft), tal y como se señala en su curriculum vitae. En línea: <<https://independent.academia.edu/MarcelloSimonetta/CurriculumVitae>>. [Consulta 12-02-2020].

“Es históricamente preciso, enseñará mucho a la gente sobre Historia, pero al mismo tiempo no es ficción histórica, es más una evolución de eso. Tendrás que viajar a Viana en España, que es parte del Reino de Navarra, así que realmente no es parte de España en el momento en que el juego tiene lugar. Navarra fue un país aparte y más tarde fue incorporado a España. Esa es la ubicación en la que César (Borgia) planteó la batalla final que tuvo lugar en Navarra en 1507. También está Roma a principios del siglo XVI, una ciudad multitudinaria, y realmente creo que hicimos un gran trabajo, nuestro equipo hizo un trabajo fantástico haciendo que la ciudad cobrase vida. En esta ocasión se van a ver caballos en la ciudad y muchos tipos de interacciones entre los ciudadanos, caminarás realmente por la urbe (...) Realmente sientes que estás en un mundo vivo y palpitante en este juego.” (Yohalem, 2010: minuto 1:00)

Es por ello que un historiador de profesión como Simonetta ve en este tipo de título grandes cualidades, lo que lo lleva a elogiar la recreación virtual de una ciudad como Roma, y las posibilidades que sumergirse en ella conllevan para aprender de una manera más intuitiva y natural precisamente del pasado histórico de la urbe y de los personajes históricos que la habitan:

“Es una hazaña extraordinaria de la tecnología por parte de Ubisoft porque ellos han recreado la totalidad de la ciudad comenzando por un lugar destacado como el que tengo detrás, el Castillo de Sant’Angelo, que es el cuartel, la principal fortaleza en la frontera (...) Yo creo que la gente que juegue a este videojuego aprenderá mucho sobre su esencia incluso sin pretenderlo, no sólo por la arquitectura y la Historia, sino por personajes como Leonardo da Vinci, que es amigo de Ezio Auditore, pero que también está trabajando para los Borgia (por razones que no voy a revelar).

Así como Nicolás Maquiavelo, el político perverso que era un consejero de los Borgia pero también (en el juego) el mejor amigo de Ezio. Entonces, de qué lado van a estar es algo que los jugadores descubrirán, pero, en términos de aprendizaje, el gran hombre del Renacimiento, Leonardo, no sólo pintó frescos, también creó máquinas de guerra, como Maquiavelo, que escribió el libro *El Príncipe*, que es un manual sobre cómo acaparar el poder y mantenerse en él. Todos estos son elementos históricos que son brillantemente recreados en el juego. Como escritor e historiador disfruto sumergiéndome en esta guerra. Es un momento muy inmersivo, e incluso si pasara muchas horas de mi vida imaginando las vidas de estas personas, la parte más loca de mi imaginación no podría haber recreado

con tanto detalle la vida cotidiana de la gente que vivió en esa época, y el puro placer de caminar por las calles de Roma en este caso, incluso montando a caballo, en lugar de estar atrapado en el tráfico. ¡Es genial y casi abrumador! Por supuesto, el argumento te puede dejar en determinados lugares, pero incluso por la desviación, y por la manera de recorrer la ciudad (como en Florencia y Venecia en el juego anterior), creo que merece la pena el viaje.” (Simonetta, 2010: minuto 1:45)

Esta exaltación de las posibilidades educativas de los videojuegos a través de la inmersión, es algo en lo que coincide Mohamed Gambouz, que no duda además de que el recorrido del videojuego como medio evoluciona inevitablemente hacia su reconocimiento definitivo como disciplina artística:

“Creemos que los videojuegos son una disciplina artística, así que es una buena oportunidad de demostrárselo a la gente y contar a la prensa el hecho de que nosotros creemos que, como las películas, como la música, los videojuegos pueden ser una forma de arte. Esto me recuerda cómo el cine fue tratado hace décadas, cuando fue muy cuestionado, ¿es el cine una forma de arte, o no? Pero unos cuantos años después todo el mundo sabe que el cine es, de hecho, un arte. Así que ahora mismo creo que nosotros estamos en el mismo camino que la industria del cine, probando año tras año que el videojuego es una forma de arte en sí mismo.” (Gambouz, 2011: minuto 6:17)

Jeffrey Yohalem va incluso más allá de la reflexión de Gambouz, y retomando el interés de Simonetta por la utilidad del medio como método de enseñanza, considera que no es ya que el videojuego sea un arte como lo es el cine o la música, sino que desde su punto de vista, el potencial del videojuego como medio llega hasta donde otras disciplinas artísticas no pueden:

“A un nivel educativo podemos ir más allá de hasta dónde llega el poder emotivo de una historia contada hoy a través de las películas o de las novelas” (Yohalem, 2010b: minuto 15:08)

Sin duda alguna, es una reflexión interesante respecto al potencial del videojuego como medio artístico que se vale de sus cualidades únicas y específicas para conectar con un espectro más amplio de la población a niveles más profundos, lo que, efectivamente, podría aprovecharse para divulgar los valores universales de la historia de la humanidad desde perspectivas novedosas, inéditas, y especialmente efectivas.

IX.2. LOCALIZACIONES DE INTERÉS EN AC: LA HERMANDAD.

IX.2.1. Roma.

La Ciudad Eterna es la ambientación principal en esta entrega de *Assassin's Creed*, ya que la aventura de Ezio Auditore se retoma justo tras los acontecimientos ocurridos en *Assassin's Creed II*. El jugador se encuentra inmerso en una trama que se inicia en 1499 en la mismísima Capilla Sixtina, de donde debe huir atravesando lugares emblemáticos como la Basílica de San Pedro. Una vez se escapa del peligro, los títulos de crédito del juego se superponen sobre una imponente recreación del paisaje romano, donde destacan el Panteón de Agripa y el Coliseo. Una espectacular panorámica que ya indica al jugador cual es la verdadera protagonista de esta entrega, la gran urbe de Roma.

Al contrario que ocurre con otras ciudades aparecidas en la saga (como por ejemplo, Florencia), la ciudad de Roma no se muestra como un gran entramado urbano homogéneo. Dependiendo de la zona puede darse una red de calles perfectamente pavimentadas en un entorno de modernidad arquitectónica y lujo, o un paisaje rural y agreste salpicado de restos ruinosos de estructuras antiguas. Existe un gran contraste entre la zona noroccidental del mapa, completamente urbanizada, con respecto al extremo suroriental que se muestra despoblado de edificios modernos, donde las principales construcciones son los restos del pasado imperial de Roma.

El escenario de juego, que está delimitado prácticamente en su totalidad por las Murallas Aurelianas en la mayor parte de la ciudad, y por las Murallas Leoninas en el Vaticano, conforma lo que actualmente es el Centro Histórico de Roma. En el mundo real, dicho espacio se organiza en torno a 22 *rioni* (barrios), pero en el videojuego se simplifica esa complejidad territorial aglutinándolos en cuatro distritos históricos ficticios que se describen a continuación.

Distrito del Vaticano.

El núcleo histórico de lo que hoy se conoce como Estado de la Ciudad del Vaticano es el primer lugar que se recorre en el juego. Es representado en *La Hermandad* como una pequeña gran urbe aislada del resto de Roma por el cauce del río Tíber. Las calles en el Distrito del Vaticano son limpias, están bien pavimentadas y la estética general del barrio transmite la idea de que es un centro de poder, representado por la Iglesia y personificado

en las figuras que componen la familia Borgia. Poblado de casas aristocráticas y grandes entornos monumentales, como los que se configuran alrededor de la Capilla Sixtina, San Pedro del Vaticano, el Castillo de Sant' Angelo, y otros lugares de interés, y protegido por grandes y elevadas murallas, el Distrito del Vaticano se muestra como un bastión inexpugnable de la autoridad eclesiástica del momento.

Distrito del Centro.

Está formado por los barrios más occidentales de la Roma renacentista (a excepción del Vaticano) incluyendo el *rione* del Trastévere en la orilla oeste del Tíber. La estética general del barrio en el videojuego es la de un entorno próspero donde predominan los altos edificios y construcciones opulentas, especialmente en el norte. A pesar de ello en su casco urbano ya destacan edificaciones de la Roma clásica como el mismísimo Panteón de Agripa, o el Mausoleo de Augusto, entre otros ámbitos y espacios públicos de interés histórico artístico.

La parte septentrional del distrito también es la que se muestra más homogénea en la distribución del entramado urbano, sin embargo en el suroeste, al otro lado del río, las edificaciones (aunque también de aspecto noble) son más bajas, y se mezclan más con el campo que delimita con las murallas que protegen la zona. También se incluye en este distrito el entorno de la Isla Tiberina y los puentes históricos que conectan los barrios separados por el cauce del Tíber.

Zona de la Campiña.

Es el nombre que se da en *La Hermandad* al distrito nororiental, donde predomina el campo y las zonas de cultivo. Es una zona rural de la Roma representada en el juego, donde abundan los pastos atravesados por senderos y salpicados de restos de columnas originarios de la antigüedad. Las construcciones más habituales en este gran territorio suelen ser villas con un diseño genérico, donde es frecuente que se extiendan los cultivos de vid, y en ocasiones estructuras de madera y piedra a modo de caballerizas.

Al margen de estas y otras edificaciones que representan la arquitectura típica de las zonas rurales de Italia, también se reparten por el territorio los grandes entornos monumentales de época clásica, como el caso de los acueductos, en estado ruinoso, pero que pueden ser reparados para devolver el caudal a zonas tan antiguas como las Termas de Diocleciano.

Barrio Viejo.

Su gran tamaño lo convierte en el más extenso de los cuatro distritos de esta entrega de *Assassin's Creed*. Como su nombre indica, este vasto territorio de praderas (donde apenas hay urbanismo coetáneo al periodo histórico en que se ambienta el juego) se corresponde con los barrios donde más proliferan las grandes estructuras originarias del Imperio Romano. En esta gran localización se dan los entornos arqueológicos del Foro Romano, del Coliseo, las Termas de Trajano, las Termas de Caracalla y otros muchos restos arqueológicos vestigios de tiempos pretéritos dentro de una representación virtual del pasado.

Siguiendo con el estudio de estos grandes escenarios que conforman la ciudad de Roma ambientada en el Renacimiento, a continuación se procede al análisis de cada una de las localizaciones que en el juego están basadas (en mayor o menor medida) en monumentos o entornos urbanos existentes en la realidad histórica de la ciudad:

La Capilla Sixtina.

El interior de esta estancia ya visitada en el tramo final de *Assassin's Creed II* repite como escenario, debido a que la aventura de *La Hermandad* se inicia justo donde concluye el anterior episodio. Por tanto, la Capilla Sixtina hereda las características estéticas ya comentadas en el análisis del anterior juego. Con una excepción; en esta versión más reciente se añade una puerta de salida que no existía en la versión de *Assassin's Creed II*. Dicha puerta da a un pasillo que conecta con el atrio de la Antigua Basílica de San Pedro.

Basílica de San Pedro.

En el apartado de esta investigación dedicado a los entresijos creativos en el desarrollo de *Assassin's Creed: La Hermandad*, ya se recogen unas palabras del Director Artístico del juego, Mohamed Gambouz, donde reconoce que en el periodo renacentista la Basílica de San Pedro no tiene la cúpula que la hace tan reconocible en la actualidad, y que para evitar que el monumento sea completamente irreconocible para el público, en la recreación del juego se busca una solución para lograr que la construcción sea reconocible al mismo tiempo que se respete en lo posible la auténtica estética del edificio en el periodo. Para ello, asumen el anacronismo de mostrar la gran cúpula de la Basílica de San Pedro que conocemos actualmente (es decir, la obra rediseñada por Michelangelo Buonarroti y finalizada por Giacomo della Porta y Domenico Fontana en 1590), en un

periodo en el que aún no ha sido construida (1499-1507). Para que el “error” sea menos chocante, se muestra la cúpula en proceso de construcción, con su reconocible aspecto aunque parcialmente inacabada y cubierta de andamios. El motivo por el que se puede decir que se trata de una solución híbrida entre el aspecto antiguo del monumento y el actual, se debe a que esta cúpula anacrónica se levanta sobre una detallista recreación de la Antigua Basílica de San Pedro (o Constantiniana) que está claramente inspirada por los dibujos decimonónicos del monumento, que a su vez se basan en los grabados de Martino Ferrabosco di Capolago¹³² (del siglo XVII) que aparecen en el libro *Architettura della basilica di S. Pietro in Vaticano: opera di Bramante Lazzari, Michel’Angelo Bonarota, Carlo Maderni, e altri famosi architetti*¹³³. Se muestra un espacio de planta rectangular con tres naves, con un atrio que alberga un pequeño templete de planta cuadrada recreado con todo detalle, precedido por una escalinata. Es decir, la basílica se muestra en un estado anterior muy desconocido para el gran público, pero que sin embargo está coronada con la cúpula actual que la hace mundialmente conocida. Otro aspecto a tener en cuenta, es que en el juego surge la posibilidad de visitar el interior de la basílica en una de las misiones conocidas como “guaridas de Rómulo”. El interior, al ser una reconstrucción de un templo modificado profundamente hace siglos, es una interpretación bastante libre en los detalles estéticos, y además ha sido adaptada para ofrecer al jugador un retro de plataformas. No obstante, cabe destacar que esta versión virtual de la Antigua Basílica Constantiniana, es ciertamente fiel a las bases estructurales que Ferrabosco di Capolago plasma en sus grabados del templo. Por supuesto, en la versión virtual de San Pedro no aparece la gran plaza frente al templo proyectada por Gian Lorenzo Bernini a mediados del siglo XVII.

El Castillo de Sant’Angelo.

La representación de esta estructura en *La Hermandad* es muy parecida a la que se muestra en *Assassin’s Creed II* previamente descrita, pero cabe señalar que aunque se hereda gran parte de su aspecto estético, hay evidentes diferencias en esta nueva versión

¹³² Martino Ferrabosco di Capolago; arquitecto y grabador italiano que desarrolla su vida profesional en Roma hasta su fallecimiento en 1623.

¹³³ *Architettura della basilica di S. Pietro in Vaticano opera di Bramante Lazzari, Michel’Angelo Bonarota, Carlo Maderni, e altri famosi architetti*; Fecha de publicación: 1684. Editor en Roma: Nella stamperia della Reuerenda Camera Apostolica. Páginas 64-69. La versión digitalizada de esta edición puede consultarse *online* gracias a la labor de The Internet Archive, una organización sin ánimo de lucro que desde 1996 construye una biblioteca digital de acceso gratuito y universal.
En línea: <https://archive.org/details/gri_33125007944073/page/n5>. [Consulta 12-02-2020].

del monumento. De un juego a otro cambian sutilmente los diseños en las almenas del castillo, la distribución de algunas estructuras, cuerpos y torres, y se pierden algunos detalles ornamentales en la versión de *La Hermandad*. Algunas torres aparecen o desaparecen de una versión a otra, a pesar de contemplarlas situando al personaje en el mismo lugar geográfico. Que el Castillo de Sant'Angelo aparezca en ambos videojuegos también permite apreciar las diferencias en el entorno urbano recreado en las cercanías, ya que desde un punto concreto en las alturas del castillo puede divisarse el panorama, y observarse que el paisaje también cambia. Por ejemplo, desde el lugar más elevado de Sant'Angelo, en *Assassin's Creed II* se puede apreciar un perfil urbano donde, en la distancia, destaca por encima de todo la poderosa imagen del Coliseo. Sin embargo, en *La Hermandad*, situando al personaje en el mismo lugar puede apreciarse una clara diferencia en la distribución urbana, destacando especialmente que el Coliseo ya no puede divisarse de ninguna manera, y en su lugar se aprecia la silueta de la cúpula del Panteón de Agripa. Un cambio en la distribución urbana en *La Hermandad* que delata un rediseño más racional y cercano al plano real de Roma.

El Puente de Sant'Angelo.

Este popular puente romano ya hace su aparición en el universo de *Assassin's Creed* en la anterior entrega, y su apariencia visual sigue siendo cercana al modelo real del puente en la actualidad. Del mismo modo que en el anterior capítulo de la saga, las diez esculturas de ángeles que hoy hacen reconocible su diseño, son sustituidas en el videojuego por estatuas clónicas del Neptuno de la fuente de Bolonia del escultor Juan de Bolonia, que además, pueden verse en otras zonas del juego, como por ejemplo las fuentes de la Plaza Navona. Sin embargo, la recreación del Puente de Sant'Angelo en *La Hermandad* es perfeccionada con modificaciones que la convierten en una versión más fiel al monumento real, como el hecho de que se añada a la estructura del puente un tajamar o partididor de flujo por cada pilastra. También en el recorrido del Tíber a la altura de este puente, pueden observarse rediseños del urbanismo con respecto al anterior juego, que lo acercan más al paisaje real romano en que se basan ambos títulos.

Puerta Viridaria.

Situada en el extremo noroeste del mapa del juego, forma parte de las murallas exteriores del Vaticano (las Murallas Leoninas, en la orilla occidental del Tíber, que no figuran en la base de datos del juego). Se trata de una gran puerta monumental de planta rectangular

muy similar a la de otras puertas de Roma, con forma de torre de planta rectangular, con un gran pórtico que la hace similar a un arco de triunfo, con elementos ornamentales que acercan la estética del monumento virtual al diseño de la puerta real en que se basa.

Murallas Aurelianas.

Las murallas defensivas erigidas por el Emperador Lucio Domicio Aureliano en el siglo III d.C. llegan a nuestros días como uno de los monumentos más grandes de Roma, y en el mundo abierto de *Assassin's Creed: La Hermandad* también están presentes. Su principal cometido en el juego es delimitar el mapa, quedando la Roma virtual protegida dentro de sus paredes. Las murallas reales se integran a lo largo de los siglos en el entramado urbano de Roma, y distintas secciones de su recorrido se incorporan dentro de acueductos de mayor antigüedad, son reutilizados como edificios de carácter público, o se establecen como elementos articuladores del urbanismo. Del mismo modo, en *La Hermandad* pueden encontrarse ejemplos de esa asimilación, como cuando se visita la Pirámide Cestia, integrada en la muralla junto a la puerta de San Paolo. Como conjunto las murallas son una estructura maciza a lo largo de muchos kilómetros, en cuyo recorrido pueden encontrarse torres cuadrangulares cada 20 o 30 metros (aproximadamente), además de una serie de puertas fortificadas de acceso a la ciudad, la mayoría de las cuales aparecen reseñadas en la base de datos del juego.

Puerta Flaminia.

Actualmente es más conocida como Porta del Popolo o Puerta del Pueblo. Su aspecto real difiere de la recreación del juego en que tiene una triple arcada y un acabado más estilizado que en su versión virtual. No obstante, la situación dentro del espacio urbano recreado en *La Hermandad*, es más aproximada a la realidad que en otras puertas de las Murallas Aurelianas recreadas en el juego, formando parte del contexto paisajístico de la Plaza del Pueblo y su entorno monumental.

Plaza del Pueblo.

Según el mapa del juego se ubica en el Distrito del Centro, y es uno de los primeros lugares que el usuario visita en la Roma de *Assassin's Creed: La Hermandad*. La Plaza del Popolo es recreada como un espacio mucho más pequeño y cerrado que la plaza real en la actualidad. Limita al norte con la Puerta Flaminia (más conocida como Puerta del Popolo) y una sección de las Murallas Aurelianas. Además, se ambienta en la época con

ayuda de estructuras efímeras de madera como un cadalso y algunos tenderetes comerciales. Debido a que la apariencia de este conocido lugar es fruto de una serie de reformas llevadas a cabo en décadas posteriores al contexto del juego, es evidente que la recreación se debe mostrar con un aspecto diferente al actual. No obstante, a pesar de esas lógicas diferenciaciones estéticas entre el espacio virtual y el real, que ponen distancia entre épocas, pueden encontrarse ciertas aproximaciones que resultan anacrónicas, ya que en una recreación de Roma entre los años 1499 y 1507, se incluyen hitos monumentales que se dan en la plaza a partir de remodelaciones en épocas posteriores. Así por ejemplo, encontramos que en el centro de la plaza se erige el Obelisco Flaminio, o que limitando al sur, se levantan las iglesias gemelas Sta. María de los Milagros y Sta. María del Monte Santo, que son construidas en época barroca. Probablemente, la inclusión anacrónica de estos hitos monumentales tenga que ver con la intencionalidad de hacer más familiar el espacio al usuario (tal y como se explica en el caso de la cúpula de la Basílica de San Pedro).

Sta. María de los Milagros y Sta. María del Monte Santo.

A pesar de ser construcciones de mediados del siglo XVII, estas dos iglesias gemelas aparecen en el espacio público de la Plaza del Popolo recreado en *La Hermandad*. Su ubicación y posición en el mapa es similar a la realidad y son estructuras que recuerdan a los auténticos templos, aunque con un aspecto algo diferenciado.

Las iglesias son reinventadas estilísticamente para que su aspecto barroco luzca como renacentista. Para ello se recurre a eliminar los pórticos de columnas de las fachadas principales, quedando en el juego con un aspecto más plano, sin entrantes ni salientes, con estructura adintelada. Además se eliminan las esculturas, las balaustradas, y los campanarios. El resultado son dos edificaciones austeras, rectilíneas, con todas sus fachadas idénticas, en tres cuerpos rematados en frontón triangular, y con unas naves centrales coronadas por cúpulas rematadas con linternas que carecen de la ornamentación que sí poseen los modelos originales en que se basan.

Aqua Virgo.

Es uno de los cuatro acueductos de época imperial que aparecen en el juego fragmentados en ocho secciones disgregadas por el mapa de Roma, que hay que reparar con ayuda de un arquitecto. En la base de datos del videojuego se especifica que este acueducto

abastece a la Fontana di Trevi, la Villa Borghese, y las fuentes de la Plaza Navona, monumentos creados con posterioridad al inicio del siglo XVI (momento histórico en que se recrea el juego).

La Trinidad del Monte.

En el mapa de *Assassin's Creed: La Hermandad* esta popular iglesia se encuentra ubicada en el norte, en el distrito denominado Zona de la Campiña, junto a un tramo del acueducto Aqua Virgo.

El templo aparece en el videojuego en un estado muy diferente al actual, ya que en realidad su construcción inicial (que es la que se muestra en el juego) es modificada posteriormente. Se muestra como una construcción aislada de planta rectangular, con una cruz latina en su interior.

En el alzado destaca que sólo se ha construido parte de una de sus torres, y los motivos ornamentales se identifican claramente con un estilo gótico que posteriormente desaparecen con la reforma de mediados del siglo XVI. Tampoco se recrea el espacio frente a la iglesia y el Obelisco Salustiano, ya que este se erige en esa localización a partir del siglo XVIII. Aun así, sigue siendo un templo muy reconocible por estar en una posición dominante de la escalinata que lleva a la Plaza de España. Curiosamente, en la cima de su única torre se sitúa la primera atalaya a la que sube el protagonista durante la campaña principal, y desde donde puede apreciarse prácticamente todo el paisaje romano, destacando el perfil del Coliseo, la cúpula del Panteón, o el Castillo de Sant' Angelo.

Plaza de España.

En *La Hermandad* este famoso espacio público a los pies de la Escalinata Española, se muestra como un entorno irreconocible si se tiene en mente su aspecto real en la actualidad, fruto de una remodelación posterior al ambiente recreado en el juego.

Mausoleo de Augusto.

Los restos de este monumento funerario del siglo I a.C. son recreados con una gran exactitud en la Roma virtual de *Assassin's Creed*.

Se sitúa en el Distrito del Centro, y aunque se construye a una escala menor respeta mucho la estética de la construcción real, en ladrillo, con su característica planta circular, un

corredor anular que se puede transitar en su totalidad, e incluso aparece tomado por la maleza, que le da al sepulcro el aspecto de abandono que luce el monumento real hasta prácticamente el momento actual, en que se encuentra en fase de rehabilitación (García Castro, 2017).

San Antonio de los Portugueses.

Esta pequeña iglesia situada cerca de la orilla del Tíber, a una altura entre el Mausoleo de Augusto y el Panteón de Agripa, actualmente tiene un diseño barroco, pero en el juego se recrea este templo en un periodo anterior, mostrando una estética más acorde con el Renacimiento, sin dejar de parecerse al diseño actual de la iglesia real.

El Panteón de Agripa.

En el mapa del juego está ubicado en el Distrito del Centro. El gran edificio del siglo I con “la mayor cúpula de hormigón sin reforzar” (según se explica en la propia base de datos del juego), se erige majestuoso en la recreación de Roma de *La Hermandad*.



Fig.20. Vista exterior y desde el interior del Panteón de Agripa. Fuente *Assassin's Creed II* ©Ubisoft.

El gran monumento puede visitarse en su plenitud, ya que su interior es accesible a través de la puerta de entrada o del óculo de su cúpula. Todo el templo está recreado con una gran precisión y realismo, la decoración de los mármoles del suelo, los casetones de la cúpula, hasta el número de columnas del pórtico exterior. Incluso se acentúa la sensación de inmersión gracias al efecto eco que se incorpora exclusivamente en este edificio. En su aspecto exterior también se muestra muy aproximado a la realidad en todo

su alzado, y es especialmente gratificante coronar la cúpula para tener al alcance tanto las

vistas de Roma como del interior del templo. Frente al monumento, se abre la Plaza de la Rotonda con la conocida actualmente como Fuente del Delfín, aunque se representa sin la escultura que le da nombre (por ser una obra posterior a la época que se recrea en el juego), y por supuesto sin el obelisco que la corona, (que es de una época aún más tardía).

Plaza Navona.

Tal y como ocurre con otros populares espacios romanos ya comentados, esta famosa plaza barroca es reimaginada con una estética renacentista. Es una solución a medio camino entre mostrar el espacio de una manera históricamente rigurosa, pero completamente irreconocible para el usuario medio, o representarlo tal y como es conocido en la actualidad, que sería plenamente reconocible, aunque con una estética barroca completamente fuera de lugar en el contexto histórico del juego. Por tanto se ofrece una solución mixta de esas dos vías, diseñando un espacio público, que efectivamente existe a principios del siglo XVI, pero mostrándolo con los elementos que son incorporados en época barroca (como el obelisco de Domiciano situado en el centro, o las fuentes de los extremos), rediseñados con una estética ficticia más cercana al estilismo propio del Renacimiento.

Basílica de Sant'Andrea della Valle.

Al sur de la Plaza Navona se encuentra este pequeño templo romano, que originalmente es construido en un periodo posterior a la época en que se ambienta el juego. Como ya se ha visto, hay casos de edificaciones de época barroca, que son representadas en el juego con un rediseño inspirado en la arquitectura renacentista, o incluso gótica. Es un anacronismo premeditado mediante el cual el equipo artístico pretende hacer más reconocible algunas zonas de Roma.

San Giovanni dei Fiorentini.

Muy cerca del entorno del Puente de Sant'Angelo puede visitarse esta pequeña basílica, que actualmente tiene una estética barroca, aunque en el videojuego es recreada con un estilo ornamental más acorde con la estética renacentista. Resulta una estructura genérica, con una fuente dedicada a Neptuno frente a ella, que conforma un entorno que se copia en otras pequeñas iglesias dispersas en la Roma renacentista de *La Hermandad*.

Santa María de Vallicella.

En la zona occidental del Distrito del Centro se levanta esta pequeña iglesia, que actualmente también se conoce como Chiesa Nuova (Iglesia Nueva). Pero de nuevo estamos ante una construcción que se muestra en el videojuego con una estética diferente al modelo original en que se basa. De hecho, la iglesia real se construye después de la época que se recrea en este episodio de *Assassin's Creed*. El diseño de este templo en el videojuego es completamente genérico, de hecho, es un reciclaje de un modelo que también puede verse en la Basílica de San Giovanni dei Fiorentini, incluyendo la fuente dedicada a Neptuno que se ubica frente a su fachada.

Puente Sixtino.

El también conocido como Puente de Agripa, es uno de los cinco puentes históricos del Tíber que aparecen en la recreación de la Roma renacentista del juego. En su versión virtual, el puente se sitúa en la misma localización que en un mapa real, pero si se atiende a la estética puede apreciarse que el puente virtual difiere en su diseño del puente real en la actualidad. En el juego tiene cinco arcadas en lugar de las cuatro del modelo real en que se basa, y carece del gran óculo del arco central. Se muestra como un diseño clónico del Puente de Sant'Angelo, y eso tiene cierto sentido si se tiene en cuenta la manera en que trabaja el equipo de desarrollo. En el mundo real, los puentes de Sant'Angelo y Sixtino tienen cierto parecido, por lo que el equipo artístico diseña un arquetipo que se encuentra entre los dos modelos. Una tercera versión que fusiona los elementos comunes en el diseño de los dos puentes, para así trabajar en un único modelo tridimensional que pueda ser usado en ambos casos.

Isla Tiberina.

Esta conocida ínsula en medio del Tíber es representada en el mapa del juego con una situación geográfica muy aproximada a la que tiene en un mapa real. Su apariencia estética la convierte en un paisaje muy reconocible desde la distancia, aunque observando con mayor detalle las edificaciones en su interior, se aprecia que estas son ficticias. Es un entorno urbano que no se basa en la arquitectura real, y en él se dan tiendas y edificios genéricos de estilo marcadamente medieval.

Es un lugar diseñado para ser reconocible como un entorno existente en la realidad, pero que destaca principalmente por ser el enclave de una localización ficticia de gran

relevancia en la trama (el cuartel general del protagonista y sus aliados). Al margen de los elementos ficticios, en la Isla Tiberina de *La Hermandad* también hay enclaves reales, o al menos, basados en construcciones que existen en la realidad. Tal es el caso del Puente Cestio y el Puente de Fabricio.

Estos conocidos puentes históricos que conectan la isla con el resto de Roma, son representados en el videojuego, pero cabe señalar que a pesar de que son estructuras cada una con su propia historia y apariencias diferenciadas, en *La Hermandad* son presentados exactamente con el mismo diseño (como si fueran puentes gemelos) y ninguno de los dos comparte apariencia estética con su respectiva contrapartida en el mundo real. Cabe mencionar el caso del Puente Emilio, que también forma parte del contexto ambiental y paisajístico de la Isla Tiberina. Una estructura muy antigua que requiere de diversas reconstrucciones, rehabilitaciones, o intervenciones, debido a los desperfectos que las crecidas del Tíber le ocasionan a lo largo de los siglos.

De hecho, según la base de datos del videojuego, en 1598 sufre un derrumbe de tal consideración que hace inviable una nueva reconstrucción en los siglos posteriores, motivo por el que actualmente ha quedado en estado de ruina y es conocido como el Puente Roto. En la recreación virtual de *Assassin's Creed* el puente se muestra en todo su esplendor, con la salvedad de que su diseño ya no es igual que el de los puentes Cestio y de Fabricio, sino que se asemeja más al diseño del Puente de Sant'Angelo, aunque sin sus características esculturas.

Puerta Septimiana.

Situada en el oeste del mapa, en el Distrito del Centro, es una de las tres puertas de época romana en la orilla occidental de Tíber. Actualmente, la puerta real, es la única de esas tres entradas monumentales que sigue en pie. Aunque ya no está integrada en la muralla, permanece (a pesar de los siglos) como gran entrada de acceso al corazón del barrio del Trastévere.

Puerta Aureliana.

Situada cerca de la anterior, se muestra como una gran puerta fortificada de aspecto genérico.

Puerta Turrionis.

La última de las tres entradas a Roma en el la orilla occidental de Tíber. Actualmente se encuentra en una ubicación diferente a su emplazamiento original y aunque la puerta real existe, está sellada.

Basílica de los Santos Apóstoles.

Este templo ubicado en el este del Distrito del Centro es recreado con un aspecto diferente a la construcción real en la actualidad. Es debido a que la historia de esta antigua iglesia pasa por distintos altibajos a lo largo de los años, quedando destruida en varias ocasiones y siendo restaurada otras tantas. Según la información que aporta el propio juego, sufre graves daños en el terremoto de 1348, y es restaurada posteriormente en 1417 por el Papa Martín V. El aspecto que muestra en el videojuego se debe a dicha intervención, y por eso el exterior de la basílica en *La Hermandad* es de estilo gótico, mientras que en el templo real en la actualidad se aprecia un estilo ornamental propio del barroco, con un gran pórtico de entrada en la fachada principal rematado con una balaustrada. No obstante, a pesar de las diferencias, también se aprecian ciertas similitudes estructurales entre el monumento real y el virtual, como por ejemplo el frontón con el que se remata la fachada de la basílica en ambas versiones.

Columna Trajana.

Este monumento se encuentra junto al Mercado de Trajano. Su representación virtual es bastante fiel, puede apreciarse su bajorrelieve en espiral alrededor de la columna, donde se representan escenas de la guerra romana contra los dacios. Las irregularidades en la superficie permiten al protagonista trepar hasta la cima de la columna y contemplar las vistas del Foro de Trajano adyacente al Mercado de Trajano.

Mercado de Trajano.

El gran complejo arquitectónico del siglo I. d.C. destinado al uso comercial, es construido en su versión virtual con gran proximidad a la realidad actual, y es el entorno donde se desarrolla con naturalidad parte de la vida cotidiana de los romanos. Ubicado en el corazón de Roma, está tan plenamente integrado en la ciudad que incluso se muestra a los comerciantes usando el recinto para vender sus productos.

El gran Mercado de Trajano es plenamente identificable por conformar un gran espacio público de planta semicircular, señalado además por la cercanía de la monumental Columna Trajana. Un gran complejo de época imperial, considerado el primer gran centro comercial cubierto de la Historia, que pervive como tal en el Renacimiento recreado en *La Hermandad*, y que actualmente acoge el Museo de los Foros Imperiales.

Torre de las Milicias.

Situada en un espacio adyacente al Mercado de Trajano se encuentra esta construcción medieval. En el videojuego su apariencia es muy aproximada a la estética del monumento original en que se basa. Una gran torre de planta cuadrada que se eleva sobre la zona de los Foros Imperiales. Puede visitarse desde el exterior, convirtiéndose en un extraordinario punto de referencia del paisaje romano, pero además es accesible desde el interior, gracias a una misión donde el protagonista asciende hasta su cuerpo superior, valiéndose de su habilidad en un entorno diseñado como reto de plataformas.

El Capitolio.

En el sur del Distrito del Centro se encuentra una de las siete colinas de Roma, sobre la que se erigen templos a deidades desde épocas muy anteriores al Renacimiento. Este conocido entorno (también llamado Colina Capitolina, o Monte Capitolio), se circunscribe en torno a la gran plaza que actualmente lleva su nombre, aunque en el juego se muestra en un periodo previo a la remodelación de Michelangelo Buonarroti.

El Capitolio se encuentra ubicado en una locación muy reconocible de la Roma contemporánea, por ello su recreación en el videojuego supone un importante enclave de inmersión cultural e histórica, en torno al cual se articulan edificaciones emblemáticas de La Ciudad Eterna, como la Basílica de Santa María Aracoeli, el Palacio de los Conservadores, o el Palacio del Senado.

Plaza del Capitolio o del Campidoglio.

Este espacio público sobre la Colina del Capitolio, es mostrado en el videojuego como un entorno delimitado por Santa María de Aracoeli al norte, el Palacio de los Conservadores al sur, y el Palacio del Senado al este, con una fuente dedicada a Neptuno en el centro de la plaza. Actualmente el entorno se muestra con una estética diferente, con el Palacio Nuevo (adyacente a Santa María de Aracoeli) y una fuente dedicada a Marco Aurelio.

Basílica de Santa María de Aracoeli.

Se encuentra en la cumbre del Monte Capitolino, y se muestra como un lugar concurrido de la vida civil. Su aspecto externo en el videojuego es muy similar al que tiene el monumento hoy en día, con su fachada inconclusa con tres puertas y su característico tímpano en la central. Es especialmente reconocible por su posición dominante en el Capitolio y su gran escalinata de acceso. Aunque también tiene algunas diferencias estéticas, como por ejemplo la ausencia de naves laterales que sí tiene el monumento real en la actualidad. Una circunstancia interesante de este templo es que su interior puede ser visitado en una misión del juego. En la base de datos de *La Hermandad*, se recoge que en el lugar existe previamente un templo dedicado a Juno, y dicha información se lleva al terreno de la ficción, puesto que en la trama de *Assassin's Creed*, la deidad Juno es un personaje real que pertenece a una antigua civilización (con una suerte de tecnología futurista que los hace superiores a los humanos). Con este pretexto argumental los diseñadores construyen un nivel de exploración y plataformas en el interior de la iglesia en su momento actual (no en el periodo renacentista), donde el personaje de Desmond activa una serie de mecanismos hasta descubrir bajo el templo una cripta con estética *sci-fi* futurista.

El interior, al margen de los elementos ficticios que ayudan a convertirlo en un escenario de juego, hay múltiples elementos que lo dotan de un gran parecido con el del monumento real; desde los motivos decorativos del mármol del suelo, la organización de las naves y el altar, las columnas y arcos, los techos artesonados, hasta los detalles ornamentales como las lámparas de cristal, o el vitral dedicado al Papa Urbano VIII, que se encuentra sobre la puerta principal, y donde aparecen las tres abejas que son símbolo de la familia Barberini a la que pertenece el Pontífice.

Palacio de los Conservadores.

Su aspecto externo reflejado en el juego es anterior a la modificación de la plaza y sus edificios colindantes planificada por Michelangelo Buonarroti a mediados del siglo XVI. Se muestra como una estructura de base rectangular con un pórtico en la fachada principal, pero su estética dista mucho de la apariencia que tiene en la actualidad, y en el momento actual la fachada se muestra más adintelada, y cargada de motivos ornamentales que van más en consonancia con la estética general de la plaza del Capitolio.

Palacio del Senado.

Esta edificación es la estructura dominante en la cima del Capitolio que se puede contemplar conforme se asciende en la gran escalinata que da acceso a la plaza. En *La Hermandad* su estética es mucho más medieval que el aspecto que luce en la actualidad, ya que las balaustradas que hoy decoran su fachada son sustituidas en el juego por almenas que lo hacen lucir como un castillo fortificado. No obstante, dejando los motivos ornamentales aparte, el cuerpo de esta gran construcción es prácticamente una copia virtual de su estado en la realidad actual.

Puerta Nomentana.

La localización de esta puerta en la zona noreste la sitúan en el distrito del juego llamado Zona de la Campiña. Actualmente, en nuestra realidad, la puerta se encuentra sellada e integrada dentro de los muros exteriores de la Embajada Británica en Roma.

Puerta Pinciana.

Integrada en la Muralla Aureliana en la zona noreste del mapa de *La Hermandad*, esta estructura es actualmente una reconstrucción de ladrillo que da acceso a los jardines del Parque Borghese.

Puerta Salaria.

Esta puerta es representada con una estética muy similar al resto de puertas integradas en la Muralla Aureliana, cuyo diseño original es difícil de recrear debido a las innumerables intervenciones a lo largo de su historia.

Monte Quirinal.

También en el noreste del mapa, se recrea una elevación natural que simula ser el Monte Quirinal, una de las siete colinas romanas, que contribuye a situar al jugador en una orientación aproximada a la realidad, aunque se trata de un espacio sin restos arqueológicos de interés que puedan ser comparados o analizados.

Puerta Praenestina.

Es conocida actualmente como Puerta Mayor y se ubica en el este. Aunque su aspecto real está muy bien conservado, en el videojuego se opta por recrear esta puerta como una estructura genérica que no se inspira realmente en su diseño original.

Aqua Marcia.

La base de datos del juego aporta como información que esta estructura, con sus 150 kilómetros de longitud, es el más extenso de los once acueductos de la Antigua Roma. A lo largo de su recorrido se hacen varias obras de bifurcación y ramificaciones posteriores, como la de Aqua Antoniana que lleva el caudal a los baños de Caracalla, o el ramal que lleva agua a las Termas de Diocleciano.

Puerta Tiburtina.

Forma parte de la Muralla Aureliana en el este, donde se ubica parte del acueducto de Aqua Marcia. El monumento real también es conocido en la actualidad como Puerta de San Lorenzo.

Monte Esquilino.

La más alta de las siete colinas romanas aparece en el juego como el entorno donde aún perviven las ruinas de las Termas de Trajano, bajo las cuales se haya la Domus Aurea de Nerón, que en el contexto ficticio de la trama es una zona considerada territorio de los llamados Seguidores de Rómulo.

Termas de Trajano.

Este complejo arquitectónico está compuesto por restos de elementos en ruinas como columnas que sustentan entablamentos fragmentados, arcos, o bóvedas, que se levantan sobre plataformas escalonadas.

Es un paisaje donde además pueden verse algunas fuentes, o zonas inundadas que delatan el uso que se da a la edificación a pesar de encontrarse en estado de ruina, aunque no acaba de ser un entorno reconocible por sí mismo. Eso sí, los restos arqueológicos de las Termas de Trajano son situados sobre las ruinas de la *Domus Aurea* de Nerón que se ubican en una zona aproximada a la realidad.

Casa de oro de Nerón.

Los restos de la *Domus Aurea* se ocultan bajo las ruinas de las Termas de Trajano. La grandiosa construcción palaciega de Nerón, que tras su muerte es sepultada por orden del emperador Trajano, es convertida en un gran escenario ficticio que sólo puede ser explorado en una misión perteneciente a las denominadas “guaridas de Rómulo”.

Este gran espacio subterráneo es diseñado como un gran reto de plataformas donde se visitan distintas estancias decoradas con murales y frescos, fuentes de agua, y esculturas de todo tipo. Un espacio monumental con un diseño inspirado por la leyenda del lugar real, que es descrito como grandioso y ostentoso.

Campamento Pretoriano.

En la época de la Roma Imperial el espacio fortificado ocupado por la Guardia Pretoriana es conocido como *Castra Praetoriana*, un tipo de campamento permanente que se sitúa en las afueras de la ciudad, y según indica la propia base de datos del videojuego, Constantino ordena su destrucción en 312. Por motivos argumentales esta construcción militar se recrea en el ambiente renacentista que nos ocupa, recurriendo a una estética inspirada en los restos de la Muralla Aureliana, ya que parte de las murallas del campamento se integran en esta.

Termas de Diocleciano.

Son representadas como estructuras ruinosas de estética similar a otras termas recreadas en el juego, con fuentes alimentadas por el agua de los acueductos cercanos, rodeada con un muro que delimita la zona. Las Termas de Diocleciano además, son recreadas como escenario ficticio de una de las misiones llamadas Guaridas de Rómulo, donde el protagonista se adentra en una caverna subterránea formada sobre las ruinas de los baños, idealizados y diseñados como grandes espacios donde poner a prueba la habilidad del jugador sobre plataformas.

Cloaca Máxima.

La red de alcantarillado de Roma en la Antigüedad está presente en el juego de dos maneras distintas. Por un lado sirve como red de transporte del protagonista cuando el jugador accede a una entrada a la cloaca, momento en que gracias a un menú puede

desplazarse instantáneamente a cualquier otro de los múltiples accesos al alcantarillado disgregados por todo el mapa de Roma.

Por otro lado, su gran complejidad estructural, y el hecho de que se trate de una antigua obra de ingeniería subterránea, la convierten en un escenario lúgubre ideal para las misiones de las Guaridas de Rómulo, accesible a través de las ruinas de las Termas de Diocleciano.

Monte Viminal.

La más pequeña de las siete colinas de Roma también aparece representada como una pequeña elevación natural al norte del Coliseo, en el distrito de la Zona de la Campiña.

Foro Romano.

En la zona que representa el Foro Romano dentro del juego se omiten algunas construcciones y templos antiguos que permanecen en la actualidad en nuestra realidad. Tal es el caso del Templo de Venus y Roma, el Templo de Vesta, o el Templo de Rómulo entre otras estructuras. Sin embargo sí se representan otras muchas construcciones como el Templo de Antonino y Faustina, la Basílica de Majencio y Constantino, o el Templo de Saturno.

Arco de Septimio Severo.

El arco triunfal erigido en memoria de las victorias militares del emperador Septimio Severo, es ubicado en el videojuego en el distrito llamado Barrio Viejo, entre el Palacio del Senado en el Capitolio y la Basílica de Majencio.

Su aspecto es muy similar al real; una construcción recubierta de mármol blanco, con un gran arco central encuadrado por dos más pequeños y con una serie de inscripciones y relieves que esconden una interesante historia que se aclara en la base de datos del juego; el Emperador Lucio Septimio Basiano “Caracalla” (hijo del emperador Septimio), tras asesinar a su propio hermano Publio Septimio Geta (con el que cogobierna el Imperio), hace borrar del arco toda referencia a Geta, al aplicarle el *Damnatio memoriae*, y esa “condena de la memoria” se lleva a cabo también en la recreación virtual del arco en *La Hermandad*.

Como curiosidad, este es el único de los tres arcos de triunfo que aparecen en el juego que no pueden ser comprados por el usuario.

Basilica de Majencio.

También conocida como Basilica Nueva, este gran edificio de la Roma clásica se encuentra en el corazón de la ciudad, en la zona arqueológica del Foro Romano, y por tanto, también es un núcleo de interés en época renacentista y en la recreación de la época en *Assassin's Creed: La Hermandad*. Se muestra tal cual la conocemos en la actualidad, con su gran planta basilical y sus características bóvedas de cemento con casetones. Como curiosidad, en el juego puede ser comprada por el usuario para activar un túnel subterráneo en la zona que conecta con una red que permite viajar a mayor velocidad entre los diferentes barrios de Roma.

Templo de Antonino y Faustina.

Desde el declive del Imperio, la zona del Foro sufre el abandono y el latrocinio, pero gracias a la conversión del Templo de Antonino y Faustina en un lugar de culto cristiano, se conserva relativamente mejor que muchas de las ruinas de la zona (un caso muy similar al de la cercana Curia Julia).

Así pues, en la recreación de la Roma renacentista que se muestra en el videojuego, puede verse este templo en un estado intermedio entre el aspecto que tiene originalmente en el siglo II y su estado actual parcialmente remodelado.

Es una construcción muy reconocible que contribuye a la sensación de inmersión en un paisaje conocido, que en el juego es reimaginado desde un punto de vista actual. Y es que hay que tener en cuenta que la conciencia de conservación del legado histórico en la zona durante el Renacimiento no está regida por los criterios actuales.

Templo de Saturno.

Como parte de la inmersión pueden visitarse los restos de este templo dedicado a la deidad de la agricultura. Una estructura claramente reconocible desde la distancia gracias a sus enormes ocho columnas sustentando parte del entablamento, que es representada en el videojuego tal y como la conocemos en la actualidad.

Templo de Vespasiano y Tito.

En el extremo occidental del Foro, junto al Templo de Saturno, se encuentran los escasos restos de este templo, que como en su estado actual, se muestran en el Renacimiento recreado en *La Hermandad*.

Curia Julia.

Junto a la Basílica Emilia, y el Arco de Septimio Severo, se levanta una construcción que no figura en la base de datos, pero que no es una edificación ficticia o genérica. Por su estética y su localización es evidente que se trata de una recreación virtual de la Curia Julia, aunque se muestra como un edificio de viviendas más que como la iglesia que es en época renacentista.

Basílica Emilia.

De esta antigua construcción ubicada en el Foro Romano, quedan muy pocos restos, y ya en el periodo renacentista de Roma su estructura se reduce a unas pocas ruinas. En el videojuego, este espacio ubicado en el Barrio Viejo es recreado como restos de columnas ordenados de manera que conforman un perímetro rectangular donde los lados más largos tienen 5 columnas cada uno, y los lados más cortos 3 cada uno.

No sé consigue por tanto una gran aproximación a la estética real de este espacio, que sí, está organizado como un rectángulo, pero que tiene muchas más columnas por cada lado del mismo. Obviamente el tamaño del espacio es mucho menor en la recreación del juego, pero es un aspecto comprensible teniendo en cuenta que forma parte de una recreación de Roma en una escala inferior a la real.

Basílica Julia.

Del mismo modo que ocurre en el caso de la Basílica Emilia (de la que es adyacente) los restos de la Basílica Julia situados en la zona arqueológica del Foro Romano, se encuentran dispersos de manera similar a las ruinas en su estado actual, aunque conformando un espacio mucho menor.

Arco de Tito.

Ubicado en el juego al oeste del Coliseo y al sureste del foro romano, tal y como en la realidad, aunque a una escala menor. Este gran arco triunfal construido en el año 82 d.C.

por el emperador Domiciano como homenaje a su hermano Tito, se convierte en un referente para los arcos triunfales posteriores, aunque su estructura conforma un único arco en lugar de los tres que se dan en los otros. Al ser el más antiguo, se muestra mucho más desgastado, tal y como ocurre en la realidad. Aunque existen algunas diferencias estéticas entre la recreación y el modelo real; por ejemplo la reconstrucción carece de los casetones que decoran el interior del arco. También se puede constatar a simple vista que el arco virtual descansa directamente sobre el suelo, no apareciendo el cuerpo inferior sobre el que descansa el monumento original.

Arco de Constantino.

El monumento triunfal construido para conmemorar los éxitos militares de Constantino se muestra muy fiel a su modelo original ya desde su misma ubicación. Está situado junto al Coliseo y la Colina del Palatino, en el distrito llamado Barrio Viejo. Estéticamente es muy reconocible, y además cumple una función en el juego al margen de la estética, ya que es uno de los monumentos que pueden ser comprados por el protagonista para reconstruir la ciudad y arrebatarse el poder a los Borgia (dentro de la lógica interna del juego).

El Coliseo.

El también conocido como Anfiteatro Flavio ocupa desde el siglo I el corazón de Roma, y desde entonces es uno de los símbolos más representativos y universales de la ciudad. Por tanto, en la recreación virtual de *Assassin's Creed: La Hermandad* se convierte en uno de los hitos más importantes, siendo una de las edificaciones más complejas del título. Tal y como se comenta en el apartado dedicado al desarrollo de este juego, requiere de aproximadamente medio millón de polígonos. Aunque su complejidad estructural precisa de fórmulas y soluciones como la reducción de escala, o hacer que la planta elíptica del

monumento sea circular. Ello posibilita poder construirlo a partir de una sola pieza corrida en torno al centro de la circunferencia.



Fig.21. Aspecto exterior e interior del Anfiteatro Flavio o Coliseo romano en su versión virtual. Fuente: *Assassin's Creed II* ©Ubisoft.

En *La Hermandad*, el Coliseo está muy presente en todo momento, siendo posible divisar su silueta desde lugares muy lejanos en el mapa. Es un gran escenario que puede explorarse tanto en la época renacentista como en una misión ambientada en el presente, motivo por el que se muestra diferente según el momento en que se visita. Si el jugador se adentra en el interior del anfiteatro como Ezio Auditore a principios del siglo XVI, encuentra que el

centro de la arena está cubierto y es plenamente transitable, mientras que cuando se visita el monumento como Desmond Miles en el presente, el centro de la arena se muestra al descubierto (como ocurre en el monumento real en la actualidad), permitiendo que se pueda contemplar a simple vista el laberíntico entramado de pasillos del hipogeo.

Monte o Colina del Palatino.

Es la colina de Roma más céntrica y se encuentra ubicada entre el Circo Máximo y el Coliseo. Una zona muy antigua en la Roma de *La Hermandad* desde donde también se domina el Foro. En la localización además hay antiguos restos de pasillos y escaleras que conforman pasadizos, vestigios de las antiguas murallas de contención de la colina.

Aqua Claudia.

Es otro de los cuatro acueductos de la época romana recreados en el videojuego. Siendo uno de los más importantes acueductos de su época aún se conservan muchos de sus tramos originales en la actualidad, lo que permite que su recreación en el juego sea muy

aproximada al modelo real en que se basa. Como el resto de acueductos recreados en *La Hermandad*, su estructura se encuentra parcialmente destruida, aunque puede ser reparada como parte del proceso de reconstrucción y revitalización de Roma que lleva a cabo el protagonista.

Circo Máximo.

El gran estadio de carreras de carros en la Antigua Roma llega al Renacimiento prácticamente desnudo de toda su estructura de piedra. En *Assassin's Creed: La Hermandad*, es recreado como un espacio abierto cubierto de hierba, salpicado por algunos restos de columnas, donde ocasionalmente se disputan carreras de caballos.

Monte Aventino.

Una de las siete colinas sobre las que se construye la Antigua Roma es una localización dentro del distrito llamado Barrio Viejo. Como en la realidad, se encuentra cerca del Circo Máximo al suroeste del mapa romano del videojuego, y es representado como un espacio salpicado de restos de antiguas construcciones de época imperial como columnas y muros. Un paisaje muy diferente del aspecto real que luce en la actualidad.

Pirámide Cestia.

El gran monumento funerario construido a la manera egipcia como sepulcro para Cayo Cestio, es construido en el escenario de *Assassin's Creed* tal y como probablemente luce a principios del siglo XVI. Es decir, la pirámide está en estado de abandono, la cobertura de losas de mármol tiene algunas lagunas, y el resto de la superficie está poblada de agentes biológicos, como maleza o líquenes que ennegrecen la piedra. Al ser una recreación ambientada en la Roma renacentista, el monumento aparece ya integrado en la Muralla Aureliana.

Puerta Ostiense.

Hoy es más conocida como Puerta de San Paolo. Esta puerta monumental se halla junto a la Pirámide Cestia, incorporada a la Muralla Aureliana, conformando así un reconocible entorno histórico artístico dentro del videojuego que se hace muy semejante a la estética real de esta zona Roma.

Catacumbas.

Las conocidas catacumbas romanas aparecen representadas en el videojuego como una de denominadas Guaridas de Rómulo. El acceso se sitúa junto a la Pirámide Cestia, aunque en el videojuego se presentan como un espacio ficticio donde los túneles que conforman las galerías son más anchos, para permitir que el protagonista pueda escalar y correr en libertad.

Termas de Caracalla.

En el sur del mapa, las también conocidas como Termas Antoninas son recreadas como unas instalaciones de planta cuadrangular, de las que sobreviven algunas estructuras en estado de ruina, como arcos y bóvedas. En el centro de la planta, se alza una estructura circular, conformando un espacio que estéticamente difiere bastante del aspecto actual de las ruinas.

Aqua Antoniniana.

Es uno de los cuatro acueductos originarios de la Antigua Roma representados en *Assassin's Creed: La Hermandad*. Según la propia información que aporta el juego este es un canal construido en 212 d.C. por orden del emperador Marco Aurelio Antonino (Caracalla). Se trata de una ramificación construida para llevar agua a las Termas de Caracalla desde el acueducto de Aqua Marcia. En el juego la estructura se encuentra abandonada y parcialmente derrumbada, pero existe la posibilidad de contratar los servicios de un ingeniero que repare el monumento, para restablecer el flujo de agua en esta zona de la ciudad.

Puerta Metronia.

Se encuentra ubicada en el sur del mapa, en el Barrio Viejo, una representación estética sin demasiada relevancia debido a su apariencia genérica, que tiene la utilidad de situar geográficamente al usuario en un entorno monumental al límite del escenario de juego.

Palacio de Letrán.

Ubicada en el sureste del mapa del juego, en el Barrio Viejo, esta construcción palaciega tiene su origen en el Imperio, y posteriormente es rehabilitada para ser residencia papal durante siglos. En el contexto de *Assassin's Creed* (principios del siglo XVI) su espacio

interior es recreado en un estado de completo abandono. Un lugar en ruinas diseñado para ser escenario de un reto de habilidad sobre plataformas dentro de las misiones secundarias denominadas Guaridas de Rómulo. El entorno se muestra prácticamente irreconocible si se le compara con el estado actual de la construcción, puesto que además de mostrarse en mal estado de conservación, es recreado en un momento histórico en que su estructura y ornamentación es de un estilo gótico, previo a las posteriores modificaciones e intervenciones de estilo barroco.

Puerta Asinaria.

Se puede encontrar cerca del Palacio de Letrán. Al igual que las otras puertas de Roma recreadas en el juego, es de planta rectangular, y con forma de torre fortificada integrada en una sección de la Muralla Aureliana. No obstante, tiene poco que ver con el aspecto estético de la puerta real en la actualidad.

Monte Celio.

Esta colina, como el resto de las siete sobre las que se erige Roma, aparece como localización que puede visitarse en el juego, aunque no tiene un especial interés como recreación, ya que tan sólo se trata de un elemento ficticio ornamentado con restos de columnas antiguas.

Puerta Apia.

Conocida actualmente como Porta San Sebastiano, o Puerta de San Sebastián, la entrada que históricamente comunica con la Vía Apia, es ubicada en el juego en el sureste del mapa, en el distrito del Barrio Viejo. Aunque es la mejor conservada de las puertas de las Murallas Aurelianas, lo cierto es que su aspecto actual (en nuestra realidad) es fruto de muchas modificaciones a lo largo de los siglos, por ello la estética de la puerta recreada en el videojuego difiere del monumento original en el periodo actual, y se muestra como una gran torre de planta rectangular con un gran arco.

IX.2.2. Monteriggioni.

La población toscana vuelve a aparecer como escenario en esta entrega. En un momento inicial puede visitarse la localidad en una ambientación renacentista, tal y como se presenta en el título anterior (*Assassin's Creed II*). En el avance de la trama, el

protagonista se ve obligado a abandonar Monteriggioni, que es asaltado y destruido, pero más adelante, en la parte del argumento ambientada en el presente, también puede visitarse esta villa, esta vez ambientada en la época actual. Apenas hay cambios estéticos entre la versión de Monteriggioni ambientada en el pasado (ya analizada) y su contrapartida en el mundo contemporáneo, salvo que en este último caso, en la exploración del terreno puede encontrarse una red de alumbrado eléctrico, algún que otro vehículo motorizado, y señales de tráfico. Por lo demás, la distribución urbana, las construcciones (incluida la Villa Auditore, basada en la imagen de la Villa Petraia de Castelo en Florencia), son prácticamente idénticas en todas las versiones de Monteriggioni aparecidas en la saga hasta el momento.

IX.2.3. Viana.

En el tramo final del argumento del juego, la aventura se traslada a Viana, en el Reino de Navarra, cuando en marzo de 1507 César Borgia se encuentra en la zona comandando uno de los ejércitos implicados en la guerra civil que allí se libra. Esta circunstancia histórica real se aprovecha argumentalmente para cerrar la historia de venganza de Ezio contra César. Viana no es mostrada como un entorno de mundo abierto, es un escenario parcial diseñado para ser recorrido en un orden concreto en una única misión. Viana se presenta inicialmente como un escenario rural en plena batalla con casas semiderruidas por el conflicto. Se recorre a pie o a caballo a través de los senderos hasta llegar a las murallas de la villa. El aspecto de las edificaciones y las calles guarda poca similitud con la estética actual del pueblo de Viana, que conserva algunos tramos de muralla medieval, pero ningún resto del enorme castillo mostrado en el juego.

Castillo de Viana.

Es una gran construcción medieval que se puede ver sólo parcialmente. Una enorme fortificación ficticia que no se puede comparar con ningún resto del castillo real en que se basa, puesto que en el pueblo de Viana en la actualidad no queda nada a la vista de dicho monumento. La construcción que aparece en el videojuego como Castillo de Viana es, por tanto, un diseño adaptado a las condiciones y necesidades del juego.

IX.2.4. Otras localizaciones de interés.

Los videojuegos ya no se publican necesariamente como obras cerradas, y con el acceso a internet, pueden recibir nuevos contenidos, actualizaciones y modos de juego basados en la conexión a la red. Es el caso de *Assassin's Creed: La Hermandad*, que por primera vez en la saga incorpora un modo multijugador *online* donde la competición entre usuarios se lleva a cabo en escenarios limitados que no forman parte del mundo abierto de la campaña principal para un jugador.

Algunos de estos escenarios han sido extraídos de la saga (como Roma, Monteriggioni, Venecia, Forlì, o Florencia), y en otras ocasiones son ambientes que reciben su nombre de lugares reales, pero que tienen un diseño completamente ficticio, como el Palacio de Castel Gandolfo o San Donato. Pero también, entre estos nuevos escenarios, hay algunos que al estar basados en localizaciones reales de interés histórico artístico planificados, merecen un análisis.

Piazza del Campo de Siena.

La mundialmente conocida plaza medieval Toscana es recreada durante un festejo carnavalesco donde la explanada está tomada por casetas, escenarios y carpas que delimitan la zona de juego.

Del paisaje recreado es muy reconocible la Fonte Gaia, el Palazzo Pubblico con su Torre del Mangia, e incluso el suelo pavimentado con ladrillo rojo y diseños de travertino. También es posible ver carreras de caballos alrededor de la plaza, en alusión a la tradición medieval de la carrera del Palio.

Monte Saint-Michel.

El escenario basado en esta conocida abadía, ubicada en una pequeña isla de la región francesa de Normandía, se incluye en el juego como contenido descargable¹³⁴. Es un ambiente que por sus dimensiones y estética se adecúa perfectamente al universo de *Assassin's Creed*. Aunque la mayor parte del entorno recreado se basa en construcciones ficticias, el diseño general y la aproximada recreación de la abadía, le da una apariencia

¹³⁴ El mapa para el modo multijugador ambientado en Mont Saint Michel se obtiene en el paquete de contenido descargable a través de internet titulado *Animus Project Update 1.0*, lanzado el 14 de diciembre de 2010.

estética muy reconocible y cercana al modelo real (en ese sentido se puede decir que es un caso similar a la recreación de Monteriggioni).

Pienza.

El pequeño pueblo de la provincia de Siena se convierte en uno de los escenarios del modo multijugador de *La Hermandad*¹³⁵. Como es habitual, gran parte de las construcciones civiles mostradas en el videojuego no están basadas en un modelo real, pero en su núcleo urbano hay una interesante recreación virtual del entorno monumental que se articula alrededor de la Plaza Pío II, declarada Patrimonio de la Humanidad por la Unesco. Como en la realidad, delimitando dicho espacio público se encuentra el Palacio Piccolomini, adyacente a la Catedral de Pienza, y frente a estos, el Palacio Comunal, actual sede del Ayuntamiento. Todas son recreaciones reconocibles y fieles a la estética de los monumentos reales, no obstante, existe una notable ausencia en el entorno, una edificación que inexplicablemente no aparece en la recreación del juego. Se trata del Palacio Borgia, un palacio gótico donado por el Papa Pío II a su colaborador, el cardenal Rodrigo Borgia, casualmente se ausenta la residencia de uno de los principales villanos en la trama del videojuego.

Palacio Delicia de Belriguardo.

Este escenario aparece exclusivamente en un episodio descargable¹³⁶ que sitúa la trama en 1506 en el pequeño pueblo de Voghiera, a unos 15 kilómetros de Ferrara en la región de la Emilia-Romaña. En la versión virtual, el palacio aparece en pleno esplendor, cuando es residencia de la familia Este, y Lucrecia Borgia (casada con Alfonso I de Este), se refugia en sus muros tras la caída en desgracia de su familia. En el videojuego se recrea una gran área con caballerizas y hermosos jardines, y en el centro una lujosa construcción de tres plantas. Desgraciadamente del auténtico palacio sólo se conserva la planta baja en un estado bastante desmejorado, aunque se mantienen seis ventanas góticas originales. De hecho, en el videojuego se puede acceder al palacio a través de una de esas ventanas,

¹³⁵ El escenario para el modo multijugador basado en la localidad de Pienza se incluye en el paquete de contenido titulado *Animus Project Update 2.0*, lanzado el 18 de enero de 2011 como contenido extra descargable a través de internet.

¹³⁶ *La desaparición de da Vinci*; título del episodio descargable lanzado el 9 de marzo de 2011, donde se incluye como escenario en la trama el palacio Delicia de Belriguardo, además de un nuevo mapa para el modo multijugador ambientado en la Alhambra de Granada.

que son de los pocos vestigios que se conservan del entorno junto con la torre de la entrada.

La Alhambra.

El palacio nazarí de Granada aparece representado como un escenario del modo multijugador *online* y se obtiene mediante la descarga de un paquete de contenidos extra. El escenario traslada elementos y estructuras arquitectónicas que en conjunto hacen que el paisaje sea reconocible, aunque si se analizan individualmente pueden apreciarse diferencias en cuestión de escala, de apariencia estética, de orden y disposición de dichos elementos.



Fig.22. Batalla multijugador en el Patio de los Leones de la Alhambra de Granada. Fuente: Assassin's Creed II ©Ubisoft.

Hay muchas estructuras ficticias, tanto efímeras como permanentes, que no casan con la distribución del entorno real. Hay ámbitos muy reconocibles dentro de la recreación, como el Patio de Comares, con su estanque y la Torre de Comares, o como el Patio de los Leones, pero lo son por los elementos que componen dichos entornos, iconos visuales reconocibles a nivel mundial, aunque observándolos en detalle se puedan apreciar evidentes diferencias con respecto a los elementos reales recreados. Y es que se pueden apreciar detalles como que un personaje caiga en el mencionado estanque de Comares, y que se revele que la profundidad de la alberca es de unos pocos centímetros. Es decir, hay una apariencia estética cercana a la experiencia visual que tendría una persona no muy

familiarizada con el monumento. No obstante, cabe recordar que los escenarios diseñados para el modo de multijugador *online*, están planificados con la intención de coadyuvar unas mecánicas de juego. Son escenarios diseñados para “contener” una manera concreta de jugar, no para ser especialmente fieles al paisaje real en el que se basan, como sí ocurre en los entornos de la campaña principal del videojuego ambientada en Roma.

**CAPÍTULO X: BOSTON Y NUEVA YORK REVOLUCIONARIAS
EN ASSASSIN'S CREED III.**

Assassin's Creed III es un videojuego diseñado por la compañía Ubisoft, y se lanza al mercado por primera vez el treinta de octubre de 2012 para plataformas domésticas PlayStation 3, Xbox 360, Wii U, y PC.

La historia narrada en el videojuego comienza cuando Desmond guía a su equipo hasta una gruta conocida como *El Gran Templo*, donde Juno le muestra momentos de la vida de su antepasado Haytham Kenway, lo que inicia una trama que transcurre a mediados del siglo XVIII.

Haytham, tras cometer una ejecución en el Teatro Real de Londres, obtiene un amuleto que permite abrir un templo de la civilización precursora descubierto en el Estado de Nueva York. El amuleto, reconocido como artesanía de una tribu Mohawk, lleva a Haytham (miembro de la Orden de los Templarios), a una búsqueda en la zona de la nación Kainien:Keh, en la Costa Este Americana, donde durante un tiempo mantiene un romance con la nativa Ziio. Tras la ruptura de su relación la mujer da a luz un niño llamado Ratonhnhaké:tön, el siguiente vínculo ancestral con Desmond.

Conocemos la infancia traumática de este antepasado a través de sus propios ojos, siendo testigos de cómo Charles Lee y sus hombres (compañeros de Haytham) incendian su aldea, resultando muerta su madre. El destino de Ratonhnhaké:tön queda marcado por ese suceso y es incitado por Juno a buscar a la Hermandad de los Asesinos con el fin de evitar un oscuro futuro para su pueblo. Ratonhnhaké:tön acaba ante la hacienda del anciano Achilles Davenport, un antiguo miembro del credo de los Asesinos, que le enseña todo lo que sabe sobre la orden y el conflicto legendario con los Templarios. Desde entonces, el muchacho Ratonhnhaké:tön pasa a ser un miembro de la hermandad llamado Connor en memoria del difunto hijo de Achilles.

Connor se involucra en los acontecimientos que tienen lugar en la vecina ciudad de Boston, y es testigo de los disturbios que desembocan en la conocida como *Masacre de Boston*. Es así como comienza su lucha contra los Templarios leales a su propio padre (Haytham Kenway), y que tiene lugar en el marco histórico de la Revolución Americana. Connor es parte activa en el conocido como *Motín del Té*, y protagoniza junto a Paul Revere la *Cabalgata de Medianoche*, donde se alerta a la población de Lexington y Concord de la llegada inminente de los soldados británicos desde Boston, un día antes de que se declare la Guerra de Independencia de los Estados Unidos, que le posibilita conocer a otros grandes personajes como George Washington, Benjamin Franklin,

Thomas Jefferson, o Samuel Adams. Connor comanda batallas y lleva a cabo asesinatos como el de John Pitcairn, que destapa un complot contra el Comandante Washington por parte de Charles Lee y Tomas Hickey.

Connor descubre que los Templarios no apoyan a ningún bando en la guerra y que su intención es establecerse en una posición de control independientemente del resultado del conflicto. Mientras Haytham Kenway pretende eliminar a Washington para colocar en su lugar a su aliado Charles Lee, Connor busca precisamente lo contrario, acabar con Lee para vengar a su madre y asegurar el futuro de su pueblo.

La tregua que padre e hijo establecen momentáneamente con el objetivo de la Independencia, y en la que ambos intentan recuperarse mutuamente para su causa, se rompe cuando el destino los obliga a la inevitable confrontación final.

Tras cumplir sus objetivos y recuperar el amuleto de la primera civilización, Connor comprende que la nueva nación que ha contribuido a crear sigue conservando viejas malas actitudes contra las minorías nativas y afroamericanas, a pesar de los servicios prestados por estos. La esclavitud continúa aunque la guerra se llevara a cabo en nombre de la Libertad y la Igualdad, y las políticas de George Washington obligan a su tribu a marcharse de sus tierras para siempre.

Connor, encuentra en las ruinas de su aldea un mítico fragmento del Edén que le permite recibir un último encargo de Juno; esconder el amuleto para que sea encontrado por en el futuro. Connor Kenway cumple su cometido y oculta la reliquia en la tumba de Connor Davenport, junto a la de su padre Achilles, fallecido tiempo atrás mientras Connor Kenway libraba su guerra de Independencia.

En el presente, Desmond localiza el amuleto, y abre el *Gran Templo* donde se revela la naturaleza malvada de Juno. Es entonces cuando Desmond debe decidir entre dejar morir a una gran parte de la humanidad y liderar a los supervivientes, o sacrificar su propia vida para salvarlos a todos.

X.1. ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO EN AC: III.

Aunque existe un modo multijugador al que accedemos de forma independiente, la campaña individual de *Assassin's Creed III* es la protagonista absoluta. Se inicia con un largo prólogo a modo de tutorial protagonizado por Haytham Kenway. Una vez superado

comenzamos a encarnar a Connor Kenway en varias fases breves de su vida desde su infancia a la madurez, momento en que comienza la verdadera aventura.

La movilidad del protagonista es muy intuitiva (como es habitual en la saga), aunque en esta entrega se hace aún más fácil de ejecutar. Podemos desplazarnos caminando, pero manteniendo pulsado además un botón se activa un abanico de movimientos acrobáticos. Esto hace que el juego gane en espectacularidad, pero al mismo tiempo disminuye el control del jugador sobre las acciones que ejecuta el protagonista. La decisión de hacer que los movimientos acrobáticos se lleven a cabo de una manera tan automática tienen que ver con la novedad de explorar la naturaleza de una manera mucho más profunda a lo habitual en la franquicia, y que lleva a Connor a moverse entre ramas mientras salta de unos árboles a otros en la espesura de los bosques. Con el antiguo sistema, la movilidad del personaje entre las ramas puede resultar caótica e imprevisible, por lo que se incorpora una serie de movimientos automáticos que le da soltura a la acción entre la vegetación.

El combate en *Assassin's Creed III* vuelve a ser la función principal. Podemos escoger el camino del sigilo a la hora de emboscar a los enemigos, en cuyo caso tendremos que estar pendientes de un sistema de notoriedad. Si nuestras acciones no son suficientemente sutiles, provoca que seamos identificados por nuestros enemigos como una amenaza. Para reducir su impacto se pueden llevar a cabo acciones como arrancar carteles de “se busca”, o sobornar a pregoneros para que dejen de dar información de nuestro personaje como un fugitivo peligroso. También puede darse la confrontación directa con los soldados, que gracias al nuevo motor gráfico AnvilNext son más numerosos, con aspecto y comportamiento diferenciado. Algunos pertenecen a infantería ligera y son fáciles de derrotar, pero otros son más fornidos y obligan a cambiar la estrategia de combate.

Para cumplir con sus objetivos el protagonista se vale de las armas características de su tribu (tales como el *tomahawk* y el arco), pero también recurre a las armas de fuego propias de los colonos. El uso de armas a distancia por parte de nuestro personaje también supone un planteamiento estratégico. El arco es muy útil para la caza y las misiones de ejecución que requieren sutileza. Además pueden dispararse muchas flechas seguidas. En cambio las pistolas y fusiles de pólvora son mucho más efectivas y letales pero demasiado ruidosas y lentas en recargar. En ambas opciones el apuntado es automático. A las armas mencionadas hay que añadir el filo oculto de los Asesinos (un icono de la saga).

La historia principal está formada por 12 secuencias ambientadas en el pasado, interrumpidas ocasionalmente por la trama del presente, que también cuenta con una parte jugable, aunque de carácter muy anecdótico si se compara con el apartado jugable de la historia principal ambientada en el pasado (que dura unas 20 horas). Cada una de esas secuencias tiene un argumento hilado a partir de misiones que se disgregan por varios mapas. Vuelve a darse el sistema de sincronización al 100%, aunque ahora la experiencia permite que al fallar una misión pueda volverse al último punto de control sin tener que repetirlo todo desde el principio. Se dan los encargos de asesinato, pero también misiones de sabotaje, infiltraciones, robos, o misiones de aviso. También son destacables las misiones que nos llevan a primera línea de batalla para infiltrarnos entre las líneas enemigas, o incluso comandar a las tropas en un minijuego de defensa de posiciones.

Toda esta variedad de actividades que dan forma a la historia, puede alternarse con misiones secundarias que pueden ser aceptadas en cualquier momento. Dichas actividades consisten en la liberación de sectores dominados por el enemigo, y la incitación a revueltas. Puede ayudarse a personas como ciudadanos presionados por recaudadores, o a prisioneros a punto de ser fusilados por pelotones de ejecución. Hacer pequeños favores a ciudadanos en los alrededores de la hacienda del personaje protagonista (con el fin de convertirlos en aliados y ayudantes en la finca). En la propiedad se administra toda la información relativa a las aventuras de Connor. Desde el comercio de la propia hacienda, hasta entradas de texto donde se narran los episodios históricos reales en los que participamos más o menos activamente. Titulares de periódicos, pinturas, mapas, y una relación de ubicaciones reales visitadas durante la aventura, entre otros documentos de carácter histórico.

Además de estas labores de ayuda a campesinos y de administración, en la hacienda hay una taberna, y como en otros lugares de ocio en *Assassin's Creed III*, en ella se puede pasar el tiempo desafiando a los parroquianos en juegos de tablero reales, como el “molino a nueve” (juego de mesa cuyo origen se remonta al Imperio Romano), o el “fanorona” (juego de fichas parecido a las damas procedente de Madagascar). También se puede retar a los campesinos en la “bocha” (primitivo juego de bolos parecido a la petanca y a los *bocce* italianos, que se remonta a los siglos XII o XIII), o jugar a la petanca con el mismo George Washington. Al margen de estos juegos dentro del juego, también podemos dirigir nuestro propio grupo de *assassins* y enviarlos a misiones alrededor del mundo. Una característica vista en entregas anteriores.

También se hereda de episodios anteriores de la franquicia el coleccionismo de objetos disgregados por el mapeado, que al ser reunidos otorgan recompensas y mejoras al jugador, por lo que fomentan la plena exploración de todos los territorios del juego. Algunos de esos objetos coleccionables son cofres, plumas, y hojas perdidas de un almanaque de Benjamin Franklin.

A partir de la *Secuencia 5*, existe la posibilidad de ser reclutado por cuatro *clubs* diferentes; *Sociedad de caza*, *Hombres de la Frontera*, *Púgiles de Boston*, y *Ladrones*. Para ser reclutado por cada uno de ellos hay que realizar acciones como cazar animales de varias especies en el caso de la *Sociedad de caza*, explorar el terreno en el caso de los *Hombres de la Frontera*, pelear cuerpo a cuerpo en el caso de los *Púgiles de Boston*, y robar a recaudadores para ser aceptados en el gremio de *Ladrones*. Cada uno de estos *clubs* tiene sus propias misiones secundarias y desafíos que prolongan la vida del juego y desbloquean recuerdos en la hacienda del protagonista en Davenport.

La caza como actividad secundaria es una gran novedad que permite sacarle más partido a unos entornos naturales llenos de vida. Existe la posibilidad de disparar directamente con arco o armas de fuego a cualquier animal (ciervos, conejos, zorros, castores, lince, osos...), o escondernos en arbustos a la espera de que se acerque una presa. Pueden instalarse trampas específicas en las que se usa un cebo determinado, o puede seguirse el rastro que dejan los animales. En ocasiones somos nosotros quienes nos vemos sorprendidos por el ataque de un depredador, o de algún alce que defiende su territorio. En estos casos se producen unos enfrentamientos cuerpo a cuerpo que se resuelven con QTEs (*Quick Time Events*).

Pero la gran innovación incorporada a *Assassin's Creed III* son las batallas navales, a las que tenemos acceso tras conocer a un personaje de la historia principal, que requiere nuestra colaboración para reparar una vieja nave (la Aquila) que acabamos comandando. El manejo del navío es muy similar a la conducción de vehículos en otros juegos de mundo abierto, con la salvedad de que cuenta con dos velocidades dependiendo de si vamos a media vela o a toda vela, por lo que además hay que tener en cuenta la dirección y fuerza del viento. Para las batallas contra naves enemigas contamos con dos tipos de cañones de distinto alcance; unos de distancia corta en la popa, y otros de largo alcance a babor y estribor. Las Capitanías de Puerto ubicadas en distintos puntos de la costa permiten al jugador elegir sus destinos para viajes rápidos, comprar mejoras para la nave,

y seleccionar las misiones. El desarrollo de estas batallas va mucho más lejos que un sencillo minijuego, tienen gran peso en la línea argumental principal, y son interesantes como actividades secundarias. Suponen una innovación tan espectacular, original y divertida, que acaban siendo la columna vertebral del siguiente capítulo de la franquicia, *Assassin's Creed IV: Black Flag*, ambientado en el mundo de la piratería en el Caribe del siglo XVII, donde las batallas navales acaparan todo el protagonismo.

A pesar de la novedad que suponen las batallas navales, el protagonismo sigue recayendo principalmente en la exploración de los entornos urbanos. En esta ocasión Boston y Nueva York, en los que recorreremos tanto los caminos de tierra y calles adoquinadas, como los tejados de los edificios. Además, se exploran las mencionadas zonas fronterizas entre ciudades, mucho más detalladas y ambiciosas que en anteriores entregas. Estas grandes extensiones de terreno silvestre pueden ser recorridas a pie, a caballo, o ser directamente sorteadas con los viajes rápidos (elipsis entre las distintas zonas). Puede entenderse esto como una ruptura del concepto de mundo abierto, pero es la única manera de poder narrar la historia que transcurre entre Boston y Nueva York sin incluir el trayecto de cientos de kilómetros que separa ambas ciudades. En estas zonas de frontera, además de la ya mencionada mecánica de desplazarse o atacar desde entre las copas de los árboles, se da la posibilidad de escalar por escarpados y rocosos acantilados, y la opción de camuflarse entre la maleza que rodea los numerosos senderos, por los que en ocasiones encontramos patrullas de “casacas rojas”, viajeros, y asentamientos de caravanas. Todo ello envueltos en el entorno natural salvaje de la América del Norte.

A nivel ambiental cabe destacar que el motor AnvilNext introduce novedosos cambios climáticos. Al margen de las transiciones del día a la noche, y de efectos climáticos de lluvia, niebla, sol... Se da la transición entre estaciones. Así en determinados momentos del juego podremos visitar las diferentes localizaciones cubiertas por la nieve invernal, o las floridas praderas cubiertas de vegetación en caso de jugar en periodos ambientados en primavera o verano.

Como siempre, es destacable el sonido ambiente; tanto el del bullicio de la gente, de los comerciantes, pregoneros, trabajadores en sus oficios, como el ambiente tabernario donde se da la música de violines y otros instrumentos propios de los músicos de la época, que invitan a disfrutar a los parroquianos que se congregan en estos lugares de ocio. La naturaleza nos ofrece todo tipo de cantos de pájaros, y de ruidos de otros animales que

pueblan la Frontera. También se aprecia el sonido de los arroyos y grandes ríos, cascadas, el viento que choca contra las paredes de los acantilados. Todo un mundo sonoro que contribuye, sin duda, a sumergir al jugador en el ambiente que se recrea en los territorios salvajes de *Assassin's Creed III*.

Mención aparte merece la extraordinaria banda sonora, compuesta por Lorne Balfe, que repite como compositor en la serie tras encargarse de la música de *Assassin's Creed: Revelations*. Una banda sonora que representa bien el universo de la serie, al combinar fragmentos donde destacan claramente los instrumentos clásicos (especialmente los violines), con bases rítmicas electrónicas muy sutiles. Los temas se adaptan perfectamente a cada situación del juego, desde la acción frenética en las calles de la ciudad, a las épicas batallas bélicas, pasando por los momentos íntimos y emocionales de los personajes. Son destacables el tema principal o *Main Theme*, un corte musical de aproximadamente tres minutos, muy épico, dinámico y representativo del título, la canción titulada *Fight Club*, donde destacan unos violines que nos trasladan al ambiente festivo de las tabernas británicas del siglo XVIII, y el melancólico y bello tema titulado *Homestead*, cuyas variantes ambientan las escenas más emotivas relacionadas con el anciano mentor Achilles Davenport.

Durante la promoción del juego en los meses cercanos a su lanzamiento (en octubre de 2012), se publican vídeos y artículos en prensa especializada con testimonios de los profesionales involucrados en el desarrollo de *Assassin's Creed III*. Se exponen al público diferentes aspectos del proceso creativo del videojuego, fruto del trabajo de cientos de personas organizadas en torno cinco estudios de Ubisoft alrededor del mundo. No obstante, gran parte de esta campaña, al margen de promocionar el videojuego, está orientada a demostrar que detrás del proyecto hay un riguroso tratamiento de la ambientación histórica.

El Director Creativo, Alex Hutchinson¹³⁷, habla sobre la intencionalidad de que el proyecto ofrezca episodios relevantes de la Historia de manera que el jugador pueda vivirlos de una forma más inmersiva:

¹³⁷ Alex Hutchinson; diseñador de videojuegos australiano formado en la Universidad de Melbourne. Comienza su andadura en el mundo del videojuego en 2001, ejerciendo de Director de Diseño en la compañía independiente Torus Games, lo que le permite dar el salto a Electronic Arts en 2003, donde participa en títulos como *Los Sims 2* (Maxis, 2004) y *Spore* (Maxis, 2008). Tras trabajar para Ubisoft como

“Siempre hemos intentado elegir momentos emocionantes de la Historia y poner ahí al jugador para que pueda descubrirlos. (...) Es algo que no ves realmente en los libros de Historia, y queríamos que cobrara vida en el juego.” (Hutchinson, 2012: minuto 2:03)

Por ello, respecto a los hitos históricos que definen la América recreada en *Assassin's Creed III*, el principal objetivo del equipo desarrollador es aprovechar las cualidades únicas del medio para acercar dichos sucesos al jugador de una manera más profunda, y así lo expresa Alex Hutchinson:

“Ya fuera *el Motín del Té* o *la Masacre de Boston*, teníamos excelentes sucesos históricos para situar nuestro juego en esta época. Todos esos eventos de los que la gente tenía un conocimiento general, pero que nunca habían experimentado.” (Hutchinson, 2012b: minuto 0:45)

Se expresa así la voluntad de exponer los acontecimientos históricos de una manera inédita, aprovechando las condiciones únicas que puede ofrecer el medio del videojuego en la recreación de las ciudades históricas, en cuyo proceso de creación es necesaria la figura del historiador, tal y como comenta el Diseñador Principal, Steven Masters:

“Teníamos que volver atrás y hacer que nuestro historiador nos encontrara mapas exactos de la época para ver el aspecto de Boston y Nueva York. Lo que tenemos son réplicas reales de las ciudades.” (Masters, 2012: minuto 1:07)

Por ello, al margen del trabajo realizado por el equipo de diseñadores, escritores, artistas y animadores, es importante conocer la labor de la figura del historiador, de los asesores externos y expertos en el periodo de la Revolución Americana (marco histórico principal en *Assassin's Creed III*).

Es el caso de George Mack (miembro de los Fusileros de la Royal Welsh) y Gary Bohannon (miembro de la organización histórica, educativa y patriótica Sons of American Revolution), que aparecen en vídeos promocionales de *Assassin's Creed III* comentando diferentes aspectos y curiosidades históricas sobre el periodo de la Guerra de Independencia Americana, mientras de fondo se muestran dibujos y grabados antiguos que ilustran momentos relevantes de la época, y que son escenas útiles para la recreación

Director Creativo en *Assassin's Creed III* (2012) y *Far Cry 4* (2014), cofunda junto a Reid Schneider y Yassine Riahi el estudio independiente Typhoon Studios, en el que trabaja desde 2017 hasta la actualidad.

ambiental del videojuego¹³⁸. Junto con el profesor Peter Mancall de la Universidad del Sur de California, hacen declaraciones respecto al fundamento histórico del combate, al tiempo que sus intervenciones se ilustran con grabados antiguos que recrean específicamente la crueldad de los enfrentamientos de la Guerra Revolucionaria, material de referencia a la hora de desarrollar ese aspecto del videojuego.¹³⁹

Desde su colaboración en el anterior capítulo de la saga (*Assassin's Creed: Revelations, 2011*), el equipo de desarrollo cuenta con Maxime Durand como principal asesor en Historia. Aparte de supervisar un contexto, o los hechos reseñables del pasado, contempla la importancia de reflejar bien la psicología de ciertos personajes históricos que aparecen en la trama, como hombres heroicos y de férreos valores (Durand, 2012: minuto 1:50), algo en lo que coincide Corey May (Guionista Principal), que explica el proceso gradual con el que estos personajes se van presentando y van adquiriendo protagonismo conforme avanza el argumento:

“El modo en que queríamos que aparecieran los personajes históricos era paulatino, que te los encontraras a lo largo de tu viaje. Y que fuera de un modo que habitualmente no aparece reflejado en los libros de Historia.” (May, 2012: minuto 1:15)

Volviendo a la labor de Durand, gracias a una entrevista concedida al diario de Montreal *La Presse* conocemos que su trabajo como historiador dentro de *Assassin's Creed III* también consiste en aportar ideas que puedan ser integradas en el juego, mientras responde a todo tipo de consultas del equipo creativo, tales como; “¿qué textura tenía esta bandera? ¿Cómo era un muelle en ese momento?” (Laperrière, 2013)

En sus labores como historiador se incluye el asesoramiento en arquitectura, vestuario, armas, naturaleza y texturas. Responder sobre estas cuestiones supone parte de su rutina diaria y una ardua labor de investigación para localizar archivos, registros de defunción, libros y fotografías, a lo largo de búsquedas que pueden durar desde unos minutos a semanas, y que acaban siendo útiles incluso para asesorar en el guion:

¹³⁸ [Assassin's Creed ES]. (23-08-2012). *Dentro de Assassin's Creed III - Primer Episodio*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=qgU6d0zZ9fs>>. [Consulta 12-02-2020].

¹³⁹ [Assassin's Creed ES]. (30-08-2012). *Dentro de Assassin's Creed III - Segundo Episodio*. [Archivo de vídeo]. En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=H7gSY91n_2Q>. [Consulta 12-02-2020].

“También ayudo con los diálogos. Para *ACIII*, encontré, entre otras cosas, un libro sobre palabrotas e insultos del siglo XVIII.” (Laperrièrea, 2013)

Durand se encarga de atraer al proyecto a otros expertos en Historia, y de la verificación y aprobación de elementos ya creados (incluso en el ámbito del *marketing* publicitario). Es decir, un trabajo constante y multidisciplinar en pro de la divulgación. No obstante, respecto a la división que existe entre el profesorado de Historia en relación al valor divulgativo de este tipo de juegos, Durand reconoce que aún se está lejos de los libros de Historia, sin embargo, aunque algunas personas no lo entienden, “la mayoría de las reacciones son positivas.” (Laperrièrea, 2013)

Otro profesional vinculado a *Assassin's Creed III* como Asesor Externo es el Dr. François Furstenberg¹⁴⁰, especialista en la Revolución Americana, y más concretamente en la figura de George Washington (que tiene un gran protagonismo en este videojuego), sobre el cual escribe la biografía titulada *In the name of the father: Washington Legacy, Slavery, and the Making of a Nation* (Penguin Press, 2006).

Según declaraciones del Dr. Furstenberg, cuando contactan con él (desde Ubisoft) le hacen saber el argumento y la importancia que tienen los detalles históricos aportados de la manera “más realista posible” (Furstenberg, 2012). En su opinión, participar en el juego supone la oportunidad de llevar el interés por la Historia a mucha más gente de la que suele llegar con sus clases y conferencias.

Valora la experiencia interactiva del videojuego como mucho mejor que la que aporta una película, donde, según sus palabras, nos limitamos a observar pasivamente. La posibilidad de caminar por las calles de Boston o Nueva York en el periodo de los años 1770s le parece genial, no obstante, el videojuego ofrece además la posibilidad de explorar valles y bosques, pero especialmente, el mar. Algo que el Dr. Furstenberg destaca por la importancia de la navegación en la vida cotidiana del siglo XVIII, época en la que las ciudades (casi todas portuarias) y los mercados exteriores, hacen del barco el enlace universal.

¹⁴⁰ Dr. François Furstenberg; nacido en Washington DC se gradúa en la Universidad de Columbia (Nueva York), y en 2003 obtiene el título de Doctor por la Universidad Johns Hopkins. Tras mudarse a Canadá pasa a ser miembro del cuerpo docente de la Universidad de Montreal.

La repercusión de las travesías marítimas en el contexto histórico de *Assassin's Creed III* también tiene que ver con la guerra, y David Kennedy (Capitán retirado de la Marina de EEUU), asesora sobre la importancia histórica de las batallas navales recreadas en el videojuego. De su testimonio se desprende que la estrategia militar naval es decisiva en el contexto de la Guerra de Independencia Americana (Kennedy, 2012: minuto 4:10), motivo por el que Steven Masters se muestra especialmente comprometido con la representación de batallas marítimas en el videojuego:

“No podemos ignorar esa parte de la Historia, ya que es crítica. Es algo que teníamos que hacer, así que creamos un equipo entero que se centrara en la experiencia naval.” (Masters, 2012: minuto 5:00)

El equipo al que se refiere es el de Ubisoft Singapur, encargado de las batallas navales del juego, del que gracias a las declaraciones de Huges Ricour (Productor Senior en Ubisoft Singapur), se sabe que la película *Master and Commander: Al otro lado del mundo* (Peter Weir, 2003) es la mayor fuente de inspiración a la hora de recrear la estética de los enfrentamientos navales en *Assassin's Creed III* (Ricour, 2012: minuto 1:07).

Por tanto, vemos que el contexto de la Guerra de Independencia de América se aborda desde distintos ámbitos, y la presencia de los pueblos nativos americanos en la trama, representados en la cultura Mohawk, supone un esfuerzo extra para el equipo, que requiere de la presencia en el proyecto de asesores específicamente bien documentados en la materia. Por ello, Ubisoft contrata en abril de 2011 (alrededor de un año después del inicio del desarrollo del juego) a Thomas Deer (cuyo nombre nativo es Teiowí:sonte), profesor en el centro de interpretación Kanien'kehá:ka Onkwawén:na Raotitióhkwa Language and Cultural Center (ubicado en Kahnawake, Quebec, Canadá). Gracias a las declaraciones de Deer recogidas en artículos de diferentes revistas, sabemos que su trabajo es decisivo a la hora de recrear con mayor fidelidad el papel de la cultura nativa y la personalidad del protagonista Ratonhnhaké:tön (Connor Kenway). Deer ayuda a Ubisoft Montreal a evitar errores y tópicos. Avisando al equipo sobre que (por ejemplo) la representación visual de máscaras ceremoniales es algo tan espiritualmente íntimo que en su cultura puede ser considerado ofensivo verlas recreadas en un videojuego:

“Sin duda, nuestra gente habría estado bastante molesta por algo así en el juego y probablemente habría presentado una fuerte oposición al juego.” (Venables, 2012)

Deer aconseja sobre qué tipo de ropa y joyas usar, y advierte sobre qué música espiritual está fuera de los límites permitidos. Informa al equipo de que incluso el nombre de Connor tiene que ser aprobado para su uso, puesto que en la cultura Mohawk cada nombre debe ser único. Sobre el compromiso del equipo de *Assassin's Creed III* con la cultura nativa, Deer declara que daban la impresión de querer ir más allá de crear algo superficial, que desde Ubisoft se busca involucrar a la comunidad y “construir un producto real y auténtico.” (Newman, 2012)

Como representante de las comunidades nativas, para Deer es importante que estas sean tratadas más allá de una uniformidad y de tópicos, ya que, en su opinión, cada nación indígena en Canadá y Estados Unidos es muy diferente entre sí, y desde su punto de vista entiende que “la sociedad dominante los pinta de un brochazo” (Newman, 2012) debido a que “la mayoría de las personas en el mundo amalgaman las vastas y distintas culturas de cada nación indígena en una especie de cliché panindio.” (Venables, 2012)

Por eso, que el personaje de Connor sea un asesino medio nativo que maneja hachas, inicialmente le infunde cierto temor sobre cómo puede ser visto en la comunidad Mohawk. Esta circunstancia le motiva en gran medida para participar en el proyecto y asegurarse de que Ubisoft no produzca nada que pueda considerarse culturalmente ofensivo para su gente. Tras su contacto con el equipo desarrollador y su trabajo de asesoramiento, dichos temores se disipan. Deer se encomienda el propósito de garantizar que Ubisoft sea culturalmente sensible y preciso, y desde su punto de vista la compañía “hizo todo lo posible para garantizar que la rica y distintiva cultura de la Nación Kanien'kehá:ka (Mohawk) se retratara con precisión en el producto final, en la medida de sus posibilidades.” (Venables, 2012)

Al margen del asesoramiento cultural, Deer aporta mucho más al proyecto sumando su experiencia como ilustrador (recreando escenas de la vida cotidiana Mohawk), pero sobre todo al ejercer de enlace entre el equipo de desarrollo y la comunidad local iroquesa cercana a Montreal, lo que permite que se involucre a sus habitantes en el proceso creativo del videojuego en diferentes roles, como traductores, músicos, cantantes, y actores de doblaje.

Entre esas personas se incluye Akwiratékha Martin, compañero de Deer, profesor y maestro de idiomas en la institución Kanien'kehá: ka Onkwawén: na Raotitíóhkwa Language and Cultural Centre. Martin colabora con Ubisoft como traductor autónomo y entrenador de voz, además de doblar personalmente al personaje Kanen'tó:kon (amigo de la infancia de Connor), una colaboración que va más allá de lo previsto inicialmente:

“Al principio, Teiowí:sonte (Tomas Deer) me pidió que lo ayudara con una pequeña traducción del juego. Luego, dio mi nombre a Ubisoft para hacer la traducción para ellos.” (Venables, 2012)

Akwiratékha Martin, acaba tan inmerso en el proceso creativo que Corey May (Guionista Principal), le da total libertad para cambiar cualquier aspecto del dialogo que encuentre inapropiado o “que simplemente no sonara muy Kanien'kéha” (Venables, 2012). Un proyecto de traducción en el que contó únicamente con la ayuda puntual de su anciano, o mentor.

Al margen del asesoramiento profesional que requiere el contexto histórico, lo cierto es que también hay una ardua tarea en la correcta construcción de las urbes aparecidas en el juego y sus respectivos entornos naturales. Alex Hutchinson revela en un vídeo promocional parte del proceso en el diseño de la ciudad en el videojuego; la recreación de escenarios y paisajes puntuales, de especial relevancia histórica, y la construcción de un urbanismo ficticio en torno a ellos:

“Hay dos nuevas grandes ciudades en *Assassin's Creed III*. Una de ellas es Nueva York, y esta ciudad en particular (la que se muestra en el vídeo) es Boston. Ambas han sido recreadas con escala 1:3 basándonos en mapas históricos que hemos descubierto del siglo XVIII. Así que muchos lugares importantes de ese periodo todavía están ahí, pero el aspecto general de la ciudad, de los edificios en torno a esos lugares de referencia, es totalmente nuevo.” (Hutchinson, 2012c)

La representación fiel de los lugares históricos de interés es un aspecto del proceso creativo que el Diseñador Principal de *Assassin's Creed III*, Steven Masters, también constata:

“En Boston, verás muchos lugares que podrías contemplar hoy, desde el Old State House o el Fenway Market, hasta un pub llamado Taberna Green Dragon. Usando mapas de la

época, recreamos Boston a una escala de 1:3, incluyendo gran parte del campo circundante con poblaciones como Lexington y Concord.” (Shuman, 2012)

Por tanto, es necesario destacar la importancia del apartado técnico, ya que, gracias al motor gráfico del juego (AnvilNext) es posible recrear una ambientación de los escenarios mucho más ambiciosa que en anteriores entregas, logrando una naturaleza más viva y cambiante en los paisajes de la Frontera, y un urbanismo más cercano a la realidad en la representación de Boston y Nueva York. Por tanto, se depende de las posibilidades técnicas que ofrece un motor gráfico como AnvilNext (con sus puntos débiles, no obstante, como se verá más adelante) para la correcta recreación de una ciudad histórica como escenario tridimensional plenamente transitable. El potencial que aporta un buen motor gráfico es muy positivo desde la perspectiva de alguien creativo con interés por la Historia, tal y como se constata en las siguientes declaraciones de Hutchinson:

“Cuando conseguimos los mapas de la época, intentamos reproducir calle a calle y avenida a avenida (...) Lo más fascinante para nosotros era que podíamos dar vida a la Historia. Podíamos convertirlo todo en un lugar para explorar, algo vibrante y real.” (Hutchinson, 2012: minuto 5:20)

En referencia a la recreación de Boston (aunque también es aplicable al caso de Nueva York), Alex Hutchinson comenta que “aunque aparecen lugares de referencia que son clave incluso hoy en día, la ciudad en sí misma es radicalmente diferente. Es principalmente madera, techos inclinados, en comparación con juegos anteriores de *AC* que tenían calles más anchas.” (Frushtick, 2012)

También sabemos gracias al testimonio de Francois Pelland (Productor Principal de *Assassin's Creed III*) que Filadelfia (ciudad clave en la Revolución Americana) queda descartada del juego como escenario plenamente explorable porque el diseño del plano de la ciudad dificulta que se pueda recrear con tanta calidad como Boston o Nueva York. La explicación es que la gran amplitud de espacio entre los edificios de Filadelfia, coarta la libertad de movimiento para correr de tejado en tejado que es tan característica de los protagonistas en esta saga. Además, la cuadrícula de la ciudad también ofrece complicaciones en el aspecto tecnológico, porque al tener calles tan rectas y amplias, la posibilidad de ver a través de largas distancias en cada dirección puede causar dificultades con el motor del juego, arruinando gran parte de la ilusión ambiental urbana. Sin embargo Pelland declara que Filadelfia “está ahí desde el punto de vista histórico” (Frushtick,

2012), haciendo referencia a la *Declaración de Independencia*, uno de los momentos históricos recreados en la trama del videojuego donde se visita virtualmente parte del Independence Hall.

No es la única alusión de miembros del equipo respecto a la dificultad del motor del juego para construir calles rectas, largas y amplias. Steve Masters hace una declaración parecida sobre la dificultad de representar ese tipo de urbanismo, pero en este caso refiriéndose al reto que supone la reconstrucción de Boston:

“Una de las cosas más desafiantes con una ciudad como Boston es el diseño de la carretera. Hay un par de calles grandes y rectas para las que nuestra tecnología realmente no estaba preparada, así que tuvimos que crear mucha tecnología nueva para poblar esas grandes calles con gente y asegurarnos de que puedan verse a lo lejos.” (Shuman, 2012)

Masters, además, comenta otros retos al trasladar ciudades como Boston o Nueva York al universo de *Assassin's Creed*, como los nuevos puntos de referencia a la hora de escalar. Al ser ciudades de nueva construcción donde la arquitectura de las casas tiene una inclinación pronunciada y diferente a la de anteriores entregas, significa tener que ajustar la forma en que el personaje coloca su pie. Un nuevo terreno inclinado y empinado que al equipo se le hace realmente desafiante, llevándoles mucho cuidado y tiempo. (Shuman, 2012)

Es decir, en el proyecto continuamente se afrontan dificultades imprevistas en pos de aproximar las urbes virtuales a la realidad de las ciudades reales en que se basan. Y se opta por ello porque así el jugador establece un mayor vínculo con los escenarios recreados, o al menos así lo piensa Alex Hutchinson cuando afirma que “si conoces bien estas ciudades, tendrás esa especie de sensación de encontrar sitios familiares” (Hutchinson, 2012b: minuto 1:18). Por tanto, se puede entender sin que resulte descabellado que esa sensación de familiaridad también contribuye a acercar más el conocimiento del contexto histórico recreado a las personas que disfruten del juego.

No obstante, para que la recreación de una ciudad se aleje de una imagen artificial y se asemeje lo máximo posible a la realidad, además hay que buscar la verosimilitud y la coherencia interna de ese pequeño universo recreado más allá de la correcta recreación del urbanismo. Por eso Aleissia Laidacker (Directora de IA y Jugabilidad) expone la voluntad de su equipo en la búsqueda de la realidad en los comportamientos de los

distintos personajes que habitan el juego; “Queríamos llevar las animaciones al máximo y hacer que pareciera un mundo real y vivo.” (Laidacker, 2012: minuto 1:22)

En ese sentido se hace referencia a la importancia de una buena ambientación de la vida urbana y rural, incluyendo el comportamiento animal, como en el caso de los cerdos, que se muestran siendo alimentados mientras deambulan libremente por las calles. Por eso Steven Masters muestra su satisfacción por la variedad y riqueza conseguida en la atmosfera del juego cuando declara:

“Uno de mis detalles favoritos es cómo estamos haciendo que la multitud cobre vida de una manera más dinámica: ratas, cerdos, cabras, ovejas, todos compartiendo las calles, lo que crea un ambiente diferente. También tenemos niños por primera vez, y ver esa diferencia de estaturas da una sensación de riqueza a la vida de la multitud.” (Shuman, 2012)

En definitiva, una ambiciosa recreación que implica un trabajo multidisciplinar entre cientos de profesionales encargados de dar vida a cada calle de unas concurridas ciudades históricas.

X.2. LOCALIZACIONES DE INTERÉS EN AC: III.

X.2.1. Boston.

Es una de las ciudades más antiguas de los EEUU y capital de Massachusetts. En *Assassin's Creed III* es el primer núcleo urbano importante que visita el jugador, y por sí solo ya es un entorno de mundo abierto. El aspecto general que se ofrece en el juego es el de una península, con zonas pantanosas en el interior, ya que se recrea entre 1754 y 1783, época en que la planta de la ciudad aún no ha ganado todo el terreno al mar, y Boston (cuyo nombre oficial es Town of Boston) todavía no es considerada una ciudad. Los puntos de vista más privilegiados se encuentran en los tejados de las iglesias, o la colina de Beacon Hill, ya que las edificaciones no suelen tener más de dos o tres alturas. Aquí es donde el protagonista toma contacto con el entorno urbano y con los túneles subterráneos que le permiten el rápido desplazamiento por la ciudad. El espacio que ocupa Boston en el juego es una zona que por su amplitud está dividida en tres grandes distritos (Norte, Central y Sur), cada uno de ellos con sus peculiaridades urbanísticas basadas en las diferencias del terreno.

En el Distrito Norte.

Justo en la parte superior del mapa del juego, encontramos los muelles y el astillero donde los trabajadores construyen el almacén de una gran nave. Cerca de la zona hay estructuras de madera a modo de almacenes. Las casas circundantes son altas, construidas con ladrillo rojo, con ventanas mansardas en los tejados. Las calles principales están adoquinadas, y por la abundancia de negocios tiene aspecto de ser una zona próspera. Hay muelles amurallados al oeste, noroeste y este del distrito. Y al suroeste de esta zona encontramos terrenos agrícolas, con granjas por las que el ganado deambula libre, y huertos de tomates trabajados por los campesinos.

En el Distrito Central.

Encontramos otro gran astillero o atarazana en el que también se construye un gran barco del que puede verse la estructura, limitando con los habituales almacenes hechos con tablas y levantados en zonas no urbanizadas. Un gran muelle de listones sobre vigas de madera se adentra en el mar. En él hay todo tipo de puestos y tenderetes donde predomina la venta de pescado fresco. Siguiendo la línea recta del muelle en dirección opuesta al mar, se llega justo al corazón de Boston, donde se levanta el Old State House. Al oeste se localiza la zona agrícola que viene desde el distrito norte, llena de granjas y establos de vacas que limita con un gran lago. Es una zona más humilde, alejada del bullicioso centro, con casas de madera envejecida y gente trabajadora, de campo, ejerciendo sus labores al aire libre. Huertos y establos pueblan la zona conectada por caminos de tierra que se embarran con la lluvia en las frecuentes tormentas. Más hacia el sur del distrito sigue habiendo zonas de cultivo en solares interiores rodeados de casas de ladrillo. Allí pueden encontrarse pequeñas hortalizas y corrales de cerdos. Hacia el sur se limita con un muelle.

El Distrito Sur.

Está coronado por la colina de Beacon Hill, desde donde se divisa el área norte del distrito que limita con el mar y donde una gran muralla protege el espacio rural poblado por granjas. Al sur de la colina hay campamentos militares y un fuerte amurallado que entra en el mar como una península. Y al este las iglesias de ladrillo rojo albergan pequeños cementerios. Ya en el sur del distrito se encuentran las murallas que delimitan la ciudad, y cerca de éstas, casas de piedra de dos o tres plantas de altura. Fuera de la protección de

las murallas de la ciudad se dan más granjas y zonas de cultivo que conectan con los caminos hacia la Frontera, en el pasillo conocido como Boston Neck.

Entrando en un análisis más particular del urbanismo en estos distritos, puede decirse que tal y como manifiestan los propios desarrolladores del juego, la gran mayoría de edificaciones y paisajes de este Boston son recreaciones ficticias construidas alrededor de representaciones de lugares históricos aún existentes, y también de desaparecidos, que se reconstruyen a partir de fuentes documentales escritas, pinturas, y dibujos de la época. Por tanto, toda la recreación de la ciudad depende de la representación de una serie de lugares y monumentos de especial interés como son:

Boston Common.

Según la base de datos del juego se trata del primer parque público de Norteamérica. En el videojuego es representado como un lugar de pasto para los animales donde los británicos establecen su campamento tras huir de la ciudad en 1776.

Estanque del Molino.

Zona donde durante mucho tiempo se ubica el que fuera primer y único molino de harina de Boston.

Faneuil Hall.

Es un edificio construido gracias al comerciante Peter Faneuil, donde los agricultores locales comercian con sus productos. Ese uso evita que las calles se llenen de carros, facilitando mucho el tránsito. Se gana el sobrenombre de *La Cuna de la Libertad*, por ser el lugar donde la gente se reúne para protestar contra la *Ley del Timbre*. Faneuil Hall se convierte en el escenario de muchos actos de protesta contra los impuestos y de reuniones anti británicas.

En ocasiones las sesiones son tan multitudinarias que el edificio no puede contener a todos los asistentes. Su aspecto en el videojuego es muy similar a la estética real del edificio, una gran nave de ladrillo rojo con fachada rematada en frontón triangular y un tejado a dos aguas, aunque es recreado a una escala evidentemente más pequeña y la estructura real cuenta con una planta más de altura. No obstante, cumple su cometido de ser plenamente reconocible, reproduciendo incluso su curiosa veleta con forma de saltamontes, que es un símbolo de la ciudad de Boston.

Atarazana Macneal's.

En el periodo recreado en el juego se experimenta un mayor uso de los buques y barcos, y estos necesitan grandes cantidades de sogas. La gran demanda de soga para barcos es la razón de la existencia de este edificio, una fábrica de cuerdas cuya relevancia histórica tiene que ver con ser (presuntamente) el punto de partida de una desgracia que enciende la chispa de la guerra. Al parecer la disputa entre un trabajador de la Atarazana Mcneal's y un soldado británico, deriva en enfrentamientos y reyertas posteriores entre otros trabajadores y soldados, a lo largo de unos tensos días que culminan en los sucesos de la *Masacre de Boston*. Un importante escenario histórico que es un punto clave de la ambientación de *Assassin's Creed III*.

Antiguo Capitolio (Old State House).



Fig.23. Detalle de la portada del Antiguo Capitolio de Boston.
Fuente: *Assassin's Creed III* ©Ubisoft.

También conocido como Antigua Casa del Estado o Antiguo Parlamento, este edificio es sede del Gobierno colonial británico entre 1713 y 1776, testigo de la Masacre de Boston el 5 de marzo de 1770, y hasta 1798 es sede del Gobierno de Massachusetts, momento en que es vendido y se convierte en propiedad de empresarios privados.

Tras ser mercado, pasa a ser sede de una logia masónica, y posteriormente se convierte en

Ayuntamiento de la ciudad. Actualmente el edificio alberga un museo de Historia gestionado por la Bostonian Society. Su representación en el videojuego es de gran fidelidad con la estructura real, una de las edificaciones más reconocibles en la ambientación, aunque con algunas diferencias estructurales y ornamentales notables, como el hecho de que en la versión virtual se da una escalinata de acceso en la fachada principal del edificio y carece del reloj situado en el frontón de esta, que sí se da en la construcción real.

Parroquia Vieja.

Las campanas de esta iglesia se convierten en protagonistas de la conocida como *Masacre de Boston*, ya que se usan para congregarse a la población frente a los soldados británicos en una escalada de tensión que se salda con la muerte de cinco personas tiroteadas por los soldados. Sin duda un escenario clave en la recreación del Boston histórico de *Assassin's Creed III*.

Parroquia de Old South.

Esta iglesia se convierte en escenario de eventos clave en la Revolución Americana cuando Faneuil Hall se ve desbordado. Tras la *Masacre de Boston* los ciudadanos toman el lugar (uno de los edificios más grandes de la ciudad) para exigir la retirada de los soldados británicos. Este edificio también es importante por ser el escenario donde Samuel Adams pronuncia ante la multitud su emblemática frase: “*This meeting can do nothing more to save the country*” (Esta reunión no puede hacer más para salvar al país).

Es el lugar donde se origina la *Fiesta del Té de Boston*, y en 1776 es tomado por los británicos con la intención de ser usado como establo. Este edificio recreado en el videojuego, acaba desapareciendo, y actualmente se da en otra localización de Boston una nueva parroquia llamada Old South (también conocida como New Old South) construida en un estilo neogótico que la diferencia por completo del templo original que aparece representado virtualmente en *Assassin's Creed III*.

Parroquia de New South.

Es una iglesia completamente de madera, con la peculiaridad de tener campana en el chapitel. Una edificación fundada entre otros por el padre de Samuel Adams, que es bautizada con el nombre de New South (Nueva del Sur) para evitar posibles confusiones con la antigua iglesia (Old South) donde ocurren eventos relacionados con la Revolución.

Parroquia de Old North.

En la época de la Revolución Americana es un edificio completamente de madera, que es destruido en 1776 y usado como leña por los británicos. Tras su desaparición, la Iglesia de Cristo hereda su nombre (Old North), por lo que la actual Iglesia de Old North de Boston es un edificio completamente diferente que no debe confundirse con el original.

Iglesia de Cristo (Christ Church).

Este templo sigue en pie en la actualidad, y es conocido como “Vieja Iglesia del Norte” (Old North Church), precisamente por ser la iglesia más antigua en el extremo norte de Boston. Pero no siempre ha sido así, ya que hasta 1776 se le conoce por su nombre oficial, Iglesia de Cristo (Christ Church). Este escenario es históricamente relevante por ser el lugar donde en la noche de la cabalgata de Paul Revere, se encienden dos faroles para avisar a los rebeldes al otro lado del río de la llegada de las tropas británicas. El lugar se elige por su prominente chapitel (el punto más elevado de Boston en la época de la Revolución) visible desde la orilla del otro lado del río.

Capilla Real.

Según la información que aporta la base de datos del juego, el rey Jaime II quiere construir una iglesia anglicana alrededor de la década de 1680, sin embargo, la mayoría de las personas que emigran a Boston son puritanos que buscan alejarse de los anglicanos, por lo que se niegan a vender terrenos para su construcción. Finalmente el rey Jaime decide construir la Capilla Real en terrenos de un cementerio.

Su construcción termina en 1754, y aunque después de la Revolución la iglesia se conserva, es renombrada como *La Capilla de Piedra* principalmente porque es reconstruida con este material, pero también para evitar cualquier denominación relacionada con la realeza en un momento tan antimonárquico. La estética de esta iglesia es muy fiel a la del auténtico templo, partiendo de una planta basilical, con una peculiar fachada principal con pórtico de columnas alrededor de la torre campanario.

Casa de Paul Revere.

Esta casa de madera de tres plantas de altura, construida alrededor de 1680 en el solar de la desaparecida Segunda Iglesia Parroquial de Boston, es hogar de Paul Revere entre 1770 y 1800 aproximadamente. Tras dejar de pertenecer a la familia, los bajos son usados con carácter comercial. A principios del siglo XX un descendiente de Revere recupera la propiedad y evita su demolición, momento en que el edificio (el más antiguo de Boston) se convierte en casa museo hasta la actualidad.

Residencia Church.

Es una de las localizaciones históricas reseñadas en la base de datos del juego, una bonita casa de dos plantas cerca de la calle Newbury, construida en 1707, y que acaba siendo propiedad de Benjamin Church.

Taberna Green Dragon.

Según la base de datos del juego este local se convierte en la “sede de la Revolución”, el lugar donde gente como Paul Revere y Samuel Adams se reúnen para planificar cómo acabar con la influencia británica. La propiedad, de William Douglass, pasa a su hija y su sobrino a partir de su muerte en 1754, y posteriormente cambia de nombre al pasar a ser propiedad de la francmasonería en 1766. Sin embargo, a pesar de que se conserva el establecimiento en el mismo emplazamiento, su aspecto evoluciona y se transforma a lo largo de los años, distando mucho la apariencia presentada en el videojuego, basada en viejos grabados, de la estética actual.

Taberna Bunch of Grapes.

Situada en King Street (actualmente State Street), es una casa de ponches donde se reúnen los *Hijos de la Libertad*. El establecimiento alberga además una biblioteca con una gran cantidad de libros anti británicos.

Cafetería Crown (Crown Coffee House).

Debido a su ubicación junto a los muelles se convierte en una de las tabernas más concurridas de Boston, ya que cualquier barco que entra al puerto ve este local antes que ninguna otro, convirtiéndose en la primera parada para tomar una copa de muchos marineros de la época.

Librería Old Corner.

Es propiedad y hogar de dos famosos editores de 1700's; Ticknor and Fields. Esta librería de Boston es uno de los lugares de reunión más emblemáticos de literatos del momento. También es visitado por autores posteriores como Nathaniel Hawthorne, Harriet Beecher Stowe, y Charles Dickens. Es un bonito edificio de ladrillo rojo que se recrea en el videojuego con mucha fidelidad al original, cuya estructura sigue en pie hoy en día, aunque en el momento actual el establecimiento está acondicionado como restaurante.

Beacon Hill.

Es una conocida colina recreada en el juego con un alto poste coronándola. Del extremo más alto cuelga un cubo de brea que se prende en momentos de emergencia para avisar a la población. A partir de 1790 se construye en este lugar el nuevo Capitolio de Massachusetts.

Dotación del Fuerte Hill y del Sur.

Fort Hill es la segunda colina más alta de la ciudad y desde ella se domina el puerto de Boston. En su cúspide se erigen una serie de estructuras defensivas que sumadas a una fortificación junto al puerto articulan la conocida en el contexto como dotación del sur. A finales de la década de 1860, esta y el resto de colinas de Boston, se allanan para conseguir más terrenos urbanizables.

Bunker Hill.

Es la colina más cercana al continente y la más grande en la península de Charlestown. Según la base de datos da nombre a la conocida *Batalla de Bunker Hill* (aunque el enfrentamiento se desarrolla realmente en Breed's Hill). Muchos de los soldados del general Putnam desfilan perdidos en esta colina. Es en este contexto cuando Putnam, que intenta dirigir a sus hombres en la dirección correcta de la batalla, pronuncia su frase más famosa: "No disparen hasta que vean el blanco de sus ojos", como se indica en la base de datos del juego.

Breed's Hill.

Es el lugar real donde el 17 de junio de 1775 se produce la *Batalla de Bunker Hill*. Una contienda terrible tanto para los británicos, como para los rebeldes, que pierden la batalla (principalmente debido a la falta de munición), con 140 fallecidos y unos 300 heridos. No obstante, del lado británico fallecen 228 soldados y unos 800 quedan heridos.

Moulton's Hill.

Esta colina situada en la península de Charlestown es uno de los enclaves de la *Batalla de Bunker Hill*, donde a raíz de una confusión de las tropas continentales, los regulares del General Howe también caen en un error estratégico que los lleva a esperar refuerzos,

circunstancia aprovechada por los rebeldes para hacerse fuertes en sus posiciones, lo que acaba complicando y alargando la ya de por sí complicada batalla.

Dotación de Copp's Hill.

Esta colina es el punto más alto en el norte de Boston, una localización fortificada por los británicos como medio para evitar que los rebeldes se atrincheren en sus posiciones en la otra orilla del río, en Charlestown. A pesar de estar firmemente amurallado y armado, los ataques desde Copp's Hill son una mera distracción durante la *Batalla de Bunker Hill*. El verdadero ataque se lleva a cabo desde Charlestown, que provoca la destrucción del pueblo y la retirada del ejército continental.

Charlestown.

Es un núcleo urbano al norte de Boston que es prácticamente destruido en la *Batalla de Bunker Hill*. Tanto es así que mucha gente la llama la *Batalla de Charlestown*. De hecho, en el juego no podemos visitarlo libremente, sino que lo hacemos a través de una secuencia de acción trepidante en la que manejamos a Connor, que debe cruzar el pueblo mientras los británicos lo atacan a cañonazos desde sus navíos de guerra y los edificios se desmoronan a nuestro alrededor. Tras ser reconstruido, Charlestown pasa a formar parte de Boston.

Boston Neck.

En el siglo XVIII este camino angosto es la única ruta para llegar a Boston desde el sur, el paso de entrada desde los territorios de la Frontera. En tiempos de guerra, esta zona está fuertemente fortificada para evitar un ataque desde tierra. Dicha fortificación se expande en 1775, pero el espacio se amplía definitivamente en el siglo XIX, cuando se gana terreno al mar y al Río Charles para facilitar el viaje desde y hacia Boston.

X.2.2. Nueva York.

Es la segunda ciudad protagonista del juego. Concretamente se recrea el extremo sur de Manhattan, donde a mediados del siglo XVII se encuentra el asentamiento de Nueva Ámsterdam, y donde en la actualidad se sitúa aproximadamente el Distrito Financiero. En el juego, que como sabemos está ambientado entre los años 1754 y 1783 de la Revolución Americana, podemos visitar una Nueva York que nos muestra sus raíces

coloniales establecidas en un amplio terreno pantanoso, cubierto de densas nieblas donde se mezcla la vida rural con el bullicioso modo de vida urbano. Como en el caso de Boston, encontramos que los puntos de vista más elevados desde los que contemplar el paisaje están en los tejados de algunas iglesias, aunque en esta zona hay ciertas edificaciones algo más elevadas que permiten un mayor dominio del entorno. Al igual que en Boston, también podemos movernos a pie de calle o a través de una red de túneles subterráneos, y encontramos una división del territorio en tres grandes distritos (Norte, Oeste, y Este), que están claramente diferenciados entre sí por los distintos usos del terreno.

El Distrito Norte.

Es el lugar de entrada a Nueva York, donde se halla una gran empalizada que delimita el territorio. En el interior se da una gran zona agrícola donde abundan los cultivos de maíz, las grandes granjas, y varios molinos de viento hechos de madera que recuerdan los orígenes holandeses del asentamiento. Además de construcciones agrícolas de madera también hay algunas casas hechas de piedra. Existen pozos y zonas de pasto donde los animales de granja deambulan tranquilamente. Los caminos que conectan las granjas y viviendas son de tierra, pero en los muelles del noreste las calles limítrofes están adoquinadas y albergan una gran cantidad de puestos comerciales donde hay un gran bullicio. En estas calles las casas están construidas con ladrillo rojo, son más altas y permiten una mejor visibilidad del paisaje desde sus tejados, mientras en los bajos hay todo tipo de concurridos comercios. Al norte de este lugar hay una gran fortificación de madera en medio de una zona pantanosa.

En el Distrito Oeste.

Se da un trazado de manzanas urbanizadas delimitadas por calles adoquinadas que cuentan con alumbrado público de farolas. Como anécdota cabe decir que este alumbrado tal y como se muestra en el juego (encendiéndose automáticamente) puede ser considerado un anacronismo, ya que el primer alumbrado público de gas sin necesidad de operarios que enciendan farola por farola, no tiene lugar hasta entrado el siglo XIX¹⁴¹. En esta zona hay grandes y altos edificios de ladrillo, pero no en el momento recreado en el juego, cuando todo el distrito se encuentra en ruinas por el reciente incendio de Nueva

¹⁴¹ “La primera utilización del alumbrado de gas para la iluminación pública fue en 1807, cuando Frederick Albert Winsor iluminó uno de los lados de la calle Pall Mall de Londres, tras mejorar el sistema que años antes había investigado el francés Philippe Lebon”. En línea:<https://es.wikipedia.org/wiki/Alumbrado_p%C3%BAblico>. [Consulta 12-02-2020].

York del 21 de septiembre de 1776, que destruye aproximadamente una cuarta parte de la ciudad.

En este paisaje desolador tan sólo podemos encontrar un montón de ruinas donde hay gente malviviendo entre los escombros. Aparte de este panorama, lo único destacable del distrito es un muelle amurallado en la zona oeste que limita con el North River (actualmente conocido como Río Hudson).

El Distrito Este.

Es el área más desarrollada de la ciudad. Todas las calles principales están adoquinadas y los edificios son muy altos y contruidos con ladrillo. En los bajos comerciales de estos hay una gran actividad, que conecta con el bullicio de los puestos de venta en los muelles situados al este. Al sur del distrito hay una gran fortificación amurallada (el Fuerte George), y cerca de ella el parque de Bowling Green, donde se sitúa el monumento ya derribado del Rey Jorge III a caballo, junto al que se extiende una pista de bolos o petanca que da nombre al sitio. Un lugar en el que podemos retar a una partida al mismísimo Comandante George Washington.

Como es lógico, la mayoría del urbanismo y del paisaje recreado en estas amplias zonas es una reconstrucción ficticia en torno a lugares, monumentos, y edificaciones de los que se conservan referencias estéticas muy fiables conseguidas a través de diferentes fuentes documentales, como pueden ser dibujos, planos, pinturas y escritos de la época. En caso (por supuesto) de que no se conserve directamente el monumento o edificio en cuestión. Una recreación virtual de la Nueva York de mediados del siglo XVIII cuyos elementos ficticios se levantan en torno al patrimonio real representado en los siguientes puntos de interés:

Fuerte George.

En esta fortaleza se esconde el villano Charles Lee según el contexto argumental del videojuego. Históricamente el lugar es destruido tras la guerra.

Bowling Green.

Situado en el extremo más al sur de Manhattan, este parque es un lugar de ocio para los neoyorkinos desde los tiempos de Nueva Ámsterdam, y ya desde entonces es usado como pista de bolos o petanca, (de ahí su nombre). Pero es a partir de 1770 cuando comienza a

cobrar relevancia histórica, cuando en el terreno se erige una estatua ecuestre del Rey Jorge III, en un momento en el que las relaciones con Inglaterra ya están deterioradas, y que propicia que el monumento sea un lugar recurrente para las protestas.

Para proteger la escultura se forja una valla en 1773, pero tras la *Declaración de Independencia* en 1776, la gente la derriba y destruye la estatua. El material se reaprovecha como balas de mosquete para el Ejército Continental. En *Assassin's Creed III* la zona se recrea con la estatua ya derribada, rodeada de una cerca de madera junto a la que se ubica la pista de bolos o petanca. Actualmente Bowling Green todavía existe, y conserva la cerca original de forja. A pocos metros de la cerca se sitúa el conocido Charging Bull (o Toro de Wall Street), símbolo del Distrito Financiero de Nueva York.

Broadway.

Es una de las calles más antiguas de Nueva York que obtiene su nombre de una interpretación literal (realmente se trata de un camino ancho). Puede visitarse en el juego partiendo desde Bowling Green, aunque en el periodo recreado los espectáculos teatrales por los que la calle es conocida actualmente, no son abundantes, y por lo general es un lugar peligroso para aventurarse.

Broad Street.

Originariamente es un canal, pero se contamina tanto de desechos y basura que en 1674 los británicos pavimentan la zona para sanearla, y así es como se muestra este espacio público en *Assassin's Creed III*. Actualmente se levanta sobre el lugar parte del Distrito Financiero de Nueva York y contiene principalmente bancos, además de la conocida Bolsa de Valores de Nueva York.

Wall Street.

Originalmente esta calle está situada en el límite de Nueva Ámsterdam en el cual se extiende un gran muro hecho de madera. A pesar de que la gran empalizada es derribada por los británicos en 1699, aún sigue dando nombre a esta calle más de 300 años después. La zona comienza a ser conocida por las finanzas alrededor del siglo XVIII, momento en que los comerciantes se reúnen en las cafeterías cercanas para hacer sus tratos, lo que da origen a la conocida como Bolsa de Nueva York.

Antiguo Royal Exchange.

En 1752 se remodela y añade una nueva planta a una antigua edificación de 1675 situada cerca de Broad Street y considerada el primer mercado cubierto de Nueva York. El espacio del primer piso se destina al mercado, y en la segunda planta tienen lugar eventos sociales como conciertos y reuniones. Tiempo después de la Guerra de Independencia, el lugar se convierte durante un breve periodo de tiempo en el hogar de la Corte Suprema, hasta que en 1791 esta se establece en Filadelfia. El edificio es finalmente demolido en 1799.

Iglesia de la Trinidad.

Esta parroquia episcopal de Nueva York es edificada originalmente en 1670. Desde la iglesia se funda tanto la Escuela de la Trinidad, como King's College (actualmente Universidad de Columbia). En el histórico incendio de Nueva York de 1776 la Capilla de St. Paul se salva, pero el edificio original de la Iglesia de la Trinidad queda destruido, y así aparece en el videojuego, en estado de ruina.

En 1788 se inicia la construcción de una nueva iglesia que también es demolida posteriormente. El tercer levantamiento de la iglesia se concluye en 1846, convirtiéndose en el edificio más alto de la ciudad hasta 1890¹⁴². Actualmente sigue en pie situada en la intersección de Wall Street con Broadway.

Escuela de la Trinidad.

Esta conocida escuela de beneficencia se funda en 1709 en el seno de la Iglesia de la Trinidad, haciendo posible que los niños de familias humildes reciban una educación. Es la única escuela que no cierra sus puertas durante la ocupación británica de Nueva York, y tras la Guerra Revolucionaria sirve de ejemplo para un Gobierno que comienza a interesarse por el modelo de educación gratuita y pública. Actualmente sigue siendo un colegio (privado), y tras unos 300 años de actividad ininterrumpida es el centro de enseñanza de Nueva York que más tiempo lleva en activo.

¹⁴² “Trinity Church, consecrated on Ascension Day 1846, is considered one of the first and finest examples of Neo-Gothic architecture in the United States. With a 281-foot high steeple, Trinity was the tallest building in New York City until 1890”. Información obtenida en la página web de la Iglesia de la Trinidad de Wall Street. En línea: <<https://www.trinitywallstreet.org/about/history?timeline>>. [Consulta 12-02-2020].

King's College.

También fundado por la Iglesia de la Trinidad, este edificio data de 1760. Inicialmente se destina a la docencia, pero a raíz del gran incendio de 1776 pasa a convertirse en hospital. Tras ese suceso permanece cerrado hasta el final de la guerra, momento en que para eliminar referencias a la monarquía es renombrado como Universidad de Columbia. Gracias a la recreación del videojuego puede visitarse el edificio original en su entorno, puesto que el edificio real es derribado en el siglo XIX.

Capilla de St. Paul.



Fig.24. Composición donde se muestran distintas fases del proceso de modelado y texturizado de la Capilla de St. Paul en *Assassin's Creed III*. Fuente: ©Ubisoft.

En el juego, aparte de ser mostrada como una recreación fidedigna de la construcción original, es convertida en un punto de desplazamiento rápido al que se accede desde los túneles. Su historia comienza en 1766 y está unida a la Iglesia de la

Trinidad, pero tienen diferentes destinos cuando, gracias al esfuerzo de la gente que acarrea agua desde el río Hudson para extinguir las llamas, St. Paul se salva del gran incendio de Nueva York de 1776. Tras la guerra se convierte en el templo en que George Washington celebra en la misa de juramento como presidente (1789) celebra en el la misa de juramento como presidente. Actualmente es el edificio más antiguo de Manhattan, y tras el 11 de septiembre de 2001 (cuando los atentados terroristas contra el World Trade Center destruyen las Torres Gemelas y varios edificios vecinos quedan afectados), St. Paul logra salvarse de nuevo y se afianza como un símbolo de resistencia patriótica.

Cervecería Smith and Company.

Inaugurada por Jonas y Elias Smith en 1752, se convierte en la cervecería más grande de Nueva York en 1775. El negocio provee de cerveza tanto a las tropas de Washington como a los Regulares Británicos.

Tras la ocupación británica de Nueva York en 1778, el recinto es abandonado, y en ese contexto es usado en el videojuego como escenario de algún episodio ficticio de la trama.

Ayuntamiento de Nueva York (Federal Hall).

En el juego se recrea la estructura original de este edificio (usado como ayuntamiento y como cárcel), donde los delegados de las diferentes colonias se empiezan a reunir para establecer estrategias contra las políticas británicas (especialmente la *Ley del Timbre* de 1764).

Tras ese periodo, y finalizada la guerra en 1783, el edificio se convierte en el primer Capitolio de los Estados Unidos de América, y tras una remodelación y ampliación conoce su máximo esplendor en 1789, cuando se convierte en el escenario de la ratificación de la Constitución (momento en que pasa a ser llamado Federal Hall), y de la investidura de George Washington como primer presidente de los Estados Unidos de Norteamérica.

En 1812 el edificio original es derribado, y sobre su solar se levanta en 1842 el conocido como Federal Hall National Memorial, que se conserva en la actualidad.

Prisión New Gaol.

Según la base de datos, este edificio alberga la primera penitenciaría de Nueva York, que se inaugura en 1759.

Prisión de Bridewell.

Edificio penitenciario construido en 1775 que los británicos usan para retener a los prisioneros de guerra rebeldes. En el videojuego puede ser visitado incluso como prisioneros, cuando el protagonista, Connor, es detenido y encerrado entre sus muros. Tras la guerra y la retirada británica, la prisión vuelve a usarse para contener a los delincuentes y criminales que incumplen la ley. El edificio no se conserva actualmente ya que es derribado en 1838, y algunas partes de su estructura son reutilizadas en una nueva prisión conocida como “The Tombs”.

HMS Jersey.

Es el más conocido de una serie de buques de guerra que son reutilizados como presidios para los rebeldes. Según la información que se aporta en la base de datos del videojuego,

se estima que unos 1.000 hombres mueren en él sin ningún tipo de higiene (lo que genera una alta mortalidad). Tras la guerra salen a la luz fosas comunes con los restos de unos 11.000 hombres provenientes de estas prisiones. Restos que se ubican bajo un monumento en Brooklyn donde se ubicaba el Fuerte Putnam.

X.2.3. Frontera.

Es la tierra salvaje que se extiende entre las grandes ciudades. Un lugar completamente dominado por la naturaleza que abarca aproximadamente un tercio de la narrativa del juego. Ocasionalmente entre los bosques poblados de animales salvajes, pueden encontrarse pequeñas poblaciones como Lexington y Concord, que están formadas por comunidades de granjeros. El nivel económico de las familias de esas comunidades queda reflejado en la diversidad de las calidades de las viviendas, unas construidas en piedra, con un par de plantas, y otras más humildes hechas con madera en una sola planta. Aparte del urbanismo en esas zonas rurales, pueden encontrarse campamentos aislados en los bosques, cabañas de tramperos, cazadores, y a todo tipo de viajeros de los caminos, soldados y buhoneros, que en ocasiones se protegen del frío alrededor de hogueras en medio del bosque.

Salpicando toda esta gran área natural el jugador puede descubrir representaciones virtuales de numerosos lugares históricos (muchos de ellos desaparecidos) que quedan reflejados en el videojuego; tales como:

El Faro de Boston.

Según la base de datos, se trata del primer faro de Norteamérica. Incendiado por los revolucionarios en dos ocasiones, y volado por los británicos al abandonar la zona en 1776. Actualmente se alza en la zona un faro similar construido en 1783.

Fuerte Duquesne.

Bautizado como el gobernador de Nueva Francia, (el Marqués Duquesne), esta construcción se ubica en el nacimiento del Río Ohio, donde en 1754 franceses y británicos se disputan el terreno. Tras ocuparlo desde su construcción, los franceses lo destruyen y abandonan en 1758, momento en que es reconstruido y ocupado por los británicos. Éstos lo rebautizan como “Fuerte Pitt”, origen de Pittsburgh, la ciudad construida sobre ese mismo lugar.

Casa de Isaac Potts.

Aparece en el videojuego como una sólida vivienda de dos plantas hecha de piedra. Una localización histórica al ser utilizada por George Washington y sus hombres como base de operaciones en el invierno de 1777. Un emplazamiento estratégico que cumple bien su propósito de alojar a las tropas que se refugian en cabañas de madera cerca del lugar.

Johnson Hall.

Esta mansión es construida en 1763 por los sirvientes de William Johnson, que en ese momento era el propietario de esclavos más grande del norte. Está situada a siete millas del Río Mohawk en Johnstown (Nueva York). La edificación simula estar construida en piedra, aunque en realidad está hecha de madera. Una edificación de planta rectangular y dos plantas, con escalera de acceso en la fachada principal, muy fiel al edificio real, que aún se conserva en pie. El espacio recreado en el videojuego también alberga un molino y un aserradero que funcionan con las aguas provenientes de Hall Creek. La hacienda real es comparada por el Estado en 1906 y declarada Monumento Histórico Nacional en 1960, por lo que actualmente se usa como museo.

Territorio de la nación Kainien:Keh.

También conocido como Valle Mohawk, el Territorio de la nación *Kainièn:Keh* (gente del lugar del pedernal) sigue el río Mohawk entre las montañas Catskill y Adirondack. Un territorio tan disputado y atacado que la mayoría de sus asentamientos quedan arrasados durante la Guerra de Independencia. Las tierras de labranza sufren tantos daños que la población tiene que recibir víveres desde el sur. En esta zona la Revolución es conocida como “la quema de los valles”.

Lexington.

Es una pequeña zona agrícola que se convierte en el escenario de la primera batalla de la Revolución, donde John Parker dirige una milicia de setenta hombres inexpertos que se enfrentan a setecientos soldados entrenados. Una retirada fallida provoca que en Lexington muchos rebeldes mueran ante el avance británico.

Taberna de Buckman.

Es un histórico establecimiento recreado como una gran construcción de madera, es el lugar de reunión de los milicianos y según la información que aporta la base de datos de *Assassin's Creed III* el sitio desde donde salta la chispa que origina la *Batalla de Lexington*.

Antiguo Campanario de Lexington.

Construido para los oficios religiosos, funerales, y para avisar a la población en caso de incendio o invasión británica. En el videojuego se muestra como una sencilla estructura de madera. De hecho, según la base de datos, el campanario es trasladado desde una colina de Lexington en 1768.

Concord.

Esta población es recreada como un pequeño pueblo de casas y corrales en medio del bosque, donde se refugian los regulares británicos de Boston tras avanzar más allá de Lexington. Durante ese periodo los soldados incendian accidentalmente la parroquia local, acto que es tomado por los milicianos como un intento de destruir todo el pueblo, lo que lleva a un enfrentamiento contra los británicos en la *Batalla del Puente del Norte*.

Puente del Norte.

Es la localización de una de las primeras batallas de la Guerra Revolucionaria, la *Batalla del Puente del Norte*. Un episodio en el que varios soldados británicos con el puente bajo su control, esperan enfrentarse a un grupo desorganizado de granjeros cuando se ven sorprendidos por unos Patriotas organizados y entrenados para la lucha.

X.2.4. Filadelfia.

En esta ciudad únicamente se visita el interior de la Cámara Estatal de Pensilvania durante el *Segundo Congreso Continental*. Concretamente el 16 de Junio de 1775, cuando tras ser nombrado Comandante del Ejército Continental, George Washington ofrece un discurso, y conoce personalmente al protagonista, Connor Kenway. En un momento posterior de la trama, Connor regresa y es testigo de la firma de la *Declaración de Independencia* por parte de Adams, Franklin y Hancock en este mismo edificio, que desde entonces es conocido como Independence Hall (Salón de la Independencia). No obstante, cabe señalar

que el videojuego aporta en este momento la misma fecha que en la visita anterior a Independence Hall (16 de Junio de 1775), lo cual es claramente una errata ya que la firma de la *Declaración de Independencia* tiene lugar al año siguiente, en Julio de 1776.

X.2.5. Otras localizaciones de interés.

Al margen de las localizaciones de la campaña principal pueden explorarse otros lugares de interés. En esta entrega de *Assassin's Creed* el modo multijugador no ofrece escenarios especialmente relevantes para esta investigación, ya que se presenta una serie de localizaciones ya vistas en el juego, o recreadas a partir de estructuras “recicladas” que los convierten en escenarios ficticios. Gracias a las misiones navales pueden visitarse recreaciones de entornos naturales reales. Es el caso de la Isla Dead Cheast (perteneciente al archipiélago de las Islas Vírgenes en el Pacífico), o la Isla de Roble en Nueva Escocia (Canadá). Además, se muestran un par de enclaves reales de interés histórico que merecen una breve mención:

Cerros (Belice).

El conocido yacimiento arqueológico maya, localizado cerca de la bahía de Chetumal al norte de Belice, sirve de escenario para una aventura puntual en la que las ruinas mayas están distribuidas para ofrecer al jugador un reto de plataformas, por lo que las estructuras en esta recreación se muestran con más espectacularidad que en el yacimiento real en la actualidad.

Castillo de Edimburgo (Jamaica).

Se trata de una antigua casa de piedra en ruinas ubicada en la parroquia de Santa Ana (St. Ann) de Jamaica, aunque en el videojuego únicamente se muestra el interior como un escenario de ficción en el que se ambienta la búsqueda de un tesoro, y que sirve de pretexto para contar la truculenta historia del lugar. El castillo es propiedad del infame Lewis Hutchinson, un inmigrante de origen escoces que en el siglo XVIII se convierte en el primer asesino en serie de Jamaica, matando a los incautos viajeros que se acercan a su hacienda. En los restos de la construcción original aún se conservan parcialmente dos torres de planta circular. Estas ruinas están incluidas en la lista del Patrimonio Nacional

de Jamaica (Jamaica National Heritage Trust)¹⁴³, organización responsable de la promoción, preservación y desarrollo del patrimonio cultural material de Jamaica.

¹⁴³ Información obtenida en la página *web* de promoción turística *Jamaica Travel and Culture*. En línea: <http://www.jamaicatravelandculture.com/destinations/st_ann/edinburgh-castle.htm>. [Consulta 12-02-2020].

**CAPÍTULO XI: EL PARÍS DE LA REVOLUCIÓN EN ASSASSIN'S
CREED: UNITY.**

Assassin's Creed: Unity es un videojuego creado por la compañía desarrolladora Ubisoft Montreal, y es publicado por primera vez el trece de noviembre de 2014 para videoconsolas PlayStation 4, Xbox One, y PC.

La historia contada en el videojuego comienza en 1307, con la captura del último Gran Maestro de la Orden del Temple, Jacques Bernard de Molay (Borgoña, c. 1240-1244 - París, 1314). Declarado sacrílego y hereje, es consumido por las llamas de la hoguera, mientras lanza su legendaria maldición sobre el Papa Clemente V, el Rey Felipe IV, y la descendencia de éste.

En 1776, Charles Dorian, acompañado de su pequeño hijo Arno, acude a una importante reunión en el Palacio de Versalles. Mientras los mayores discuten sus asuntos, el pequeño traba amistad con una niña llamada Élise, pero sus juegos y travesuras infantiles no tardan mucho en ser interrumpidos por unos gritos en la distancia que llaman su atención. Los niños, curiosos, son atraídos hasta el cadáver apuñalado de Charles Dorian que yace en el suelo. El pequeño Arno, conmocionado, sólo puede contemplar el reloj de bolsillo de su padre, ahora roto, marcando para siempre la hora de su muerte.

A pesar de todo, el tiempo pasa y, trece años después, gracias a ser acogido por el honorable François De La Serre, padre de la niña Élise, Arno es un hombre que disfruta una vida de despreocupadas diversiones mundanas. No obstante, a pesar de su elevada posición, no puede eludir eternamente las consecuencias de las conspiraciones que se tejen en la Corte de Luis XVI, y cuando el señor De La Serre es asesinado en Versalles, igual que lo fue su padre, Arno es acusado del crimen y llevado a presidio.

Durante su confinamiento en las mazmorras, un hombre llamado Pierre Bellec, le revela secretos de la vida de su padre, del que fue compañero en la secreta Hermandad de los Asesinos, y sobre la enemistad ancestral con la Orden de los Templarios, de la que François De La Serre fue Gran Maestro del rito parisino. Aprovechando un espontáneo tumulto a las mismas puertas de la cárcel, los dos presidiarios consiguen fugarse, y así es como el 14 de julio de 1789 comienza la Revolución francesa, mientras Arno Víctor Dorian logra escapar de la fortaleza de la Bastilla en la que había sido confinado.

A pesar de la legendaria enemistad entre los cultos de ambas familias, François De La Serre supo respetar con honor la memoria de Charles Dorian criando a su hijo como si fuera de suyo. Por eso, tras reunirse con su amada, Élise De La Serre, también templaria,

y comprender que su actitud descuidada y negligente pudo facilitar la muerte de su benefactor, Arno decide unirse a los Asesinos de París para esclarecer quienes son los enemigos que acechan a su familia.

Desentramando poco a poco la gran red de conspiraciones detrás de la muerte de sus seres queridos, Arno y Élise, representantes de sociedades secretas enfrentadas desde tiempos inmemoriales, unen sus fuerzas para descubrir a aquellos que desde la sombra mueven los hilos de la Revolución. Así averiguan que el Gran Maestro de la Orden del Temple, ansía poseer un mítico artefacto que Jacques Bernard de Molay escondió antes de ser ajusticiado, lo que le otorgaría el poder para cumplir su maldición y controlar el nuevo mundo surgido de las cenizas del Antiguo Régimen. Con ayuda de Asesinos y Templarios, y la colaboración ocasional de personajes como el Marqués de Sade, o Napoleón Bonaparte, Arno y Élise se proponen acabar definitivamente con la influencia del Gran Maestro en el Terror revolucionario, vengar a sus padres, y restablecer el orden en París.

XI.1. ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO EN AC: UNITY.

El juego se inicia con una misión principal que se propone como una referencia metalingüística, siendo que el jugador de *Assassin's Creed: Unity* encarna a un usuario también dentro del juego. Desde el dispositivo de alta tecnología llamado Helix se reconstruyen mundos pasados en una simulación virtual hiperrealista. Así comienza el tutorial de *Unity*, donde se enseña el tradicional estilo de escalada de la franquicia, que es mejorado con nuevas posibilidades, como un ascenso en diagonal de las superficies planas y fachadas, que junto con la implementación de más elementos estructurales de agarre, y la mejora del descenso, benefician la experiencia de la exploración vertical de la ciudad, ya sea para acceder a los tejados y contemplar el panorama, o para observar desde más cerca los detalles de fachadas monumentales de edificaciones históricas.

Se aprenden las nociones esenciales de las mecánicas de sigilo, un concepto de juego alternativo a la confrontación abierta, compuesto de una serie de acciones, como, por ejemplo, poder agacharse y caminar de manera silenciosa. Se desarrolla un nuevo catálogo de movimientos que permiten al personaje infiltrarse en territorio enemigo sin ser detectado, algo que se ajusta a la idiosincrasia de la Hermandad de los Asesinos.

Junto con la escalada y el sigilo, el combate es uno de los fundamentos de la parte jugable del título y cuando la cautela fracasa o se elude, el personaje dispone de un amplio abanico de movimientos para librarse de los enemigos. Se oferta una gran variedad de armas; dagas, espadas, lanzas, alabardas, armas de fuego como fusiles y pistolas, así como las habituales bombas de humo de la franquicia. Todas ellas, conforman un compendio de herramientas bélicas de carácter histórico. La equipación se complementa con distintas indumentarias para cabeza, pecho, antebrazos, cintura, piernas y calzado. Son accesorios que modifican la estética del personaje de una manera más profunda que en episodios anteriores de la saga, y que, junto con las armas, suman o restan puntos de habilidad, resistencia, o salud en el avatar, de manera similar a un juego de rol.

Con el personaje preparado para explorar cualquier terreno, se plantean las misiones principales, que componen la línea argumental más destacada del programa. En estas misiones se cuentan las aventuras de Arno y Élise, donde no se prodigan los episodios históricos reales en el argumento. Al menos no tanto como en el caso de *Assassin's Creed III*, donde la Revolución americana se vive desde dentro y el personaje del jugador es protagonista de los acontecimientos más relevantes del periodo. Por tanto, es en la calle y en su exploración donde se vive la ambientación revolucionaria de finales del siglo XVIII.

Como es habitual en los videojuegos de mundo abierto, y en especial en la serie *Assassin's Creed*, existen misiones secundarias que alargan la duración del título y motivan al jugador a recorrer y conocer las partes más recónditas del mapa de la ciudad. En el caso de *Unity* las misiones secundarias pueden ser de varios tipos:

Historias de París: cincuenta misiones optativas que se dispersan por todo el territorio, cuyas tramas revelan más aspectos de la vida parisina en la Revolución francesa. Muchos de estos retos, tienen que ver y aportan más información sobre personajes históricos de la época, que no tienen tanta relevancia en la trama principal del juego.

Misiones cooperativas: suponen un modo multijugador hasta para cuatro personas, aunque pueden ser jugadas en solitario. En estas misiones se profundiza en la Revolución, tratándose, por ejemplo, las problemáticas sociales derivadas del control de los cereales en un periodo de escasez de alimentos y hambrunas. Un contenido que se suma como una capa más al contexto creado en el programa. Además, este modo ofrece la posibilidad de explorar París en compañía de amigos.

Asesinatos por resolver: misiones que ofrecen la posibilidad de investigar hasta catorce crímenes diferentes como una suerte de detective privado. Trasladan al jugador a los bajos fondos parisinos, zonas reales de la urbe que probablemente pasarían desapercibidas si no fuera por estos casos policíacos. Aunque lo más llamativo es que las investigaciones están basadas en crímenes históricos reales, en casos que conmocionaron al París de la época y que tuvieron una relevancia social a través de la prensa. Sin duda, uno de los casos más llamativos es el asesinato de Jean-Paul Marat, el conocido periodista y político jacobino partidario del Terror, quien fue asesinado el 13 de julio de 1793 por Charlotte Corday. La escena del crimen es todo un homenaje a *La muerte de Marat* de Jacques-Louis David; una estancia que se convierte en una versión tridimensional del cuadro en la que el usuario puede sumergirse para investigar. Finalmente, tras cada caso resuelto, se visitan los calabozos donde se encierra a los culpables, y donde un joven recluso da consejos al protagonista. Ese muchacho, profundo conocedor de los bajos fondos, resultará ser Eugène-François Vidocq (1775 - 1857) uno de los primeros investigadores privados de la historia, y el primer director de la Seguridad Nacional francesa, además de ser la inspiración para la creación de famosos detectives literarios como Auguste Dupin de *Los crímenes de la calle Morgue* (Edgar Allan Poe, 1841), o el inspector Javert de *Los Miserables* (Victor Hugo, 1862).

Distorsiones de Helix: dentro del argumento, cuando el *software* que genera la simulación de París sufre una serie de anomalías, el personaje de Arno experimenta un salto temporal a distintas épocas de París, lo que supone una oportunidad para desarrollar algunas actividades en escenarios que serían imposibles de recrear en un París revolucionario, como es el caso de la Torre Eiffel, mostrada bajo la ocupación nazi de París en la Segunda Guerra Mundial.

Los Enigmas de Nostradamus: son una serie de dieciocho acertijos, que se identifican con símbolos dibujados sobre monumentos. Para resolverlos, el usuario debe prestar atención al paisaje y recorrer lugares como la Plaza Vendôme, los Campos Elíseos, Notre Dame, la Place Dauphine, el Palacio Borbón, y otras muchas localizaciones de interés histórico artístico. Las maquetas virtuales de los monumentos relacionados con los Enigmas de Nostradamus, estaban disponibles para los jugadores mediante la aplicación *Assassin's Creed: Unity Companion App*, desarrollada por Ubisoft para dispositivos móviles y smartphones donde también se podía acceder a la base de datos del juego y los mapas de París, al margen del juego.

Además de estas misiones secundarias, se dan los habituales coleccionables dispersos por todo el mapa, como son los cofres, las escarapelas, o las atalayas; desde donde se desentrama el trazado urbano colindante a ellas.

Las actividades del juego, por tanto, invitan a recorrer el enorme escenario, ambientado en una importante localización y época histórica que, en el momento del lanzamiento comercial de *Unity*, es la más ambiciosa recreación audiovisual de un entorno urbano histórico real. Esto se debe, principalmente, a la nueva generación de *hardware* y *software* para la que se diseña el programa. En las videoconsolas PlayStation 4, Xbox One, o en PC, se da una potencia de procesamiento que permite al motor del juego, AnvilNext, mover una mayor cantidad de elementos en pantalla, que se muestran con una superior nitidez y fluidez de imagen. No obstante, donde se puede comprobar un evidente avance del realismo estético es en el nuevo sistema de iluminación, que ya no se limita a establecer las zonas de luces y sombras de los objetos tridimensionales. Ahora, además, la luz se refracta, y depende de la textura del objeto en el que incide, pudiendo iluminar estancias, o colorearlas. Un salón interior puede estar iluminado de una intensa luz rojiza, que se genera al incidir el sol sobre un sofá color bermellón, incluso se puede producir un efecto de ceguera temporal al pasar de una estancia oscura a una iluminada, o a la calle. Es algo que se da con frecuencia, porque en este título se han multiplicado los espacios interiores y domésticos en los que adentrarse directamente y sin tiempos de carga.

A pesar de ello, el interés está en la calle, donde el avance técnico permite la recreación de multitudes de personas a unos niveles nunca antes vistos en un juego, y una recreación de la ciudad monumental mucho más fiel a una escala real, en un periodo histórico que requiere de abundantes fuentes documentales y especialistas involucrados en el desarrollo del título.

Assassin's Creed: Unity comienza su desarrollo a finales de 2010, poco después de ser concluido *Assassin's Creed: La Hermandad*, de acuerdo con las declaraciones del Game Designer Max Spielberg¹⁴⁴, y es lanzado al mercado en noviembre de 2014. Un proceso de cuatro años de trabajo en el que se implican diez estudios de Ubisoft alrededor de todo el mundo, liderados por el equipo principal de Montreal (Dyer, 2017). Si se tiene en cuenta que el desarrollo de *Assassin's Creed III* se lleva a cabo por parte de cinco estudios,

¹⁴⁴ “Hemos estado desarrollando este juego con un nuevo motor desde hace cuatro años. El concepto surgió después de *Assassin's Creed: La Hermandad*” (Quesada, 2014: 3:28).

puede apreciarse en *Unity* la magnitud de un proyecto especialmente ambicioso, que se debe, principalmente, a la transición hacia una nueva y más avanzada generación de videoconsolas. Este salto tecnológico ofrece nuevas posibilidades, que según declaraciones del Director Creativo de *Assassin's Creed: Unity*, Alexandre Amancio, son determinantes para la elección de la localización principal del videojuego y la época en que se ambienta:

“No tardamos nada en decidirnos por París, es una de las ciudades más bonitas del mundo y la más visitada. Pensamos que sería un buen escenario para una nueva generación de *Assassins* (...) A continuación buscamos la época que le vendría mejor, y una cosa que queríamos recrear con las últimas consolas (en referencia a la generación anterior) son las multitudes. Queríamos ver cuántos personajes podemos reproducir al mismo tiempo, y la Revolución francesa es lo más adecuado por la cantidad de gente que había en aquella época” (Amancio, 2014: minuto 12:43).

El Productor Antoine Vimal du Monteil coincide con Alex Amancio en que la elección de la capital francesa se debe, principalmente, a que es la ciudad más visitada del mundo, pero remarca su idoneidad para con la saga de los Asesinos por tener “una historia de mil años con muchas capas de arquitectura e historia”, añadiendo que la elección del periodo revolucionario tiene que ver con su “repercusión mundial” y con la posibilidad de escenificar mejor el caos del periodo. (Audureau, 2014)

Max Spielberg, constata que tras los episodios anteriores (localizados en América) están “deseando volver a una ambientación europea”, y también confirma la importancia de que las consolas de nueva generación permitan “generar multitudes” para recrear la ciudad durante la Revolución. (Quesada, 2014: minuto 00:45)

La visión de la muchedumbre como ambientación en el juego es tan importante que *Unity* se convierte en el primer capítulo de la franquicia con un equipo específico para la realización de multitudes, con el objetivo de dotar a París de una gran vida callejera, en un ámbito histórico donde son frecuentes los grandes tumultos. El resultado es que se puede “llegar a 5000 IA (inteligencias artificiales) en algunas misiones, y la cifra se eleva a 10.000 en la decapitación del Rey”, según comenta el Director de Diseño de Niveles, Nicolas Guerin, por lo que uno de los aspectos importantes de la ambientación del juego es poder caminar por unas calles en las que, en ocasiones, llegan a aglomerarse miles de personajes, que superan ampliamente a las multitudes de centenares de personas de títulos

anteriores. Guerin constata, además, que se dan “más de 500 tipos de multitudes” (Langley, 2014), algo posible gracias al diseño de un nuevo sistema de reacciones a estímulos que hace que cada IA en una multitud, parezca natural, de manera que un personaje puede estar lanzando una arenga a las masas, mientras otros aplauden, gritan, se agitan, o abuchean (dependiendo del tipo de discurso).

Se da una cooperación entre sistemas complejos, donde uno de ellos, bautizado por Guerin como “multitud de pernos”, consiste en “una serie muy compleja de algoritmos que simula cómo se mueve la gente cuando está en una concentración de personas”, donde se produce un patrón que Guerin compara con el que se da en las bandadas de aves al volar, y donde, “las aglomeraciones de personas se mueven de una manera sistemática”. De este modo al entrar y salir de una multitud de pernos, una IA tiene una complejidad individual. Dicho de otra manera, si los personajes con IA están separados de la multitud tienen un comportamiento independiente, pero si se alejan del avatar del jugador cambian y “se convierten en parte de la multitud de pernos”, como explica Guerin (Langley, 2014).

Por otro lado, las acciones del personaje protagonista sobre un individuo particular dentro de una muchedumbre, provocan un efecto que “contamina” a los sujetos próximos como en una reacción en cadena. Un sistema complejo que obedece a un diseño donde “la multitud sistémica es la primera capa”, y posteriormente “la interacción entre personas”. Es así como consiguen que dos personajes que “se conocen” se paren a saludarse al cruzarse por la calle. Explica Guerin, que tras el diseño de este tipo de reacciones el equipo comienza a “añadir vida a los ambientes y los interiores”, haciendo que haya personas trabajando de manera específica en diferentes escenarios como cocinas, curtiembres y mercados. El siguiente paso, según Guerin, es dotar de comportamiento a las distintas facciones del juego, como son los guardias, los extremistas, o las multitudes de aliados, y “cuando comienzas a colocar esos ingredientes, empiezas a tener algo que se parece más a un entorno vivo y palpitante que a la mera suma de sus partes”, afirma Guerin (Langley, 2014).

Este sistema de simulación de multitudes, tan necesario para representar fielmente el periodo revolucionario de París, no es posible sin la tecnología adecuada, y es el motivo por el cual el equipo de *Assassin's Creed* no puede materializar antes este proyecto. De hecho, la planificación de un escenario en la Revolución francesa es algo que ya llevaba tiempo gestándose en Ubisoft, si tenemos en cuenta testimonios como el del Historiador

de la franquicia, Maxime Durand, cuando comenta que al incorporarse a la plantilla de Ubisoft para trabajar en *Assassin's Creed III* (en 2010), ya se conoce a nivel interno el plan de ambientar un título en la Revolución francesa, algo en lo que le ilusiona trabajar debido a “la escala de la ciudad” y “la profundidad del periodo” (Lemne y Borrajo, 2014).

El París de *Assassin's Creed: Unity*, con 21,4 km² de superficie, según Guerin (Makedonski, 2014), es tres veces más grande que la Nueva York vista en *Assassin's Creed III*, y el mapa completo de *Unity* (que contiene alguna localización extra aparte de París) es cinco veces más extenso que toda la masa de tierra resultante de unir las caribeñas islas de *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Langley, 2014). Alex Amancio, el director creativo del juego, afirma que París es la ciudad más grande de las creadas en la franquicia hasta ese momento, y remarca que “no sólo es grande en superficie, es grande en escala” (Langley, 2014).

Antoine Vimal du Monteil comenta que ahora son capaces de recrear ciudades con una nueva dimensión de monumentalidad (mucho más aproximada al urbanismo real), es decir, “en comparación con Roma o Florencia (ciudades de juegos anteriores), los monumentos son más grandes, los edificios más altos... Pero aprovechamos el poder de las nuevas consolas para reconstruir la ciudad en una escala de 1:1, que es la primera vez que ocurre en la saga”, lo que en su opinión “ofrece una impresión real de grandiosidad, acentuada por la estrechez de las calles, la densidad del trazado y la variada arquitectura.” (Audureau, 2014)

Pero es precisamente esa estrechez y la densidad del trazado urbano de la época, lo que convierte a las calles de París en un escenario difícil para la libertad de movimiento tan característica de la saga *Assassin's Creed*, que obliga al equipo de desarrollo a idear una solución en el diseño que denominan *escala radial*, y que Nicolas Guerin explica de la siguiente manera:

“El París revolucionario es un poco más pequeño que el París real. El centro está cerca de la escala de 1:1, y conforme se avanza hacia la periferia, se incrementa la escala. Eso es muy interesante para nosotros porque siempre se respeta la posición de los edificios entre sí, que es lo que hace que la ciudad se parezca a la ciudad real.” (Langley, 2014).

Es decir, la escala radial consiste en dividir la ciudad en tres áreas, donde la central se recrea a tamaño real, dispersando y ampliando el trazado urbano conforme se aleja del

núcleo. La siguiente zona, aproximadamente la mitad de la ciudad, se recrea a una escala aproximada a 1:3, y el tercer sector correspondería a los límites exteriores que se recrean a una escala 1:6 de acuerdo con los testimonios de desarrolladores (Makedonski, 2014). De esta manera, cada edificio, lugar, o monumento histórico, está en su correcta ubicación, pero las calles se representan con mayor amplitud facilitando la movilidad del protagonista. Pero, ¿de dónde surge la idea de construir a escala real? Según el Director artístico del juego, Mohamed Gambouz, la decisión de diseñar el centro de la ciudad con una escala real tiene su origen en la voluntad de recrear una monumental Catedral de Notre Dame:

“Recrear esta estructura nos ayudó a saber cómo de visualmente detallado queríamos el resto del juego. También nos ayudó a definir su tamaño, en anteriores *Assassins* la escala de los escenarios era del 50 al 75% respecto a la real, pero con Notre Dame no daba la sensación tan monumental que ves en la realidad, entonces decidimos diseñarla a escala 1:1. Cuando lo vimos terminado sentimos lo mismo que cuando tienes delante al verdadero Notre Dame.” (Gambouz, 2014: minuto 13:45)

Al ser un símbolo de Francia internacionalmente reconocido, Notre Dame es considerada por el equipo de desarrollo como un hito esencial para demostrar el salto cualitativo con respecto a juegos de la anterior generación, por lo que su construcción virtual se convierte en la clave de la recreación de París en *Unity*. La artista y diseñadora de niveles Caroline Miousse (Senior level artist), recibe el encargo de recrear la famosa catedral de la manera más fiel posible a la original, tanto en los pequeños detalles como en las dimensiones de la estructura. El requerimiento de que Notre Dame sea recreada a una escala fiel a su tamaño real, es algo que motiva a la propia Miousse, que manifiesta su deseo de que el jugador se sienta pequeño al escalar la Catedral (Makedonski, 2019), pero es una labor ardua, especialmente si se tiene en cuenta que la diseñadora no visita personalmente el monumento, ni antes ni durante la realización de su trabajo. Con estas premisas, Miousse asume el encargo con cierto nerviosismo:

“Estaba muy complacida de hacer eso; era muy emocionante (...) pero al principio hubo un poco de estrés porque realmente necesitas estar seguro de que estás recreando con la mayor precisión posible porque (Notre Dame) es muy conocida.” (Makedonski, 2019)

Efectivamente, Notre Dame es una de las catedrales más conocidas del mundo pero, a la hora de diseñar su réplica virtual, cabe valorar cuales son los aspectos estéticos que la

hacen más reconocibles para el público, es por ello que una de las preguntas que con más frecuencia asalta a la diseñadora es “¿qué detalles de un edificio se graban en el imaginario de la gente?” (Sucasas, 2014). Con objeto de responder a esa cuestión y lograr una aproximación a la imagen universal de Notre Dame, Miousse recopila toda la documentación disponible en libros e internet, trabajando inicialmente con fotografías y vídeos. Posteriormente, en colaboración con un historiador, investiga el posible aspecto de cada sección del templo durante el periodo revolucionario. Trabaja con artistas de texturas para asegurarse de que el aspecto de cada ladrillo se asemeja al original, y cuenta con historiadores que la ayudan a investigar las pinturas que decoran las paredes de la catedral en la época. (Webster, 2019)

El trabajo se lleva a cabo minuciosamente y prácticamente bloque a bloque aunque, para abordar la gran magnitud de la obra, ésta se divide en secciones o módulos, que ordenados adecuadamente conforman una compleja estructura de 359 piezas. Mousse señala que “cada vez que tocaba un módulo (las piezas en que se divide), afectaba a otros diez. Le llamamos el efecto dominó” (Sucasas, 2014), lo que ofrece una idea de la dificultad del proceso. Cabe destacar que por primera vez en la saga una estructura como es una catedral, se diseña no sólo a tamaño natural, sino además, como una entidad completa. Es decir, se construye su aspecto exterior, el interior, e incluso las catacumbas bajo el templo, conformando un todo, lo cual es novedoso porque en anteriores episodios de la franquicia, las grandes construcciones son diseñadas con un aspecto exterior independiente del interior. Para que el usuario pueda acceder con su personaje a un gran templo o a una catedral, debía esperar a que se produjera un tiempo de carga, que permite a la videoconsola o al ordenador en que se juega, generar la estructura poligonal y las texturas que conforman el ámbito interno del edificio. Sin embargo, en la Notre Dame de *Unity* (y otros muchos edificios de este videojuego), la tecnología de *hardware* permite ya una transición realista entre los espacios exteriores, y el interior de ciertos edificios. Puede darse el caso de que el personaje del usuario llegue a Notre Dame desde la calle, explore su arquitectura externa, y posteriormente se adentre en ella simplemente cruzando una puerta, sin que se produzca ningún tipo de corte, transición, ni tiempo de carga. Lo cual supone una mayor dificultad en el diseño del edificio que en capítulos anteriores, pero que otorga una mayor sensación de realidad en la recreación del monumento.

No obstante, a pesar de la apuesta por recrear la catedral con el máximo nivel de realismo y fidelidad a la original, se dan ciertas licencias creativas en el diseño, debido,

principalmente, a que la imagen de algunos elementos ornamentales de Notre Dame, como los vitrales, están protegidos por derechos de autor, lo que da a Miousse la oportunidad de aportar “un poco de su propia identidad en un monumento emblemático” (Makedonski, 2019). La diseñadora comenta este tipo de vicisitudes a la hora de recrear con fidelidad algunos aspectos patrimoniales:

“Hay algunas zonas que no hemos podido recrear a la exactitud debido a derechos de autor. Por ejemplo, si miro el órgano de la Catedral de Notre Dame, me doy cuenta de que es una obra maestra. Es tan grande, tan bello... pero sujeto a derechos de autor. No hemos podido reproducirlo tal como es, pero sí hemos conseguido plasmar la sensación que produce al verlo. Lo hemos mantenido muy similar a su aspecto real, y solo cuando lo observas de cerca descubres que no es exactamente tal cual lo puedes ver en la catedral hoy en día” (Herrero, 2014).

Un caso más destacado de licencia creativa en el diseño de Notre Dame, tiene que ver con su icónica aguja. La auténtica catedral tiene una aguja de origen medieval que se desmonta por su inestabilidad en 1786 (Cajigal, 2019), por lo que durante la época en que se recrea *Assassin's Creed: Unity* (principalmente entre 1789 y 1794) el templo no tiene aguja. Décadas después, en los años cuarenta del siglo XIX, el arquitecto Eugène Viollet-le-Duc, reincorpora una “replica” de la anterior aguja en una de sus intervenciones en Notre Dame. Lamentablemente, como apenas tiene información sobre el aspecto de la original, diseña una estructura reinventada en estilo neogótico. Es por eso que, en la actualidad, mucha gente no puede imaginar la catedral sin la aguja de Viollet-le-Duc, uno de los motivos por los que Caroline Miousse la agrega a su recreación virtual, incluso aunque técnicamente no debiera estar ahí (Webster, 2019). Otra razón para incorporar la aguja, aun siendo una incorrección, tiene que ver con el hecho de que *Unity*, aunque muy documentado históricamente, es un videojuego, y como tal, prima el compromiso de ofrecer experiencias satisfactorias a los jugadores, como alcanzar la famosa cúspide de un monumento mundialmente conocido:

“Notre Dame es una de las zonas clave del paisaje de París. Lo ves y lo reconoces inmediatamente, y la aguja es gran responsable de ello. También las dos torres, pero la aguja es el punto más alto de la catedral, y no queríamos dejar a los jugadores sin la oportunidad de contemplar París desde lo más alto.” (Herrero, 2014)

Cuando, tras más de dos años de minucioso trabajo recreando la versión virtual de Notre Dame, Caroline Miousse tiene ocasión de visitar personalmente la catedral por primera vez en su vida, comprueba al fin la magnitud real del monumento, lo cual le permite valorar mejor su labor profesional. Como diseñadora dice sentirse orgullosa del resultado, al tiempo que afirma haber logrado un objetivo personal, “hacerle justicia” (Sucasas, 2014) al templo. La visita supone para ella la validación de su trabajo:

“Me sentí realmente bien; fue un logro (...) Me confirmó que cuanto hice estaba correcto. (...) Los videojuegos tienen que ver con sacar la emoción del jugador y creo que la emoción que sentía en ese momento era la experiencia que tenía en mente para el jugador” (Makedonski, 2019).

Miousse se siente inundada por una sensación de familiaridad con la auténtica catedral, ya que desde la estructura hasta los más pequeños detalles están fielmente reproducidos en la versión virtual que ella crea, estableciéndose así un vínculo entre una persona que no conocía el monumento y éste. Es por ello que Miousse declara, “para mí, fue como visitar mi casa” (Webster, 2019).

El resultado del trabajo de Miousse adquiere una relevancia inesperada tras el incendio que sufre Notre Dame el 15 de abril de 2019, donde una gran parte de la techumbre (aproximadamente dos tercios), y la emblemática aguja de Viollet-le-Duc, quedan completamente destruidas. La Catedral de Notre Dame, un símbolo de Francia y de la cultura occidental, queda parcialmente derribada, pero en el videojuego *Assassin's Creed: Unity* pervive para siempre una réplica virtual prácticamente exacta al monumento original antes del devastador fuego. Es entonces cuando se hace evidente uno de los grandes beneficios que aportarían las reconstrucciones fidedignas del Patrimonio en los videojuegos, porque de llevarse a cabo una reconstrucción historicista de Notre Dame, con objeto de devolverle su apariencia anterior, la réplica virtual, realizada a escala real, y todo el trabajo documental que sirve a Miousse para su realización, puede ser de gran utilidad, tal y como se sugiere en algunos medios (Gilbert, 2019).

En cualquier caso, independientemente de cual sea el futuro de Notre Dame, los jugadores al menos pueden visitar su réplica virtual presente en *Unity*. Así, la compañía Ubisoft, consciente de esta realidad, decide regalar copias digitales del videojuego a toda aquella persona que lo desee (durante un periodo de tiempo limitado), para “dar a todos la oportunidad de experimentar la majestuosidad y la belleza de Notre Dame.” Se informa

de ello en un comunicado oficial, donde además, debido a los vínculos entre la compañía de origen francés y el monumento, se oficializa un compromiso por parte de Ubisoft de aportar 500.000 euros en un fondo para la reconstrucción del templo¹⁴⁵.

Además, en el marco de las *Jornadas Europeas del Patrimonio* (celebradas el 21 y 22 de septiembre de 2019 en la sede de la Unesco en la Place de Fontenoy de París), Ubisoft hace la presentación pública de *Notre-Dame de Paris, l'expérience VR*, una demostración en Realidad Virtual basada en el diseño de la catedral aparecido en *Unity*, que promete ofrecer una visión de Notre Dame “como nunca antes la has visto”¹⁴⁶.

Esta muestra de Realidad Virtual da a la gente la oportunidad de conocer la catedral desde un punto de vista subjetivo, en su estado anterior al incendio, y ofreciendo un total de diez áreas para explorar (Sheehan, 2019). Por ejemplo, en el interior del templo puede visitarse desde la nave central al transepto y al coro, y en el exterior, la ruta permite recorrer zonas que habitualmente son inaccesibles para el público, como el tejado (y la desaparecida aguja de Viollet-le-Duc) que puede ser observado desde un globo aerostático virtual que sobrevuela el monumento¹⁴⁷.

La experiencia de una visita en Realidad Virtual no puede suplantar a la de conocer un monumento en persona, pero supone una alternativa valiosa en caso de que un visitante tenga dificultades de movilidad, o haya algún problema que impida el acceso al monumento. Así opina Mélanie de Riberolles, Jefa del Proyecto *Notre-Dame de Paris, l'expérience VR* cuando declara que desde su iniciativa están “listos para contribuir ayudando a las personas a seguir visitando Notre Dame durante su reconstrucción.” (Davan-Soulas, 2019)

En el evento, Deborah Papiernik, Vicepresidente Senior de Nuevos Proyectos, Tecnología y Alianzas Estratégicas de Ubisoft, hace balance de la trayectoria de su compañía en la difusión del patrimonio a través de los videojuegos, asegurando que

¹⁴⁵ *Supporting Notre-Dame de Paris*; comunicado de Ubisoft publicado el 17 de abril de 2019 en la página web de la compañía. En línea: <<https://news.ubisoft.com/en-us/article/348227/supporting-notre-dame-de-paris>>. [Consulta 13-02-2020].

¹⁴⁶ Enlace a la web de la Unesco donde se promocionan las actividades y conferencias previstas para las Journées Européennes du Patrimoine 2019. En línea: <<https://fr.unesco.org/feedback/jep-2019>>. [Consulta 13-02-2020].

¹⁴⁷ Un extracto de esta experiencia virtual está disponible en el video *A Unique Journey to Notre-Dame de Paris: 360° extract from Ubisoft's VR experience*. [Ubisoft]. (20-09-2019). *A Unique Journey to Notre-Dame de Paris: 360° extract from Ubisoft's VR experience*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=UFZEYeJH3gg>>. [Consulta 13-02-2020].

“durante los últimos 30 años, Ubisoft ha estado creando mundos inmersivos en los que los jugadores pueden divertirse o, en el caso de la saga *Assassin's Creed*, descubrir y apreciar parte del Patrimonio Mundial”. Además, en referencia a esta demostración, Papiernik se muestra orgullosa del trabajo realizado por el equipo de desarrollo en *Unity*, que combinado con la experiencia de la Realidad Virtual, permitirá al público visitar la catedral (Sheehan, 2019). En su opinión, la Realidad Virtual supone “una forma magnífica de revivir monumentos y de ofrecer una dimensión lúdica del Patrimonio francés.” (Davan-Soulas, 2019)

A pesar del esfuerzo por recrear el entorno urbano parisino con una escala y una fidelidad visual muy cercanas a la realidad, el periodo histórico que se recrea exige algo más que una mera aproximación estética a la ciudad de París que conoce el público actual, por lo que se hace imprescindible una ambientación urbana que retrotraiga al jugador a la época revolucionaria.

El director de arte, Mohammed Gambouz (quien trabaja en *Assassin's Creed II* y *Assassin's Creed: La Hermandad*), explica que para conseguir el estilo visual de un París con personalidad, los artistas bajo su dirección estudian pinturas de la época con ayuda de un equipo de historiadores. Inspirarse en estas pinturas es importante según la opinión de Gambouz, porque en ellas ya se hace el ejercicio de tomar un contexto o un acontecimiento histórico y convertirlo a un interesante lenguaje visual. (Gambouz, 2014: minuto 0:35)

También reconoce la inspiración en películas donde se acentúa la estética de ciudades del pasado, como en el caso de *Sherlock Holmes* (Guy Ritchie, 2009)¹⁴⁸, o *El perfume: historia de un asesino* (Tom Tykwer, 2006), adaptación cinematográfica de la novela homónima de Patrick Süskind, publicada en 1985. Una obra también localizada en un París cronológicamente cercano a la Revolución francesa, que según Vimal du Monteil, posee el ambiente tumultuoso que buscan para el juego (Audureau, 2014), y donde, además, se da mucho protagonismo a la evocación estética de los olores, algo esencial para recrear ciertas localizaciones deprimidas del París de la época. Maxime Durand tiene en cuenta la importancia de estas ambientaciones cuando dice que “el aspecto sucio, decadente de París en los barrios pobres contrasta con la opulencia de los ricos. Y también el tipo de personas que vemos por las calles y qué oficios practican” (Sucasas, 2014). El

¹⁴⁸ (Makedonski, 2014)

jugador puede así ir “desde el Louvre, que es el distrito oficial, muy rico, al de Bièvre, que es pobre y ponzoñoso”, como comenta Vimal du Monteil (Audureau, 2014), un aspecto muy necesario para que el usuario experimente el contraste entre los ambientes marginales y los entornos privilegiados, que son el caldo de cultivo de la Revolución.

La necesidad de conocer el aspecto social lo mejor posible lleva a que dentro del equipo haya historiadores que colaboren en el desarrollo responsabilizándose de “encontrar especialistas, por ejemplo, del Terror o la Prerevolución.” (Audureau, 2014), para lograr un asesoramiento multidisciplinar que facilite el ambientar la época desde diversas dimensiones (política, social, económica, artística, etc). Desde el punto de vista urbanístico, documentar los diferentes escenarios, que son barrios muy ricos arquitectónicamente, requiere que el equipo de Ubisoft Montreal se traslade en varias ocasiones a París. Tal y como declara Vimal du Monteil, para profundizar en el detalle histórico, el equipo confía en los guías de la Escuela del Louvre, y afirma que logran reunir abundante documentación, “desde planos de la Bastilla hasta libros y grabados de la época”, en colaboración con diferentes museos (Audureau, 2014). Por tanto, en el proceso creativo se utilizan abundantes imágenes históricas como referencia, además de muchos mapas cercanos a 1789. Guerin, encargado del diseño de la ciudad, comenta que durante tres meses consulta más de ciento cincuenta mapas del París del periodo, que proporcionan precisa información sobre la urbe y los cambios que experimenta su trazado con los años. “Tuvimos suerte con París porque es una ciudad bastante bien documentada”, comenta el diseñador, “muchos de nosotros somos franceses o quebequenses, así que fue fácil obtener el material desde el principio”, explica Guerin (Webster, 2019).

Una gran abundancia en las fuentes de información, que contrasta con la experiencia vivida por el equipo a la hora de recrear otras ciudades, como por ejemplo la Constantinopla del siglo XVI recreada en *Assassin's Creed: Revelations*, videojuego en el que Guerin también ejerce de director de diseño de niveles. Según comenta, los mapas históricos de Estambul son mucho más difíciles de encontrar debido a que gran parte de ellos han sido destruidos a lo largo de los años, y los pocos disponibles están en turco, lo que los hace más difíciles de estudiar. Guérin especifica además que “Constantinopla fue un verdadero dolor de cabeza ya que la mayoría de la documentación se encontraba en Turquía, un país poco cooperativo con los extranjeros y aún menos en lo referente a temas ‘triviales’ como un videojuego” (Dehesa, 2017).

Otras localizaciones también plantean ciertas dificultades, debido, precisamente, a la falta de información, lo que para el historiador Maxime Durand es todo un contraste si se compara con la profusión documental disponible respecto a la Francia revolucionaria:

“Comparemos París con Nueva York o Boston en la Revolución americana (los escenarios de *Assassin's Creed III*), donde tuvimos que desenterrar mucha información porque la mayoría de ella ha sido destruida y es realmente difícil de encontrar (...) Tan sólo tienes un par de puntos de referencia, y estás en plan ‘ahora tenemos que hacer algo bueno con esto’. En el caso de París, el desafío es a la inversa: todo es interesante, y tienes que decidir qué dejar fuera.” (Webster, 2019)

Así pues, la riqueza arquitectónica y urbanística del París de finales del XVIII posibilita la representación de múltiples monumentos y localizaciones conocidas, que se expone en el juego desde varias perspectivas: en primer lugar se da una dimensión monumental, la ciudad de las grandes y reconocibles edificaciones históricas. En segundo término la dimensión urbanística, donde se exponen los distritos, fieles a los planos y a las diferencias sociales de la época. Y una tercera perspectiva que se corresponde con el París subterráneo, las catacumbas. También podría hablarse de una cuarta perspectiva, una dimensión “íntima”, si tenemos en cuenta que, al margen del tratamiento del urbanismo y la arquitectura habitual en la franquicia, también se trabaja mucho en la arquitectura interna de los edificios parisinos, para que el protagonista pueda acceder sin tiempos de carga a un gran número de viviendas, y no sólo a las grandes estructuras monumentales como Notre Dame o el Palacio de Versalles. No es una cuestión baladí si se tiene en cuenta que "uno de cada cuatro edificios tiene un interior perfectamente acabado", como explica Guerin:

“Antes necesitábamos tiempos de carga. Esto no sólo suma una capa de realismo (...), se siente como si realmente estuvieran sucediendo cosas, además te aporta una nueva dimensión en términos de experiencia. Puedes huir de los guardias, cruzar una puerta, subir las escaleras, y saltar por una ventana hasta la azotea. Eso es algo que no podrías haber hecho antes durante la generación anterior.” (Langley, 2014)

Esta circunstancia permite al equipo artístico recrear mucho más que arquitectura, hablamos del interior del hogar, desde los cuartos más míseros, las casas humildes (con sus cocinas, chimeneas, los catres...), hasta el interior de las casas de clase alta, y las grandes estancias de algunos palacios. Una representación de una arquitectura íntima,

nunca antes tan representada en la franquicia, que también es uno de los aspectos favoritos de Maxime Durand porque “permite recrear el día a día mundano de todas las clases sociales de París.” (Sucasas, 2014)

Las ciudades históricas suelen ser muy diferentes a como son en el presente, y en el caso de París, sus tranquilas calles no transmiten en el transeúnte del siglo XXI una idea aproximada de la convulsión del periodo revolucionario. Por tanto, recrear el contexto social de la época se convierte en el principal reto de los desarrolladores, que no pueden limitarse a construir versiones digitales de los monumentos parisinos para situarlos sobre un trazado urbano obtenido por satélite. La ciudad debe ser rediseñada como algo más que una copia fidedigna del París de hoy en día, y el equipo artístico, además, busca evocar emociones en el jugador a través de un paisaje urbano más desordenado y caótico. A pesar de la fidelidad al plano y a los entornos monumentales, el París de Unity ambientado a finales del siglo XVIII, tiene, por tanto, evidentes diferencias con la urbe actual.

A la hora de diseñar la ciudad como escenario de un videojuego, se impone el hecho de que no basta con recrear fielmente el modelo real, hay que tener en cuenta las mecánicas de juego, las acciones que va a realizar el personaje del jugador en ese amplio entorno. Así lo expresa Nicolas Guerin cuando declara que, en términos de juego, el París que crean para Unity es “mejor que el verdadero París” porque primero lo diseñan como “un área de juego”, y a partir de ahí, además, lo plantean como una ciudad “visualmente impactante amén de históricamente precisa.” (Webster, 2019)

Es por ello que el Director de Arte, Mohamed Gambouz, declara que a la hora de diseñar, para él, “el horizonte de la ciudad era la clave” (Webster, 2019), porque para él se hace evidente que en el París de la época, donde abundan los apuntados tejados medievales, la libertad de movimiento del personaje, que es una seña de identidad en la franquicia, se vería mermada. Tanto es así, que para mejorar el aspecto lúdico, se altera parte del perfil urbano parisino disminuyendo el número de edificios con tejados puntiagudos, con objeto de suavizar las carreras por las azoteas, aunque buscando no perder definitivamente la identidad de la ciudad histórica. A este aparente equilibrio entre adaptar la ciudad como escenario de juego, y no perder la imagen arquetípica que se tiene del París histórico, es a lo que Gambouz llama “efecto postal”, y le da este nombre porque en su opinión,

“cuando la gente habla de París, tienen en mente las postales”, y añade que eso es así “incluso si esta postal no es exacta o fiel con el entorno.” (Webster, 2019)

Un ejemplo destacable de dicho “efecto postal” es la presencia de la Bastilla en el juego, ambientado principalmente entre 1790 y 1794, cuando la fortaleza ya había sido destruida entre 1789 y 1790. Al ser la Bastilla una localización de gran peso histórico para una gran parte del público, el equipo decide incluirla a pesar del anacronismo, ya que, según Gambouz, “el objetivo no es ser históricamente exactos al 100%”, sino que “se trata de transmitir un entorno creíble, una ciudad creíble. Y en ocasiones, incluso optamos por la percepción que tiene la gente, aunque no sea 100% precisa.” (Webster, 2019)

Otro ejemplo de “efecto postal” se da en la ya comentada inclusión de la aguja de Viollet-le-Duc en la recreación de Notre Dame, a pesar de que la catedral no cuenta con ella a finales del XVIII, Maxime Durand lo explica aludiendo a que cuando crean un escenario deben asegurar que éste sea entretenido, lo que los lleva a tener que tomarse “ciertas libertades” y a “hacer trampas” en el diseño de Notre Dame, para ofrecer al jugador unas mejores vistas de París desde su punto más elevado (Durand, 2014: minuto 14:32). El historiador hace hincapié en cómo desde el equipo se pretende la máxima fidelidad a la ciudad y a los hechos históricos, pero dejando claro que no se produce una copia milimétrica de cada esquina, y que los acontecimientos del pasado son narrados desde una perspectiva distinta, siendo conscientes de la necesidad de una armonía entre la aproximación a la ciudad histórica y el entretenimiento que se exige de un videojuego:

“Nuestro objetivo principal es ser fieles con la historia y, al mismo tiempo, ofrecerles a los jugadores nuevas posibilidades de juego. Puede que los usuarios vean algunas inexactitudes, pero bueno, eso es porque queríamos que París fuese una experiencia extraordinaria para cualquiera que jugase a *Assassin's Creed: Unity*. De todas formas, no quisimos limitarnos a lo que sabíamos porque quisimos aprovechar toda la información que hay de este período histórico en concreto (hay mucha más de esta que de cualquier otro juego que hayamos hecho). Lo hemos hecho lo mejor que hemos podido, pero hay que tener en cuenta que hemos tenido que tomar decisiones y buscar el equilibrio entre la fiabilidad y la diversión.” (Lemne y Borrajo, 2014)

En esta postura también coincide Nicolas Guerin cuando afirma que en el equipo reúnen “todas las circunstancias históricas” que necesitan “para ser respetuosos”, pero

manteniendo la necesidad de cambiar “algunas de ellas para poder construir un juego realmente genial” (Langley, 2014).

Para supervisar el tratamiento de la información recabada y asegurar el rigor histórico en los aspectos más mundanos de la sociedad en la Revolución francesa, el personal de Ubisoft localiza a través de internet a un especialista (Laurin, 2016) cuya investigación se centra en la historia cultural, la historia de la vida cotidiana en el París del siglo XVIII, el historiador Laurent Turcot¹⁴⁹. Él mismo explica cómo desde la delegación de Ubisoft en París lo llaman para consultarle si estaría interesado en contribuir en el desarrollo de un “proyecto de investigación” sobre el París de la Revolución francesa. Afirmo que su respuesta es “inmediatamente positiva”, aunque sólo después de la firma de un acuerdo de confidencialidad supo que se trataba de trabajar en *Assassin's Creed* (Histoire Engagée, 2015).

Desde la empresa requieren de sus conocimientos de la época para saber más de “la vida cotidiana, los pequeños robos, los pasatiempos, las ejecuciones públicas, lo que comen, cómo viven, la ropa, los edificios, etc”, y le encargan organizar una conferencia de seis horas, en inglés, a partir de un listado de temas muy extenso y desarrollado, con objeto de formar a un equipo de Toronto. Turcot afirma que aunque supone una gran carga de trabajo, acepta, e imparte una densa conferencia, con una gran abundancia de fotografías y vídeos, donde se tratan temas generales sobre la manera de ser y de pensar en el siglo XVIII (Histoire Engagée, 2015):

“Les di un informe sobre la vida cotidiana en París durante la Revolución francesa: cómo se hacían las casas, cómo vivía la gente, qué olores salían de las calles, qué se escuchaba mientras se caminaba, los diferentes oficios de la época, el ambiente de las orillas del Sena, etc. Luego, los programadores vinieron a mí con preguntas específicas relacionadas con las diferentes misiones del juego, para ser lo más realistas posible. Por ejemplo, tuve que responder preguntas como ‘¿cómo estaba la Sorbona en esa época?’, ‘¿cómo era el distrito de Saint-Germain?’, etc. Me encantó, pero era mucho trabajo.” (Laurin, 2016)

¹⁴⁹ Laurent Turcot: es profesor de historia en la Université du Québec à Trois-Rivières. Es titular de la Cátedra de Investigación de Canadá en Historia de la Recreación y el Entretenimiento. Él coescribió con Jean-Clément Martin un libro sobre su participación en el juego *Assassin's Creed Unity*, *En el corazón de la revolución, las lecciones de un videojuego*. Laurent Turcot es profesor de historia en el Departamento de Ciencias Humanas de la Université du Québec à Trois-Rivières. Especialista en historia moderna canadiense y europea (siglos XVI al XIX), particularmente en la historia social y cultural de este período.

A pesar de la profusa documentación que facilita al equipo creativo del juego, Turcot afirma no saber realmente cómo usan dicha información, debido a que a pesar de sus sugerencias y consejos, ya desde la emisión del primer tráiler del juego, el historiador se percata de que se han cometido anacronismos:

“Uno de los que más me sorprendió fue el sombrero de copa. En el juego, ves gente común con este tipo sombrero. Les dije que esa clase de atuendo sólo se generalizó después de los años 1810-1820. En esa época había sombreros de tipo revolucionario como los que usaba Camille Desmoulins, pero no tenían nada que ver con lo que se veía en el juego, y desde luego no era usado por mendigos.” (Histoire Engagée, 2015)

Que Turcot no conozca exactamente el procedimiento de desarrollo del videojuego es normal, teniendo en cuenta el profundo hermetismo con el que Ubisoft lleva a cabo el proyecto. De hecho, Turcot asegura que “no sabía qué había en la historia del juego”, que descubre la trama “al mismo tiempo que todo el mundo”, y que no se la mostraron “porque querían evitar posibles filtraciones”. Sólo el historiador Jean-Clément Martin, que también asesora en el juego, “había leído el guion de principio a fin”, comenta (Histoire Engagée, 2015). De hecho, durante la producción del juego ambos historiadores no llegan a tener contacto alguno. Finalmente, aunque su trabajo como asesor en el proceso creativo puede ser bastante exigente, y que no siempre se atiende a sus indicaciones, Turcot valora positivamente el resultado final del proyecto:

“Lo que es interesante es lo que el equipo de Ubisoft ha creado. Consiguieron hacer casi toda la ciudad de París del siglo XVIII en una escala de 1:1. Notre Dame, la Bastilla, el Jardín de las Tullerías, el Jardín de Luxemburgo, etc. ¡Todo eso el jugador puede explorarlo y vivirlo! ¡Durante 90 horas! Es una experiencia inmersiva a través de la cual uno puede conocer la historia, y eso no tiene precio. Así que, finalmente, mi participación en Ubisoft fue más interesante ‘después’ que ‘durante’” (Laurin, 2016).

Como serie de ficción histórica, en la narrativa de *Assassin's Creed* se abordan acontecimientos del pasado que, generalmente, están vinculados con aspectos políticos del periodo que se recrea en cada caso. Normalmente, la reinterpretación de los hechos históricos desde un punto de vista actual y relatado a través de un videojuego, no suele suscitar controversias destacables, pero en el caso de *Assassin's Creed: Unity*, el tratamiento de la Revolución francesa se convierte en un tema de debate nacional en el país galo.

Maxime Durand confiesa la voluntad del equipo de querer abordar la historia con todos los “matices grises” del periodo, y hacerlo “de forma sutil” (Sucasas, 2014), pero el Director, Alex Amancio, expone su preocupación por la representación de la violencia en el videojuego debido a que, en su opinión, la Revolución “fue extraordinariamente sangrienta”, un periodo de horror en el que “nadie estaba a salvo” y “un hombre podía acabar en la guillotina por la mala fe de su vecino”, debido a que impera un “estado policial, con juicios como espectáculo de masas, soplones y ejecuciones públicas”, aunque también lo considera un contexto donde “por primera vez las mujeres reclamaron el poder” y “se enunciaron claramente los derechos civiles que en Occidente damos por hecho” (Sucasas, 2014).

Durante la promoción del juego, el productor Antoine Vimal du Monteil, justifica la inclusión de algunos anacronismos, como la presencia de la bandera actual de Francia en un momento donde todavía no ha sido creada, o que los personajes coreen *La Marseillesa* en un contexto donde todavía no ha sido compuesta. El productor alude al reconocible valor simbólico que producen ambos iconos franceses en la mayoría de jugadores, que hacen prevalecer la experiencia de estar en la Revolución. Una explicación similar al “efecto postal” acuñado por Gambouz que, en su opinión, justifica el sacrificio de rigor. Con ánimo de compensar las incorrecciones reconocidas, Vimal du Monteil señala que el juego “también ofrece una enciclopedia muy completa”, asimismo, esgrime un argumento que sirve a Ubisoft como defensa cuando se desata el debate ideológico en torno a cómo recrean los acontecimientos históricos; “*Assassin’s Creed: Unity* es un juego convencional, no una lección de historia” (Audureau, 2014).

Para Vimal du Monteil, aunque la recreación del París revolucionario sea muy realista, “la historia del juego es ante todo una historia de amor y un dilema. La Revolución es solo un telón de fondo” (Audureau, 2014).

Sin embargo, a pesar de esta explicación, el por entonces eurodiputado y candidato del Frente de Izquierda a la presidencia francesa, Jean-Luc Mélenchon, ve en *Unity* una “denigración de la gran Revolución”, y afirma estar “harto de esta propaganda”, ya que, en su opinión, hay un propósito deliberado por desacreditar la Revolución en el videojuego, que considera “un trabajo sucio para inculcar un mayor autodesprecio y rechazo a los franceses” (Siraud, 2014).

El secretario nacional del Partido de la Izquierda (PG), Alexis Corbière, se une a la crítica aconsejando a los jugadores que no se dejen “engañar por aquellos que hacen propaganda”, en la que se dan “todos los clichés contrarrevolucionarios forjados hace más de dos siglos”, como que el pueblo parisino es una “muchedumbre brutal y sedienta de sangre” que provoca la violencia y “hace correr la sangre, especialmente la del buen y gentil rey” (Siraud, 2014).

Corbière también se muestra disconforme con lo que considera una “caricatura bestial” de Maximilian Robespierre, y acusa a los creadores del videojuego de ser parte de “una corriente ideológica cada vez más presente en los medios de comunicación que quiere imponer a los franceses otra mirada a la Revolución francesa”. Por ello, solicita un “debate público sobre la transmisión de la historia, especialmente a los jóvenes”, ya que, en su opinión, “un videojuego también puede ser un vector para transmitir ideas y valores culturales” que “puede ser más efectivo que todas las clases de historia propuestas por la Educación Nacional” (Siraud, 2014).

Cabe destacar que tales declaraciones políticas se hacen públicas el 13 de noviembre de 2014, el mismo día del lanzamiento de *Assassin's Creed: Unity* en Europa, y no están fundamentadas en una experiencia de juego con el título que critican, sino en la visualización de un vídeo promocional que no llega a los cinco minutos de duración, y en el que no se muestra ninguna imagen o escena extraída del videojuego¹⁵⁰. Dicho vídeo es un cortometraje animado dirigido por el artista americano Rob Zombie¹⁵¹, conocido por imprimir a sus creaciones multidisciplinares una estética *creepy* inspirada por el cine de terror de clase B. La historia, con diseños del dibujante de cómics estadounidense Tony Moore (también popular por su trabajo en el género del Terror gracias a series como *The Walking Dead*), es representativa del imaginario de estos autores, que recurren a un tratamiento artístico marcado por la estética tremebunda, sanguinolenta y excesiva, muy distante de la visión más sobria y alejada de estridencias estéticas que es habitual en la saga de Ubisoft. Es decir, la crítica al videojuego por parte de Jean-Luc Mélenchon y

¹⁵⁰ Trailer de *Assassin's Creed: Unity* de Rob Zombie. [Assassin's Creed Univers]. (25-07-2015). *Assassin's Creed Unity - Comic Con Revolution Trailer [Vost FR]*. [Archivo de vídeo]. En línea: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=Brxmv1JYgII>. [Consulta 13-02-2020].

¹⁵¹ Rob Zombie; pseudónimo de Robert Bartleh Cummings, un famoso músico, líder de importantes bandas de Hard Rock y Nu Metal, escritor, dibujante de cómics, y director de cine.

Alexis Corbière está basada en la valoración de una ficción audiovisual ajena a la narrativa y estética global de *Assassin's Creed: Unity*.

Siendo así, la beligerancia hacia *Assassin's Creed* suscita los reproches de un sector de los aficionados de la saga hacia Mélenchon, que responde a las críticas en una amplia entrada de su blog donde (como propone Corbière), se muestra partidario del debate público, exponiendo la necesidad de un verdadero análisis crítico sobre los videojuegos:

“Considero que el videojuego es una obra de arte completa. ¿Por qué la crítica sobre el fondo y la forma de una obra se reserva, entonces, a ciertas artes y se considera fútil en otras?” (Mélenchon, 2014)

El historiador Laurent Turcot, vinculado en el desarrollo de *Unity*, señala que un tratamiento de la historia, donde “no hay notas a pie de página”, hubiera requerido por parte de Ubisoft una mejor explicación de cómo se desempeña el trabajo histórico en el juego, porque aunque los historiadores como él o Maxime Durand, aportan mucho material, “hay otros imperativos, como por ejemplo las animaciones, donde a veces se suplanta la verdad histórica” (Histoire Engagée, 2015).

No obstante, en este debate público, la compañía Ubisoft se desvincula remitiéndose a las anteriormente mencionadas declaraciones de su productor, Antoine Vimal du Monteil: “*Assassin's Creed: Unity* es un juego convencional, no una lección de historia” (Audureau, 2014).

Según la opinión de Turcot, es una actitud comprensible, pero considera que en la empresa “deben tomar nota de lo que hicieron” para que cuando surjan debates similares en el futuro opten por una defensa más clara de sus historiadores: “Sí, decidimos representar a Robespierre de esa manera, porque confiamos en tal historiador”. Es por ello que cuando defiende la visión histórica mostrada en *Unity*, lo hace a título personal: “En una entrevista no defendí a Ubisoft, ni defendí el juego, defendí mi integridad como historiador.” (Histoire Engagée, 2015) Turcot expone que la historia se encuentra en el seguimiento del rastro del pasado, en las fuentes, no en el pasado en sí, por ello responde a Jean-Luc Mélenchon instando al político a que muestre sus fuentes, de la misma manera que él, como historiador, muestra las suyas (Histoire Engagée, 2015).

Un tiempo después, Laurent Turcot junto con Jean-Clément Martin, como especialistas en el periodo revolucionario vinculados al desarrollo del videojuego, responden más

ampliamente a las críticas a su labor profesional en *Unity* a través de un libro escrito conjuntamente; *Au cœur de la Révolution: Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, en el que también exponen su punto de vista sobre el futuro de la historia como ciencia social y patrimonio colectivo.

En su sección del libro, Jean-Clement Martin reconoce que es esencial una mirada crítica al videojuego como medio, especialmente porque cada vez se usa más como soporte de la enseñanza. Los videojuegos como *Unity* muestran un discurso referente al pasado, que es consumido por el jugador y que, por lo tanto, debe ser verificado. Por otro lado, declara que este tipo de juegos pueden ser considerados herederos del teatro de Shakespeare, o Víctor Hugo, célebres autores que también usan la historia como telón de fondo en sus narrativas. En su opinión, al igual que en la literatura, cine y teatro, los videojuegos son un medio que nos sumerge en un universo histórico, que al mismo tiempo es una ficción o incluso una fantasía, y recuerda, además, que jugar con el pasado no es una novedad de los videojuegos, ya que, en cierto modo, son herederos de juegos de tablero inspirados por la historia, como el popular *Risk*¹⁵².

En *Unity*, la historia se mezcla con la leyenda y con lo fantástico, y, por tanto, no debe tomarse como una blasfemia que se produzcan ciertas licencias creativas. Martin sostiene que con *Assassin's Creed*, la historia “se convierte en la materia en la que el jugador puede dibujar a voluntad transgrediendo todas las reglas habituales”, siendo que el videojuego “nos da la posibilidad casi subversiva de ‘construir’ la historia como nos plazca, de inventar las situaciones más inverosímiles y someter a los personajes más conocidos para, por consiguiente, cambiar el paradigma.” (Martin y Turcot, 2015: 25)

Martin desarrolla la idea de que los errores puntuales o anacronismos no anulan el realismo de la recreación del París del siglo XVIII, amén de que desde Ubisoft nunca se afirma que el videojuego sea una obra histórica. De hecho, Martin explica que la dimensión histórica deseada por la compañía es precisamente estética, narrativa y promocional, porque los juegos inspirados en la realidad, tienden a acrecentar la intensidad de las emociones del jugador. El realismo histórico es el telón de fondo para

¹⁵² *Risk*, popular juego de mesa de estrategia por turnos que se inspira en las Batallas Napoleónicas, creado por Albert Lamorisse y comercializado por la empresa Parker Brothers a finales de la década de los cincuenta del siglo XX.

el juego, pero las puntuales concesiones a la ficción no cuajan como conocimientos erróneos en el jugador.

Respecto a las acusaciones de manipulación ideológica vertidas sobre el juego, Jean-Clement Martin desarrolla la idea de que los revolucionarios y contrarrevolucionarios viven inmersos en un periodo de informaciones falsas (como por ejemplo que el infante Luis XVII de Francia había sobrevivido, un bulo de la época que da pie a una misión del juego). Por tanto, la visión maniquea de los asuntos políticos de la Revolución ya existiría en la misma época, por lo que, según Martin, *Assassin's Creed* no hace más que participar “de las corrientes, antiguas y vivas, presentaciones tradicionalistas y conservadoras de la Revolución, como la mayoría de la opinión pública, desde hace doscientos años.” (Martin y Turcot, 2015: 40) Del mismo modo, incide en que el carácter de los personajes históricos del juego, efectivamente, se representa de manera exagerada y caricaturesca, siendo Robespierre un personaje fascinado por el poder, Mirabeu un conspirador, Luis XVI un rey débil e indeciso y Napoleón un hombre ambicioso, pero argumenta que dichos arquetipos provienen de la historiografía del siglo XIX, no son invención de Ubisoft. Igualmente, considera que los mitos sobre conspiraciones y el miedo al traidor, no son interpretaciones actuales, y para probarlo están las acusaciones del sacerdote jesuita Augustin Barruel, que afirma que detrás de la Revolución están los masones y los *illuminati*, refiriéndose a las intrigas del Duque de Orleans, y a la correspondencia secreta entre el rey con el revolucionario Mirabeu para ayudar a huir a La Fayette. Por eso Martin y Turcot consideran que las conspiraciones que se muestran en el juego (criticadas por Corbière y Mélenchon) no están fuera de sintonía con lo que fue, en parte, una realidad histórica probada.

Asimismo, para Martin, el videojuego ofrece una representación estética de la violencia mucho menos cruenta por sus formas, y por las armas utilizadas, que la que presencian realmente los ciudadanos de la época en los momentos álgidos de la Revolución, como las revueltas en el palacio de las Tullerías, o la ejecución de Luis XVI. Considera que no se muestra casi nada de los disturbios, ni de las masacres, ni siquiera de todas las ejecuciones que marcan el período, y, aunque sí que hay abundantes alusiones a la guillotina en el juego, no se atribuyen dichas ejecuciones a una ideología en particular. También expresa que en el juego incluso se elude la violencia cotidiana, es decir, no aparecen infelices arroyados por carruajes, ni mendigos y prostitutas ahogados en el Sena, como sí es frecuente en la época. Por todo ello, Martin opina que la violencia aparece

estilizada y vinculada a la maestría en el combate por parte del protagonista, por lo que el videojuego no mostraría una “violencia real” (Martin y Turcot, 2015: 42).

En la segunda parte del libro, *Un paseo por París*, Laurent Turcot analiza la vida parisina entre 1789 y 1794 y señala ciertas reinenciones “dieciochescas” que surgen cuando los desarrolladores no atienden a alguna sugerencia (como, por ejemplo, el excesivo colorido en la vestimenta de los ciudadanos de clases bajas). Por otro lado, destaca la gran calidad de la recreación de edificios emblemáticos, así como de la ambientación callejera del París revolucionario, considerando que el público potencial del juego puede descubrir gracias a él, no sólo París, sino un París que ha desaparecido en su mayor parte. En su opinión, siendo *Unity* un videojuego, no escapa a las habituales “trampas” de los medios tradicionales, pero considera que más que un juego “es una puerta al pasado” y apuesta a que “algunos jugadores querrán saber más, reunir cierta información en internet, en libros, y de ahí a más libros.” (Martin y Turcot, 2015: 124) Es por ello que defiende sus posibilidades como objeto cultural de gran valor didáctico en el ámbito académico y en el educativo.

Respondiendo a la polémica política, Turcot expone que, aunque el videojuego pueda ofrecer ocasionalmente una visión parcial, o errada, no lo hace más que una película, como por ejemplo, *La Révolution française* (Robert Enrico, 1989), que desde hace años viene siendo usada por los profesores de Historia en las aulas francesas. Considera que el videojuego es una producción audiovisual y una industria similar al cine, y en su opinión, no se deberían repetir las condenas que desde la comunidad académica se dedicaron a las primeras novelas y películas históricas. Usar eventos y personajes históricos para desarrollar una ficción a partir de ellos, es algo que Turcot considera beneficioso para la enseñanza, por lo que aboga por considerar el videojuego como un medio de apoyo para la docencia en Historia y Artes:

“En mi curso sobre el Renacimiento, por ejemplo, algunos estudiantes que jugaron *Assassin’s Creed II*, me hablaron sobre el asesinato de Juliano de Médici, y cómo Lorenzo de Médici el Magnífico, logra escapar. Cuando les narro la historia, me responden que eso es exactamente lo que vieron en el juego. ¿Qué hicieron después? Querían saber más y consultaron mi bibliografía. Es una chispa decisiva.” (Histoire, Engagée, 2015)

De hecho, el propio Turcot reconoce que se interesa por la historia del siglo XVIII gracias a una de estas ficciones históricas; la película *Amadeus* (Milos Forman, 1984). Ésta le

“marcó completamente” aun siendo un filme “plagado de errores históricos”, mas no los considera importantes debido a que “la música está ahí, el ambiente está ahí. Los teatros están ahí” (Histoire, Engagée, 2015), y eso es lo que fascina y motiva para investigar una época. Es por ello, que como historiador y profesor comprende que, en la actualidad, *Assassin's Creed* ejerce el mismo efecto en sus estudiantes, en particular, y en el público, en general:

“Paris está presente. Ve a pasear por el París de la Revolución, que ya no existe. La Bastilla está destruida, pero la tienes ahí, a tamaño real. Lo que quiero para mis estudiantes es eso, ese tipo de ofensiva emocional. Cuando hablo de la Masacre de San Bartolomé en 1572, les cuento lo de los 500 muertos en una noche, y me miran estúpidamente, queriendo decir: ‘Sí, ¿y qué?’ Pero les muestro la escena de la película de Patrice Chéreau, *La reina Margot* (1994), en la que ves sangre que nunca deja de fluir, con la música, ¡y ya está! Entonces lo entienden. (...) Los turistas buscarán el París de la Revolución y querrán verlo. (...) Tienes quince millones de personas que entrarán en contacto con Robespierre, Danton, Marat, personajes centrales de la historia, y entonces te preguntas dónde está el problema realmente. Querrán consultar Wikipedia, irán allí. Y si ese es el caso, se dirán a sí mismos que no tienen suficiente y que irán a buscar un libro sobre la Revolución francesa. Bueno, puede que ese sea el caso de un 0.000001% de los jugadores, pero aun así es una victoria.” (Histoire Engagée, 2015)

Una valoración compartida por Marc Alexis-Cotê, Director creativo de *Assassin's Creed: Syndicate*, que al ser preguntado por la polémica surgida en torno a *Unity* declara lo siguiente:

“Es algo bueno. Estoy seguro de que muchos franceses revisaron la historia de la Revolución y la figura de Robespierre a raíz de esta controversia. Genera debate y agitación y eso tiene mucho que ver con la eterna cuestión de si los videojuegos son o no un arte. Que un videojuego cree polémica histórica, prueba la madurez del medio.” (Sucasas, 2015)

Durante la Revolución los propios jacobinos hacen gala de la violencia ejercida contra un poder que consideran tiránico, y hay numerosas manifestaciones artísticas del periodo (usadas como propaganda) que así lo demuestran. Sin embargo, con el paso de los siglos llegamos a un momento histórico donde el uso de la violencia ya no encuentra tanta aceptación en el sentir popular, y es entonces cuando se produce cierto revisionismo

respecto a la historia con la aparente intención de que algunos episodios oscuros ligados a determinadas ideologías, sean menos reprochables. Eso explica que desde ciertos sectores se perciba a un videojuego como *Assassin's Creed: Unity*, y su planteamiento sobre la Revolución, como un ataque intolerable, cuando, en diferentes ocasiones (tal y como señala Turcot) ha habido otras reinterpretaciones de la historia en la ficción que no han suscitado polémica alguna:

“Cuando el musical *Notre-Dame de París* de Luc Plamondon, adaptación de la obra de Víctor Hugo, se presentó en París a partir de 1998, no recuerdo que fuera atacado por su contenido histórico. (...) Mientras que aquí, la razón por la que se ataca el contenido histórico, es la naturaleza sensible de la Revolución francesa.” (Histoire Engagée, 2015)

En cualquier caso, en un mundo donde los videojuegos existen, y son un entretenimiento rentable, la opinión de Turcot como historiador y docente es que también deben ser considerados como una oportunidad para aprender, en una sociedad donde leer y desarrollar el pensamiento no se percibe como rentable:

“Me aventuro a pensar que *Assassin's Creed: Unity*, con el potencial de aprendizaje que tiene integrado, ha podido cambiar algo esa relación con el entretenimiento.” (Laurin, 2016)

XI.2. LOCALIZACIONES DE INTERÉS EN AC: UNITY.

XI.2.1. París.

La recreación de París en *Assassin's Creed: Unity* se presenta desde el inicio del juego como un extenso núcleo urbano en el que explorar y descubrir nuevas localizaciones es de por sí un atractivo entretenimiento. Transitar sus manzanas a pie de calle ofrece al jugador una experiencia estética que se le hace familiar tan sólo con contemplar las distinguidas fachadas con sus entradas de carruaje y sus vallados de forja. Desde puntos de vista elevados pueden observarse las populares terrazas, las balaustradas, y los característicos tejados azulados de pizarra salpicados de buhardillas y ventanas mansardas, que conforman la imagen arquetípica que el jugador medio tiene de la urbe parisina, sin haber entrado aún en la exploración de los entornos monumentales más conocidos.

La gran ciudad, ambientada en este caso en el convulso periodo entre 1789 y 1794, muestra una atmosfera revolucionaria que queda reflejada a través de diferentes y variadas escenas de protesta ciudadana, presente de manera más o menos homogénea en los diferentes ambientes del escenario.

A lo largo de sus calles, en los diferentes distritos y barrios, se ofrece un paisaje poblado de locales comerciales, donde son habituales las farmacias, tabernas, licorerías, estancos, peleterías, y diversos establecimientos. Muchos de ellos, exponen en sus fachadas unas llamativas enseñas colgantes, un reclamo publicitario de tradición gremial muy propio de la época que se recrea, y que contribuye a generar una buena ambientación en el juego. También es habitual en el París de *Assassin's Creed: Unity*, encontrar (al margen de las más conocidas iglesias, capillas y catedrales) restos de arquitecturas religiosas de estilo gótico, como vestigio de un pasado medieval que todavía está presente en una sociedad rebelada contra las instituciones del Antiguo Régimen.

Un gran escenario cuyo mapa principal queda dividido por el cauce del río Sena en secciones diferenciadas histórica y arquitectónicamente, una organización territorial basada en el tríptico Villa, Ciudad, y Universidad.

En la orilla norte (u orilla derecha) del Sena, se despliega la Villa; la ciudad comercial donde se encuentra el Ayuntamiento, cuya autoridad municipal encarna el Preboste de Comerciantes y su Consejo, equivalente al alcalde y concejales actuales. Esta zona está dinamizada por la industria, y es el núcleo generador de riqueza de la sociedad parisina de la época, por lo que, generalmente, se traduce en un urbanismo más ordenado, con calles más amplias y mayor abundancia de mansiones y casas palaciegas, tal y como se refleja en el juego.

En el centro del mapa y del cauce del Sena se encuentra la Île de la Cité, donde se establece La Ciudad; el espacio donde confluyen el poder monárquico y religioso, presentes en el Parlamento, el Senado (actualmente Palacio de Justicia), el Obispado, y el mayor símbolo de la tradición religiosa de Francia; la Catedral de Notre Dame. Una zona donde, en relativamente poco espacio, se concentra una gran cantidad de edificios de interés histórico y artístico, y que, como centro neurálgico del diseño del videojuego, es recreada a una escala real para generar una mayor impresión en el jugador.

Al sur, a lo largo de la orilla izquierda del Sena, estaría representada la circunscripción conocida como Universidad, cuyo eje central es el Barrio Latino (Quartier Latin). Una zona donde encontrar la prestigiosa Facultad de Teología de la Sorbona y otros centros educativos y colegios. Tanto es así, que la localización debe su nombre a que el latín es el idioma de instrucción de los entre veinte y treinta mil estudiantes que en la época pueblan este foco de las ciencias y del conocimiento.

En el diseño del videojuego, estas tres grandes áreas se organizan dividiéndose en siete distritos claramente delimitados en el mapa, a saber, El Louvre, Vientre de París, Le Marais, Île de la Cité, Los Inválidos, el Barrio Latino, y La Bièvre. Todos ellos subdivididos a su vez en tres barrios cada uno.

El Louvre.

La representación de este distrito histórico dentro del juego se corresponde en la actual división administrativa de París, aproximadamente, con el territorio que ocupa la suma del I Distrito (también conocido como del Louvre), y el II Distrito (o de La Bourse).

Está ubicado en el noroeste del mapa de París, y en este sector el jugador puede explorar espaciosos y diversos escenarios urbanos, donde son frecuentes las amplias manzanas conformadas por grandes construcciones señoriales, unidas por calles adoquinadas, y con extensas zonas ajardinadas hacia el sur del distrito.

El Louvre, es en definitiva, la recreación de un sector próspero de la ciudad que se fracciona en tres barrios; Feydeau, Vendôme y Tullerías.

Feydeau.

Está ubicado en la franja norte del distrito del Louvre, y se caracteriza por sus calles espaciosas, adoquinadas, donde predominan las grandes casas señoriales (aunque algunas luzcan con aspecto envejecido). En ocasiones, pueden explorarse los lujosos interiores de estas viviendas, decorados con una ornamentación estilo Luis XVI, que, no obstante, a veces son presentados completamente desmantelados por el pillaje.

En estos casos, las plantas bajas suelen mostrarse convertidas en polvorines improvisados por un pueblo levantado en armas. Tal es el ambiente callejero protagonizado por las clases desfavorecidas, que es habitual encontrarse con escenografías revolucionarias constituidas por barricadas de adoquines, carruajes volcados, o fogatas, especialmente en

las cercanías de las grandes edificaciones representativas del poder del Antiguo Régimen, como es el caso de la iglesia de la Madeleine, en el corazón del barrio de Feydeau.

La Madeleine.

Esta es una recreación bastante peculiar. El espacio arquitectónico representado en el videojuego como la iglesia de la Madeleine, difiere completamente de la estética neoclásica del edificio real en que se basa. Es cierto que en la época en que se ambienta el juego, el templo está en pleno proceso de construcción, y por tanto, no cabría esperar que en *Unity* luciera como el templo de estilo neoclásico que conocemos hoy. No obstante, en el juego se plantea este espacio religioso como un entorno de planta rectangular resultante de delimitar el espacio entre dos iglesias. Tanto estas iglesias como el muro que las rodea, están diseñadas con una estética gótica que le da un aspecto de ser una construcción de varios siglos de antigüedad. Es por tanto, una reconstrucción inexplicablemente alejada de la estética real del edificio en que se basa.

Vendôme.

El barrio central del distrito del Louvre, es conocido en *Unity* como Vendôme, que es el nombre de la plaza que ocupa el lugar central de esta delimitación geográfica. En el entorno de la Plaza Vendôme y del lindante Faubourg Saint-Honoré (Barrio de San Honorato), es donde pueden encontrarse importantes *hôtels particuliers*, o mansiones privadas, que durante la Revolución son expropiadas tras ser convertidas en Bienes de Interés Nacional. Es, por tanto, una circunscripción donde se dan algunas edificaciones nobles que, en la escenografía del juego, se muestran asediadas por el pueblo, como ocurre en las inmediaciones del Palacio Real, protegido por cañones que apuntan a los iracundos manifestantes, algunos de los cuales portan picas con aristocráticas testas ensartadas en ellas. En el extremo oriental del barrio se sitúa un mercado callejero en torno del Halle aux Blés, donde se ofertan una gran variedad de hortalizas, frutas y carnes. Por tanto, se trata de una atmósfera urbana donde la ambientación determina el carácter de las principales localizaciones reales, que se analizan a continuación.

Plaza Vendôme.

Situada al sureste de la iglesia de la Madeleine, al norte del Palacio de las Tullerías, y al oeste del Palacio Real, la Plaza Vendôme supone un espacio urbano clave en la organización del distrito del Louvre. En el videojuego su localización, orientación, y

espacio, es muy similar a su aspecto real, salvo diferencias estéticas relacionadas con el periodo que se recrea. De planta cuadrada, con esquinas achaflanadas (realmente conforma un octógono) y delimitada por bellas fachadas (algunas de las cuales están catalogadas como monumento histórico), a su entrada puede encontrarse la oficina de correos, y enseguida puede apreciarse que la plaza está tomada por la gente, que ha dividido el espacio interno con estructuras efímeras y barricadas. En el centro, donde hoy se eleva la Columna Vendôme en honor a Napoleón, se alza una genérica imagen escultórica de un rey esculpida en un material pétreo indeterminado, que no se corresponde con la estatua ecuestre de Luis XIV realizada en bronce que originariamente se alzaba en la zona hasta la explosión de la Revolución.

Palacio Real.

Cerca de la Plaza Vendôme, al norte del Palacio de las Tullerías y el Louvre, y al oeste del Halle aux Blés, está situado este conjunto monumental, conformado por palacio, jardines, galerías comerciales (en la época que se recrea, el Palais-Royal ya es un centro del comercio más distinguido de París), y teatro. Se trata de una recreación muy fiel a la estética del verdadero Palacio Real en la actualidad, grandes edificios de estética neoclasicista y techumbres abuhardilladas de tejas de pizarra azulada. Un espacio acorde con la distinción y elegancia del distrito de la orilla noroeste del Sena que, por ser el núcleo donde se concentra la sociedad “mundana”, atrae a artistas, músicos, y prostitución.

Como parte de la ambientación revolucionaria del videojuego, frente al Palacio Real, protegido por cañones que apuntan al pueblo, se sitúan centenares de personajes iracundos, algunos de los cuales portan picas con aristocráticas testas ensartadas en ellas. En el patio interior los nobles, ajenos a lo que sucede fuera, pasan el tiempo con alegres juegos y bailes. En el centro del patio se levanta una réplica con la posición invertida de la estatua del Hércules Farnesio; una escultura a la que se recurre habitualmente en la saga para adornar espacios donde suele haber otras obras con derechos de imagen.

El conjunto monumental del Palacio Real alberga también la Galería Valois, que es sinónimo de relevantes cafeterías, como el Café Février, (ubicado en el N°113), que se convierte en un lugar histórico por ser el escenario donde Robespierre proclama la República el 21 de septiembre de 1792, y donde el político Louis-Michel le Peletier, marqués de Saint-Fargeau, es asesinado por un guardia real el 20 de enero de 1793.

Halle aux Blés.

Al este del distrito, muy cerca del entorno urbano del Palacio Real, se encuentra el Halle aux Blés, la alhóndiga o mercado de trigo, grano y cereales. Un gran almacén de planta circular, conformado por una bóveda anular que delimita el exterior, en el centro de la cual se da un patio interior circular, cubierto con una gran cúpula de planchas de madera, de la que surge una linterna central. El edificio se muestra en *Unity* con una estructura y apariencia fiel, tanto en su exterior como en el interior (explorable en una de las misiones del juego). La construcción sufre varios incendios a lo largo de su historia (de hecho, en la misión del juego que tiene lugar en su interior, el protagonista acaba incendiando el lugar), motivo por el que en el siglo XIX la cúpula de madera es sustituida por una de metal y vidrio. No obstante, la edificación (que hoy alberga la Bolsa de Comercio de París), no sufre transformaciones estéticas muy profundas, por lo que el aspecto presentado en el juego sigue luciendo similar a su estética en la actualidad. Anexa a su estructura, se encuentra la Columna Astronómica o Torre de Médici, último vestigio del palacio de Catalina de Médici, situado en la zona hasta su demolición (a mediados del siglo XVIII).

Tullerías.

Más de la mitad de esta zona, que acompaña al cauce del Sena, está conformada por extensas zonas verdes, o jardines. En el extremo occidental se encuentran los Campos Elíseos, junto a los cuales se abre el espacio público donde se sitúa la Plaza de Luis XV/ la Revolución/ Concordia/, y adyacente a ésta, en el centro del barrio, los extensos Jardines del Palacio de las Tullerías. Las grandes construcciones palaciegas de esta área de la ciudad, como son el Palacio de las Tullerías y el Louvre, quedan confinadas en el espacio urbanístico al sureste del distrito. Espacios urbanos que son estudiados con mayor detalle a partir de las siguientes líneas.

Banque de France.

Se trata de una llamativa construcción no señalizada ni documentada en la base de datos del juego, pero que es reconocible por el nombre inscrito en su fachada. Se trata de un pequeño edificio de planta cuadrada con un pórtico de columnas de inspiración clásica, que se ubica cerca de Vendôme, al norte de la Plaza de Luis XV/ la Revolución/ Concordia/.

Campos Elíseos.

Tal y como ocurre en el trazado urbano de la auténtica París, los Campos Elíseos se muestran como una avenida arbolada abierta al tránsito, que forma parte del eje urbanístico que atraviesa en línea recta todo el distrito hasta el Palacio del Louvre. Por limitaciones espaciales del escenario, en el juego aparece recreada tan sólo la parte baja de la avenida, que confluye en la plaza de la Revolución (Concordia).

Plaza de Luis XV/ Revolución/ Concordia.

Situada entre los Campos Elíseos y el oeste del Jardín de las Tullerías, esta plaza de planta rectangular, construida en 1772 en honor de Luis XV se convierte en el lugar donde el 21 de enero de 1793 se ejecuta a su sucesor, Luis XVI (y a miles de personas más). La guillotina, con la que se lleva a cabo el regicidio, aparece también representada en la ambientación que plantea este capítulo de *Assassin's Creed*, y alrededor de ella se desarrolla toda una escenografía del Terror, con muchedumbres jaleando y alentando las constantes ejecuciones. Este espacio público de la orilla norte del Sena se extiende al Puente de la Revolución (Concordia) que conecta con el distrito de Los Inválidos, al sur del cauce del río.

Jardines y Palacio de las Tullerías.

En el centro geográfico del barrio occidental a la orilla derecha del Sena, se extienden los Jardines de las Tullerías, un parque con una larga historia y evolución desde los tiempos en que su localización no era más que un terreno yermo junto a las históricas fábricas de tejas que dan nombre a la zona. Son construidos en el siglo XVI al inicio de las obras del

Palacio de las Tullerías, pero obtienen su más conocida organización cuando, a mediados del siglo XVII, el arquitecto y paisajista André Le Nôtre se encarga del rediseño del jardín.



Fig.25. Exterior del Palacio de las Tullerías en la época de la Revolución. Fuente: *Assassin's Creed: Unity* ©Ubisoft.

El aspecto que lucen los jardines en la ambientación de *Unity* es bastante similar a la estética actual de los auténticos jardines (aunque reducidos en escala), precisamente porque en el presente se recupera el espíritu de los diseños de Le Nôtre, que perduran hasta la Revolución.

No obstante, la recreación historicista de este parque, no tendría ningún sentido en la ambientación de *Unity* si se ignorara la presencia del Palacio que motiva su existencia y diseño. Es decir, el desaparecido Palacio de las Tullerías, que es traído de vuelta a este histórico espacio urbano de París gracias a las posibilidades del videojuego de mundo abierto.

La explanada entre los jardines y la fachada del Palacio de las Tullerías que da a ellos, conforma un eje que conecta con el distrito de los Inválidos cruzando el Sena a través del Pont Royal, uno de los puentes más antiguos de París, que a lo largo de los años es sometido a reconstrucciones y rehabilitaciones debido a los daños ocasionados por diferentes inundaciones.

Pero volviendo al Palacio de las Tullerías, destruido a finales del siglo XIX, cabe señalar que aparece especialmente bien representado en *Unity*. De la construcción original se conservan antiguas fotografías, dibujos, pinturas, grabados y planos, de gran utilidad para los desarrolladores del título, que se esmeran en recrear las diferentes fachadas con bastante aproximación a la estética del modelo real. Los diferentes cuerpos, con sus característicos tejados abuhardillados, y las galerías que los unen conformando grandes alas, le dan un muy reconocible aspecto, aunque las dimensiones de la construcción virtual son menores que las del auténtico palacio. Hay que añadir que la dimensión histórica de la recreación, la escenificación de un ambiente revolucionario en ese lugar determinado, contribuye a enriquecer el resultado. De esta manera, puede vivirse virtualmente cómo fueron los acontecimientos cuando el pueblo acude levantado en armas a este edificio (que en el momento representado vuelve a ser una residencia real), y se lleva a cabo uno de los episodios clave de la Revolución, el asalto a las Tullerías en la Jornada del 10 de agosto de 1792. Así, en el juego, puede verse como el entorno es un punto caliente del conflicto, que se adentra incluso en el interior de la construcción, que puede ser explorada por el jugador. En la visita al ala más cercana a los jardines, es difícil discernir si la representación de los interiores resulta tan fiel como en la parte externa, pero se puede ser testigo de las consecuencias del conflicto social al presenciar las dantescas escenas, protagonizadas por los cadáveres de los soldados vencidos dispersos por las diferentes estancias.

El Louvre.

La gran construcción palaciega que da nombre a todo su distrito, es actualmente el museo más importante de Francia y el más visitado del mundo, por lo que es una de las edificaciones parisinas más reconocibles para el público. Por tanto, su reconstrucción digital goza de gran parecido y fidelidad hacia la estética de la arquitectura original en que se basa, a excepción de su escala, de tamaño más reducida que el original, y de las lógicas diferencias entre el estado del monumento en la época recreada, y la era actual. Es por ello que el Louvre se muestra aun conformando un gran espacio arquitectónico junto con el Palacio de las Tullerías, y tampoco se da la gran explanada en la que hoy se sitúa la conocida Pirámide del museo del Louvre. Quizás, la gran diferencia entre la construcción real y su réplica virtual esté en mayor medida representada por las diferentes esculturas ornamentales ubicadas tanto en las fachadas como en los patios del edificio. De nuevo se dan ese tipo de esculturas modificadas, genéricas, que pretendidamente se

distancian de las originales para evitar reclamaciones de derechos. Así es como, por ejemplo, encontramos una vez más una imagen del Hércules Farnesio con la posición invertida en el centro del patio principal del Louvre. No obstante, más allá de pequeñas e inevitables diferenciaciones estéticas, el resultado es una copia digital del museo de gran calidad que, además, contribuye a recrear con mayor fidelidad un escenario muy conocido por millones de personas de todo el mundo.

Vientre de París/ Les Halles.

El distrito conocido en *Unity* como Vientre de París (Les Halles), ocupa en el mapa de juego la zona central al norte del Sena. Su extensión en la ficción se corresponde, aproximadamente, con el territorio que en el París real y contemporáneo, suman la parte oriental de los distritos I y II, y la parte occidental de los distritos III (o del Temple) y IV (del Ayuntamiento).

Urbanísticamente se trata de un distrito bastante humilde, donde son habituales las calles de trazado irregular y cubiertas de barro, cuya alumbrado público consistente, en ciertas zonas, en un herrumbroso candil suspendido de un tosco poste de madera. Las viviendas de obra suelen mostrarse con sus fachadas muy desmejoradas pero son construcciones privilegiadas en esta ambientación, donde abundan las destartadas barracas de tablas en los patios interiores de muchas manzanas. Estas viviendas, que a veces son explorables en su interior, son un muestrario de una austeridad muy cercana a la miseria, no obstante, son moradas que aún conservan cierta dignidad si se las compara con los habitáculos de tablas que los más humildes construyen en el interior de estructuras de piedra semiderruidas.

Esas murallas caídas junto con una serie de iglesias góticas de aspecto genérico, se reparten por la zona como ambientación para remarcar el pasado medieval de la urbe parisina, como metáfora de un momento histórico en el que el Antiguo Régimen se resiste a desaparecer.

En los barrios que conforman el distrito del Vientre de París, se genera una atmósfera de pobreza y marginalidad donde son frecuentes las tabernas, frecuentadas por borrachos y mendigos, siempre cercanas a algún burdel. No obstante, en ese clima también queda representado el aspecto más comercial del distrito, ya que en todo el territorio se dan los

mercados y tenderetes de hortalizas, pescados, carnes, y otros productos; como vino y espirituosos de destilado casero.

La abundancia de estos mercados en la escenografía del juego alude al carácter histórico de la zona, el Vientre de París, conocida por ese nombre, precisamente, por ser el núcleo de abastecimiento de alimentos más importante del París del siglo XVII. También queda constancia de otras actividades laborales en el entorno, que se refleja en la abundancia de talleres gremiales dedicados a la herrería y carpintería (constructores de ruedas de carruaje, toneleros, bodegueros...), o incluso escultura, donde se puede presenciar parte del proceso de sus respectivos oficios.

Esta circunscripción es dividida en el mapa del juego en tres grandes barrios; Porte Saint, Les Halles, y Hôtel de Ville.

Porte Saint-Denis.

Porte Saint-Denis (o Puerta de San Denis) es como se llama en *Assassin's Creed: Unity* al barrio norte del Vientre de París. El origen de esta denominación tiene que ver con el monumento del mismo nombre, un arco triunfal inspirado en el Arco de Tito en Roma, que se erige en la muralla externa de la ciudad, marcando el camino hacia la población de Saint-Denis (localidad que actualmente se encuentra integrada en los suburbios del norte de París). Paradójicamente, a pesar de que el barrio lleva el nombre del monumento, éste no es recreado en el juego por quedar fuera de los límites geográficos del escenario.

Al adentrarse en la zona, puede apreciarse que se trata de un lugar muy perjudicado de la ciudad, y eso se refleja ya en el mismo trazado urbano, bastante caótico y desordenado. Un ambiente empobrecido, habitado por gente humilde y por los desamparados de la sociedad, una circunstancia que se da especialmente al oeste, donde se encuentra el corazón del barrio y la zona más degradada de la ciudad, conocida como La Corte de los Milagros.

La Corte de los Milagros.

Es una zona urbana completamente desordenada, densa, insalubre, donde abundan los callejones y pasadizos contruidos con tablas y material de derribo, que se sustrae de las ruinas de edificaciones góticas. Un intrincado laberinto habitado por mendigos, tullidos,

enfermos mentales, lunáticos y otros miserables y desahuciados, que sobreviven entre unos escombros vestigio de un pasado medieval.

Église Saint-Nicolas-des-Champs.

Esta iglesia no se señala en el mapa, ni aparece en la Base de datos de *Unity*, pero para el jugador es fácil obtener información sobre ella si presta atención a las indicaciones de una de las misiones secundarias del videojuego. Así puede llegarse hasta este pequeño templo gótico al norte del distrito del Ventre de París. Una construcción de planta basilical, con dos torres y un rosetón en su fachada principal, en cuya parte trasera se sitúa un pequeño camposanto, con una cripta también medieval sustentada por bóvedas de crucería. Aunque esta construcción virtual está ubicada en la misma zona y recibe el mismo nombre que la iglesia real, está recreada con un aspecto diferente.

Les Halles.

Esta delimitación del territorio occidental del Ventre de Paris, comparte aspectos comunes con los otros barrios que conforman el distrito (calles desordenadas, pobreza, miseria, etc). Incluso localizaciones conocidas como la Place des Victoires, donde hoy se sitúa la escultura ecuestre de Luis XIV, es representado como un foco de marginalidad. El corazón del barrio se articula en torno a la Église Saint-Eustache, junto a la que se establece un gran mercado al aire libre, con puestos de venta de verduras, hortalizas, frutas, todo tipo de carnes, pescados, y venta de vino y licores caseros. Un gran centro neurálgico del comercio con una tradición de siglos que llega hasta la actualidad. Hacia el sur, las zonas comerciales llegan a los límites del Cementerio de los Santos Inocentes, lo cual, combinado con cierta insalubridad alrededor de los tenderetes, aporta en el ambiente una pátina de mal gusto. Pasemos a continuación a observar con mayor detenimiento las diferentes localizaciones de interés del entorno.

Plaza de las Victorias.

Esta famosa plaza es recreada en el juego como una zona circular sobre el plano, donde confluyen distintas calles, pero no con el carácter ordenado y pulcro de la actualidad, sino como un núcleo urbano oscuro y lúgubre donde convergen la prostitución, la delincuencia, y otros elementos de los bajos fondos parisinos de la época. Pueden encontrarse burdeles construidos sobre tabernas, donde, siempre animados, las prostitutas y los borrachos celebran divertidos bailes. Si, añadido a esto, se tiene en cuenta la

atmósfera antimonárquica del periodo revolucionario, cuesta reconocer en este paisaje el lugar donde hoy se erige la estatua ecuestre de Luis XIV.

Église Saint-Leu-Saint-Gilles.

La iglesia de Saint-Leu-Saint-Gilles es un templo católico de París que actualmente es considerado monumento histórico. Originalmente es una capilla en honor de Saint-Gilles, pero la edificación es ampliada y convertida en la iglesia de Saint-Leu. Aunque el templo es reconstruido varias veces a lo largo de su historia y sufre diversas y considerables modificaciones, su fachada principal tiene bastante interés desde el punto de vista arquitectónico, motivo por el que se representa con bastante fidelidad en el videojuego, donde destacan sus dos características torres, altas y afiladas.

Église St. Eustache.

Muy próxima al Halle aux Blés, la iglesia de San Eustaquio, una de las más grandes de París, es recreada en Unity con una extraordinaria fidelidad a la obra original. Puede apreciarse su estructura tardogótica, con ciertos detalles renacentistas que hacen que su compleja apariencia sea especialmente interesante de observar dentro del juego. En los extremos de la fachada principal se alzan las torres con un diseño renacentista, aunque una de ellas se eleva a más altura que la otra, que parece quedar inconclusa. La apariencia de la fachada, diseñada en un orden clásico, delata leves diferencias ornamentales entre el modelo real y la versión digital del templo, pero aun así se muestra lo suficientemente fiel como para no notar claramente las diferencias en una primera impresión. La sencillez del diseño clásico en la fachada principal contrasta con la complejidad de las formas góticas que se extienden a lo largo de las naves y de la cabecera del templo.

Cementerio de los Santos Inocentes.

Al sur de la iglesia de St. Eustache se encuentra este histórico cementerio de origen medieval, el más antiguo y extenso camposanto de París. En el videojuego se recrea un ambiente representativo del periodo comprendido entre 1789 y 1794, un momento histórico en el que el cementerio ya se encuentra clausurado por una sobreexplotación del recinto que obliga a la exhumación de cadáveres para su traslado hacia las conocidas Catacumbas parisinas. No obstante, queda recreado como en su estado anterior para contribuir a la ambientación de Les Halles. Por tanto visitando el barrio pueden encontrarse sus muros de piedra, conformando naves de estilo gótico, con unas

techumbres de madera que dejan al descubierto los osarios de miles de difuntos. En el interior, la escenografía es aún más grotesca, pudiendo verse numerosas tumbas en pleno proceso de exhumación, con los cadáveres expuestos a la intemperie.

Hôtel de Ville.

En el sureste del distrito del Ventre de París, y limitando con el Sena, se extiende este barrio llamado como su localización principal, el Hôtel de Ville. Hacia el norte de esta zona se puede ver una de las construcciones religiosas no señalizadas ni reseñadas, de estilo gótico, que son recurrentes en una ambientación historicista donde aún está presente la influencia de los estamentos del Antiguo Régimen. Iglesias y pequeños templos con cementerios anejos a sus muros, que se dispersan por un mapa cuyos caminos conducen hasta la elevada Tour Saint-Jacques, visible desde casi todo el barrio.

Hacia el sur las calles embarradas se llenan de humildes trabajadores y pequeños comerciantes, hasta alcanzar una gran concentración de gente, arremolinada en torno a los puestos comerciales, y a la guillotina, instalada frente a la fachada del gran Hôtel de Ville. Acompañando a la orilla del río dirección oeste, se puede divisar desde la distancia como se alza imponente el Gran Châtelet.

Grand Châtelet.

Esta fortaleza se ubica en el corazón de París, a la orilla derecha del Sena, en la desembocadura de la rue Saint-Denis. Se presenta como una impresionante mole de piedra inexpugnable, que es visible desde lejanas distancias. Históricamente alberga la sede policial y las mazmorras, que son representativas de la aplicación de la justicia del Estado durante el Antiguo Régimen.

Sin embargo, al estallar la Revolución, a diferencia de otras prisiones “liberadas” como la Bastilla, el Grand Châtelet sigue usándose como presidio, y así se representa en el videojuego, donde los soldados retienen a la delincuencia del distrito del Ventre de París. De su gran estructura de enormes torreones de planta circulares y elevadas murallas de piedra, nada queda en la actualidad ya que, tras la Revolución, a principios del siglo XIX, Napoleón ordena su demolición y posteriormente, sobre sus ruinas, se construye la Plaza y el Teatro del Châtelet, que llegan a nuestros días.

Tour Saint-Jacques.

Entre el Grand Châtelet y el Hôtel de Ville se eleva majestuosa esta torre campanario de estilo gótico, que recibe su nombre por ser la localización desde donde los peregrinos inician la Via Turonensis, o Camino de Tours, hasta Santiago de Compostela. La Torre de Santiago se muestra aislada, como lo está la obra real en la actualidad, aunque originariamente está integrada en la Iglesia de Saint Jacques de la Boucherie. Técnicamente, en el juego debería haber sido recreada de esa manera, formando parte de dicho templo, ya que la ambientación da vida al periodo comprendido entre los años 1789 y 1794, y la iglesia es destruida con posterioridad, en 1797.

No obstante, para que el monumento no deje de ser reconocible para el gran público, sin caer en una falsificación de la historia, en el equipo de desarrollo optan (como ya se ha visto en otras ocasiones en la saga), por una solución intermedia; mostrar la torre exenta, pero adyacente a una pequeña iglesia medieval que representa a Saint Jacques de la Boucherie. Hay otras diferencias entre el aspecto de la torre virtual y de la original como, por ejemplo, que la versión digital carece de la profusa ornamentación, propia del estilo gótico flamígero, que sí posee la construcción real. En la torre mostrada en *Unity* también se prescinde de las esculturas representativas de los evangelistas, que se dan en las cuatro esquinas de su cúspide, y de la imagen de Santiago que corona la estructura (aunque sí que reproduce las ocho gárgolas de desagüe). No obstante, a pesar de las diferencias estéticas entre ficción y realidad, se consigue un gran efecto en la ambientación del juego, y en la sensación de que el París virtual de *Assassin's Creed* está muy nutrido de referencias arquitectónicas del París real.

Hôtel de Ville.

Un poco más al sureste de la Tour Saint-Jacques, ya prácticamente a orillas del Sena, se encuentra esta última localización destacable del distrito Vientre de París; el Hôtel de Ville, que actualmente alberga la sede del Ayuntamiento de París. Parte del interior puede ser explorado por el jugador, pero no se trata de un aspecto destacable ya que se recurre a una reutilización de la habitual ornamentación de estilo neoclasicista ya vista en otras construcciones nobles mostradas en el juego. No obstante, la reproducción del Hôtel de Ville en *Unity* es muy llamativa por su gran calidad en los exteriores, donde destaca el gran detallismo de la fachada, que denota un verdadero esfuerzo del equipo artístico por acercarse a la estética del edificio real, aunque comprándolos, es evidente que en el

videojuego la construcción queda representada a una escala notablemente reducida. Casi un siglo después de la época que se recrea en el juego, el edificio sufre un destructivo incendio que motiva una reconstrucción de gran parte de su estructura, incluida la fachada, que se realiza en un estilo neorenacentista que busca acercarse estéticamente a la del edificio desaparecido, y que acaba siendo el aspecto que luce en el videojuego. El 14 de julio de 1789, durante la toma de la Bastilla, en los escalones de esta misma fachada, el Preboste de los Comerciantes de París, es asesinado de un disparo y su cadáver decapitado, para la posterior exhibición de su cabeza clavada en una pica. No sería esta la primera ocasión, ni la última, en que el Hôtel de Ville es testigo de este tipo de violencia, ya que a sus pies se extiende la Place de Grève, hoy conocida como Plaza del Ayuntamiento o Place de l'Hôtel-de-Ville, donde bajo el Antiguo Régimen se llevan a cabo numerosas ejecuciones públicas. Durante la Revolución, en el mismo espacio se continúa con la práctica del asesinato de cara a las multitudes, y para tales fines, se instala en la zona un novedoso instrumento; la guillotina. Tal es el ambiente que se recrea en *Assassin's Creed: Unity*, donde alrededor de la terrible cuchilla, siempre en constante funcionamiento, se agolpa la muchedumbre para no perderse detalle de tan macabro espectáculo.

Le Marais.

En el noreste del mapa del juego se extiende el distrito de Le Marais, una sección urbana que en el auténtico mapa de París se corresponde aproximadamente con la sección oriental de los distritos III (o del Temple) y IV (del Ayuntamiento). Urbanísticamente es una zona más abierta, con amplias calles adoquinadas, paseos, jardines, plazas y fuentes, y grandes estructuras señoriales, donde proliferan los balcones y las verjas, muy en consonancia con las farolas del alumbrado público, al ser elementos de forja artística, que dotan al entorno público de una personalidad propia. Pero en este distrito no sólo se refleja la belleza de la ornamentación urbana parisina; en la zona suroriental de Le Marais, en la orilla derecha del Sena, es visible la imponente silueta de la fortaleza de la Bastilla dominando el paisaje. Por tanto, una demarcación subdividida en tres territorios diferenciados que vemos a continuación; Temple, Marais, y Arsenal.

Temple.

Es una zona de ambiente distendido, donde la gente de clase alta aún pasea tranquilamente en coexistencia con los pequeños comerciantes, y los trabajadores de oficios humildes,

que desarrollan su actividad en las calles, también pobladas por artistas como pintores y actores de teatro callejero, siempre en torno a las cafeterías y boutiques. Los negocios, y los edificios lucen distinguidos en el entorno de espacios religiosos como el Convento de las Filles du Calvaire, y la imponente silueta del Temple es visible desde cualquier punto elevado del barrio. Unas localizaciones que vemos a continuación.

Convento de las Filles du Calvaire.

Este convento, hoy desaparecido, se sitúa en el corazón de la actual Rue de Turenne. En el videojuego se muestra con un patio de planta cuadrada, delimitado por unas naves de crucería típicamente góticas, algunas de ellas decoradas con frescos medievales. El entorno, donde hay jardines y fuentes, se encuentra resguardado por un pequeño muro de piedra, pero el lugar se muestra deshabitado en un momento histórico donde la orden religiosa ha sido disuelta, y el edificio ya ha sido expropiado como bien nacional, lo cual hace que la ambientación sea coherente y más creíble.

Temple.

La fortaleza parisina de El Temple es la histórica prisión de Jacques de Molay, último Gran Maestro de los Templarios. Una circunstancia real que se aprovecha argumentalmente para convertir la localización en un lugar clave de la trama del juego (siempre ligada a una ficticia leyenda en torno a los Templarios). Además, es el lugar donde Luis XVI permanece retenido hasta el momento de su ejecución. El recinto está protegido por murallas reforzadas con torreones de vigilancia entre distintos tramos, y por un foso inundado. La estructura principal, eminentemente defensiva, se sitúa en el espacio central del recinto, y se erige como una elevada construcción de planta cuadrada, cuyas esquinas son custodiadas por enormes torres de sección circular y tejados apuntados, que le otorgan un aspecto de fortaleza inexpugnable. Actualmente, nada queda del complejo arquitectónico del Temple, pero la estética del recinto, tal y como se muestra en el juego, aún pervive en otras construcciones de la región, como en el caso del Castillo de Vincennes (en la localidad de Vincennes, junto a París).

Marais.

En esta localización de París es habitual encontrar plazas públicas donde, en ocasiones, se levantan escenarios en los que los músicos ofrecen conciertos para deleite de los nobles que transitan la zona. El más destacado de esos espacios públicos es la plaza de los Vosgos

situada en el corazón del distrito. En el resto del barrio se alzan pequeñas iglesias de origen medieval como recordatorio de la importancia de un Antiguo Régimen, aún muy presente, en la historia de París. Iglesias entre las que destaca Église St. Gervais-St. Protais. Ya en la zona sur, desde un distinguido café adyacente al cauce del Sena, puede observarse la imponente silueta de Notre Dame dominando el paisaje.

Plaza de los Vosgos.

Originariamente, y hasta 1800, este espacio es conocido como Plaza Real, aunque en el videojuego (ambientado entre 1789 y 1794), y en la actualidad, es conocida internacionalmente como la Plaza de los Vosgos, situada en el corazón del distrito de Le Marais. Es un gran recinto de planta cuadrada, con zonas ajardinadas, fuentes decorativas en cada ángulo, y con una gran estatua ecuestre de Luis XIII en el centro. Una representación con los mismos elementos y distribución que la auténtica plaza en que se basa, aunque con unas dimensiones mucho más reducidas. Su construcción constituye una significativa transformación del trazado urbano, y un desarrollo urbanístico que supone un punto de partida para la construcción de otras plazas públicas (Vendôme, Concordia, Victorias, Vosgos, y Dauphine). La estatua ecuestre de Luis XIII, es erigida en el centro de la plaza por mandato del Cardenal Richelieu, y aunque es destruida con la llegada de la Revolución, en décadas posteriores sería restituida por la que puede ser visitada en la actualidad, y que es usada como referencia para diseñar la que, en el videojuego, se presenta en el mismo espacio.

Hôtel de Sully.

Este palacio se planifica para que su jardín de acceso a la hoy conocida como Plaza de los Vosgos, y por eso su construcción se realiza justo debajo de este gran espacio público, en un momento de auge del barrio. En la ficción del videojuego una de las misiones tiene lugar en esta mansión, lo que permite al jugador conocer el entorno, una estructura palaciega que rompe con la tipología habitual en el entorno de la Plaza de los Vosgos, y en la que se emplea una sillería ya vista en otras construcciones nobles del juego. Recibe su nombre de uno de sus más reputados propietarios, el Duque de Sully, aunque a lo largo de las décadas ha tenido diferentes propietarios, que han modificado su estructura sustancialmente. Actualmente es un monumento protegido por el Estado y ha recuperado parte de su aspecto clásico.

Église St. Gervais-St. Protais.

Esta iglesia parisina, que lleva el nombre de los mártires Gervasius y Protavius, es una de las más antiguas parroquias a la orilla derecha del Sena y está localizada justo detrás del Hôtel de Ville. Es una construcción religiosa con planta de cruz latina y estructuralmente se muestra como un ejemplo de arquitectura gótica, especialmente gracias a su torre campanario con apuntadas agujas, que emerge del tejado del crucero, y a los contrafuertes, que se dan por todo el perímetro de la estructura. Sin embargo, esta representación contraviene a la realidad, donde muchos de esos elementos no están presentes en la auténtica iglesia. Esta discordancia es especialmente notable en el caso de la fachada, que se muestra como un arquetipo de estructura medieval en su versión virtual, mientras que la auténtica portada del monumento es un ejemplo de arquitectura barroca. Porqué se da esta representación errónea es explicado en casos similares estudiados con anterioridad en esta investigación; al tener que recrear el edificio en un periodo en el que su parte barroca aún no ha sido definida, en lugar de mostrarlo inacabado se opta por “gotizar” la fachada, por entender que así es más reconocible para el público. Es decir, se busca más el reconocimiento del monumento en el espacio público, que la representación fiel de su aspecto estético en el periodo recreado. Esta idea se refuerza en la plaza situada frente a la fachada, la Place d’Orme, donde aparece plantado un árbol; el centenario Olmo de San Gervasio, que da nombre a este espacio público, pero que, en teoría, no debería estar en el juego ya que es cortado durante la Revolución. Posteriormente, se siembra otro olmo, que actualmente crece en el mismo lugar que su predecesor, y que sirve de inspiración para el diseñar el árbol representado en el videojuego. Se construye así un entorno urbano, que es reconocible y familiar para el usuario que conoce la zona en la actualidad.

Hôtel de Beauvais.

Muy cercana a la Église St. Gervais-St. Protais se encuentra esta mansión, actualmente un monumento histórico del distrito de Marais, que alberga el Tribunal Administrativo de Apelaciones de París, y que en la ficción de *Assassin’s Creed: Unity* es uno de los lugares donde los villanos infiltrados en el Club de Jacobinos, se reúnen para conspirar. Esta circunstancia del argumento es la única que permite al jugador llegar a identificar la localización del Hôtel de Beauvais entre las muchas edificaciones de la zona, ya que en el juego, no sólo no aparece señalado, sino que su apariencia difiere mucho de su estado

actual, debido a las diversas transformaciones que el edificio tiene a lo largo de los años. En la ficción de *Unity* se representa como una casa palaciega más, con una gran entrada abierta rodeada por los flancos del edificio, con planta en forma de “U”, y estilo ornamental y estructural genérico que ya se ve en otras edificaciones del juego.

Arsenal.

Situado al sureste del distrito Le Marais, este barrio representa la zona más oriental del mapa de París recreado en *Assassin's Creed: Unity*. Es una localización que, a nivel de plano, está dividida en tres zonas diferenciadas; una dimensión más urbana compuesta por las grandes manzanas de edificios, el perímetro fortificado de la Bastilla, y la península no urbanizada que se adentra en el Sena y que se utiliza a modo de astillero. Desde cualquier lugar elevado de este barrio puede percibirse la presencia monumental de la silueta de la Bastilla, ubicada en el extremo este del territorio. En la lengua de tierra que se adentra en el río hacia el sur, los trabajadores en cobertizos, o al aire libre, construyen diferentes embarcaciones, que se muestran en distintas fases del proceso como, por ejemplo, el lijado y el calafateado de algunas de las naves. Hacia el oeste de esta zona pueden encontrarse localizaciones como el Pont Marie, puente que se tiende para conectar el Arsenal con la Île Saint-Louis, y otra gran fortificación visible desde la distancia, el Hôtel de Sens. Algunas de las locaciones más destacables son estudiadas con más detenimiento en los siguientes párrafos.

La Bastilla.

En el extremo oriental del distrito Le Marais, y del mapa del juego, donde en el París real y actual se sitúa la Columna de Julio, se levanta la prisión de la Bastilla; el gran monumento simbólico asociado a la arbitrariedad del poder del rey, que tan sólo mediante una *lettre de cachet* (carta firmada y sellada por el monarca) podía enviar a cualquiera a prisión sin necesidad de juicio alguno.



Fig.26. Aspecto exterior de la desaparecida prisión de la Bastilla en su versión virtual en *Assassin's Creed: Unity*.

Es por ese valor simbólico de arbitrariedad, principalmente, que los gruesos muros de la prisión real son asediados el 14 de julio de 1789 por un pueblo alzado en armas.

No obstante, para esa fecha, la Bastilla es poco más que eso, un símbolo, debido a que Luis XVI hace tiempo que la tiene abandonada por falta de recursos. Por tanto, en el momento del asalto a la prisión, en sus mazmorras sólo se retiene a siete prisioneros; cuatro falsificadores, dos lunáticos, y un aristócrata encerrado por libertinaje. A estos prisioneros cabe sumarles uno ficticio; el protagonista del juego manejado por el usuario que, por circunstancias de la trama, se ve privado de su libertad en dicha fortaleza justo en el momento de *la Toma*, permitiendo así que el jugador viva una experiencia aproximada de lo que supuso la liberación de la Bastilla.

La fortificación empieza a ser destruida ya desde el mismo día del asalto, pero su demolición definitiva no se completa hasta un par de años después, en mayo de 1791. Existen muchos dibujos, grabados, pinturas y testimonios escritos que la describen, pero de su gran monumentalidad no llega nada físico a nuestros días, motivo por el que resulta impresionante verla, como traída a la vida, en la ambientación de *Assassin's Creed: Unity*.

En el juego, es mostrada como una gran mole, un altísimo edificio de muros de piedra, cuyo perímetro está reforzado con ocho enormes torres de sección circular. La edificación está a su vez delimitada por murallas, rodeadas por un foso inundado en el extremo oriental. En la ambientación del juego, la sección sur se encuentra ya semidestruida, y en su interior pueden visitarse las galerías de calabozos (la mayoría desocupados), lo que permite al usuario conocer las pésimas condiciones de vida de los prisioneros allí encerrados. Mientras, en la muralla exterior de esta zona, se concentra el pueblo formando barricadas y apuntando con cañones hacia la fortaleza, en una composición escenográfica de una profundidad y realismo difícil de recrear en otros lenguajes artísticos.

Église Les Célestins.

Cerca de la Bastilla se encuentra este templo, una iglesia de estética gótica que forma parte de un antiguo convento celestino ya desaparecido. La destrucción, llevada a cabo durante el apogeo de la Revolución, lleva también a convertir en cuartel los jardines del convento.

Hôtel de Sens.

En el oeste del barrio del Arsenal, en la margen derecha del Sena, se levanta esta mansión fortificada. Junto con el Hôtel de Cluny, el Hôtel de Sens es uno de los últimos edificios construido en París con un diseño medieval, concretamente en estilo gótico flamígero. La mansión es edificada de manera similar a una fortaleza, con dos torretas integradas en su estructura, pero la elegancia de sus formas arquitectónicas convierte su estética en una fuerte influencia para la reimaginación de una arquitectura gótica fantástica y fantasiosa (propia de los cuentos de hadas), que actualmente se suele asociar a “lo medieval” en la cultura popular. Esta original apariencia se recrea con gran similitud a la obra original en la recreación de *Assassin's Creed*, haciendo de ella una obra muy reconocible que contribuye a enriquecer el urbanismo parisino en el videojuego.

Hôtel Fieubet.

Siguiendo en la orilla derecha del Sena, al este del Hôtel de Sens, cerca del Pon Marie y de la península del Arsenal, se levanta esta gran construcción con planta en forma de “U”, que es identificable gracias a la trama del juego, que localiza una de las misiones en los jardines de esta mansión. Es una estructura construida en *Unity* como un palacio genérico más, que difiere de la estética del edificio en la actualidad, lo que contribuye a su difícil localización si se busca simplemente explorando el escenario.

Île de la Cité.

En *Assassin's Creed: Unity*, Île de la Cité es un distrito conformado por las dos islas naturales (de la Cité y de Saint-Louis) situadas en el cauce del Sena. No obstante, en la realidad, estas ínsulas no constituyen un distrito por ellas mismas, sino que pertenecen a la división administrativa del I distrito y IV distrito de París. Île de la Cité es la parte más antigua de la ciudad histórica y alrededor de ella se desarrollan el resto de barrios y distritos, quedando así situada en el área central del mapa de París. Al ser el entorno donde se sitúa la Catedral de Notre Dame, la Cité también es el núcleo central dentro del diseño de niveles del videojuego, al decidir los desarrolladores que la archiconocida catedral debe ser la pieza clave de la representación de la realidad en el juego. A partir de su recreación a tamaño real, en torno a ella se organiza el urbanismo del resto de la ciudad, partiendo de una escala también muy cercana a la realidad, que se va reduciendo conforme nos distanciamos de este distrito (escala radial). Ambientalmente, se recrea una

escenografía de época donde, aparte de las construcciones reales, es frecuente encontrar restos de construcciones góticas genéricas, debido a que se entiende que aún hay una notable presencia del estamento religioso en la zona. Es por ello que muchos de los personajes que deambulan por estas calles son clérigos.

No obstante, cabe señalar que el ambiente revolucionario es precisamente más notable en donde está más presente el poder de la Iglesia, motivo por el que frente a las construcciones religiosas más simbólicas se reúnen aglomeraciones de ciudadanos humildes airados, abundando los pequeños focos de conflicto, fogatas callejeras, y barricadas. Pero en el entorno de la Île de la Cité no sólo se da el ambiente clerical o anticlerical, ya que es un sector con presencia de una gran variedad de pequeños negocios; como panaderías, carpinterías (toneleros y constructores de carros), tabernas, restaurantes, albergues, y pequeños hoteles. Dentro de *Assassin's Creed: Unity*, este territorio queda subdividido, como es habitual, en tres zonas que se procede a analizar; Palais de Justice, Cité, y Île de Saint-Louis.

Palais de Justice.

Esta ordenación urbanística del juego comprende la mitad occidental de la Île de la Cité, Es el lugar geográfico donde se reúnen los poderes estamentales, por lo que construcciones como la Conciergerie, el Palacio de Justicia, o la Santa Chapelle, comparten un mismo espacio urbano.

El entorno es, generalmente, un espacio amplio y abierto que respeta el diseño del plano real, aunque trasladándolo a una ambientación histórica en la que se palpa la crispación social, que queda reflejada en la escenificación de protestas en los alrededores de los edificios más importantes y representativos del poder. Es, por tanto, una zona de la isla donde el urbanismo se organiza alrededor de abundantes localizaciones de interés concentradas en un área; tal es el caso del extremo occidental de la Cité, donde se extiende un gran espacio público articulado en torno al histórico Pont Neuf, la escultura de Enrique IV y la Place Dauphine.

Pont Neuf y Estatua de Enrique IV.

El Pont Neuf, o Puente Nuevo, es, paradójicamente, el puente más antiguo de la ciudad. Debe su nombre a la novedad de estar construido en piedra o mampostería en una época en la que el resto de puentes son de madera.

Está formado por dos tramos que conectan las orillas derecha e izquierda del Sena atravesando el extremo más occidental de la Île de la Cité, lo que lo convierte en el puente más largo de los tendidos en la ciudad de París. El tramo norte, de mayor longitud, está formado por siete arcos, y el tramo sur, más corto, por cinco; aunque en el videojuego están formados por cinco y tres arcos respectivamente, lo que supone la única diferencia estética relevante entre el aspecto real de la estructura y su versión virtual. Es también el puente más ancho y transitable de París, ya que, a diferencia de otros puentes, no tiene integradas viviendas o locales a lo largo de su estructura.

Además, dispone de aceras para proteger al peatón del tráfico de la vía; zonas de tránsito que, sobre cada una de las pilonas del puente, se ensanchan en forma de balcón semicircular, lo que genera un espacio que en la mayoría de ocasiones es aprovechado por los comerciantes para vender sus productos. Aproximadamente en el centro de la estructura, en el punto por donde el puente cruza la Île de la Cité, que también conforma uno de los vértices de la triangular Place Dauphine, se erige orgullosa una escultura ecuestre en honor de Enrique IV. La estatua en el videojuego es una copia fiel de la escultura que hoy existe en la misma ubicación, lo cual supone un caso excepcional si se tiene en cuenta que, en la mayoría de las ocasiones, las esculturas recreadas en los distintos espacios monumentales de la saga *Assassin's Creed*, no se corresponden con las que se ubican en las localizaciones reales.

No obstante, no se reproduce la escultura original, debido a que es eliminada de su ubicación durante la Revolución, siendo el episodio de su destrucción mencionado por Alejandro Dumas al aludir al rey Enrique IV en su relato *Las tumbas de Saint-Denis*:

“Su estatua del Pont-Neuf, obra maestra de Juan de Bolonia y de su discípulo, había sido fundida para convertirla en groseros sueldos.” (Dumas, 1995)

Place Dauphine.

A continuación de la escultura ecuestre de Enrique IV se extiende la Place Dauphine, una de las cinco grandes plazas parisinas que se construyen en honor al rey (aunque esa circunstancia cambia durante la Revolución), y que son planificadas con un diseño basado en formas geométricas puras, siendo la Plaza Vendôme octagonal, la Plaza de la Concordia rectangular, la Plaza de las Victorias circular, la Plaza de los Vosgos de planta cuadrada, y esta, la Plaza Dauphine, de planta triangular. Dentro de su espacio tiene lugar

una curiosa escenografía de época, donde se puede observar a un par de personas realizando un proceso completo de impresión de octavillas con una antigua máquina de estampado tradicional. Una escena que puede ser contemplada desde dentro de un contexto histórico gracias a las posibilidades del videojuego.

El entorno del Palais de Justice, la Conciergerie y Sainte-Chapelle.

En el centro del Boulevard du Palais se sitúa un vasto espacio urbano que ocupa gran parte de la mitad occidental de la Île de la Cité, en donde antiguamente se levantaba el Palacio Real en París. De la desaparecida residencia real se conservan importantes vestigios como la Conciergerie, o la Sainte-Chapelle, y en el centro de ese gran espacio se haya un complejo arquitectónico en torno al cual se aglutinan dichas construcciones; el Palais de Justice.

El Palacio de Justicia es uno de los más antiguos edificios de París, que desde el medievo es una histórica localización de la dispensación de justicia en Francia, y durante la Revolución continúa con su tradición albergando la sede del Tribunal Revolucionario, y ese carácter institucional es el que se le otorga dentro de la escenografía del juego. A nivel visual su parte más destacable es la entrada principal al palacio, conocida como la Cour du Mai, o Corte de Mayo, está conformada por un cuerpo principal (o *corps de logis*) con fachada de estilo neoclásico y columnata ante las puertas de acceso. A los pies de la fachada, y dos alas laterales simétricas de menor altura, se abre a un patio en forma de U (o *cour d'honneur*), que se extiende hacia el Boulevard du Palais, aunque permanece protegido del acceso de la calle gracias a una monumental puerta de hierro forjado con bellas ornamentaciones doradas. La estética de esta fachada en el videojuego es, estructuralmente, muy fiel al modelo real en que se basa, pero existen ciertas diferenciaciones estéticas a nivel ornamental, lo suficientemente sutiles como para que el usuario reconozca el Palacio. Alguna de las diferencias más destacables está en el remate en frontón triangular neoclásico de la fachada en el videojuego, que no se corresponde con el cuerpo más redondeado y abuhardillado en la fachada real. También se dan ciertas distinciones estéticas en los diseños dorados del portal de forja antes mencionado. El ambiente recreado, tanto dentro como fuera del patio delantero, es una compleja y ambiciosa escenografía compuesta de centenares de personajes que protestan airadamente, y encienden sus ánimos revolucionarios a las puertas de este edificio, que en el momento recreado, es símbolo de una justicia corrompida por la decadente

institución monárquica. Tras la época revolucionaria, experimenta algunos cambios estructurales en distintas fases (construcciones, destrucciones, restauraciones) que le dan el aspecto que tiene en la actualidad, donde sigue siendo sede de los más importantes tribunales de París. Lindando con el Palacio de Justicia se encuentra un recinto que complementa en un mismo complejo arquitectónico la función judicial del Palais; una construcción donde los condenados por el tribunal cumplen su pena; la Conciergerie.

La Conciergerie es una de las más destacadas edificaciones históricas al noroeste de la Île de la Cité, junto con el Palacio de Justicia en el que está integrada y la muy cercana Sainte-Chapelle. Originariamente es una zona del antiguo Palacio Real que se reconvierte en presidio, y que en la Revolución francesa juega un papel destacado. Especialmente durante el Terror, cuando obtiene una terrible fama por ser el lugar de encierro previo a la guillotina, y por ser donde, entre otras personalidades, se retiene a María Antonieta hasta el momento de su ejecución; de residencia real a antesala del cadalso de la reina. Miles de personas más son encerradas bajo las góticas naves nervadas de la Conciergerie para pasar sus últimos momentos de vida, e incluso ya entrado el siglo XX sus instalaciones se usan como presidio, aunque actualmente sea un espacio turístico considerado Monumento Histórico. Su apariencia estética en el juego es tremendamente parecida a la construcción real, resaltando su imponente estructura externa de altos muros de piedra, con enormes torreones de sección circular a lo largo de toda su fachada lindante con la orilla del Sena. En su esquina nororiental, junto al Pont au Change, se erige su famosa Torre del Reloj.

La Torre del Reloj del Palais de la Cité.

Es recreada en el juego con gran aproximación a la obra original, es decir, una sólida construcción de sillería con sección rectangular, sustentada sobre un cuerpo inferior ligeramente más ancho que el resto de la torre. En la parte superior de la estructura se da un cuerpo más bajo en altura que recupera la amplitud de planta del primer tramo, y desde donde surge un campanario que corona la torre. Su elevada altura le permite, además de ser útil como reloj y campanario, desempeñar un papel destacado en la vigilancia y defensa del palacio. Tiene dos fachadas de cara al exterior; la cara norte orientada al Sena, y la cara este, que mira al Boulevard du Palais, en cuyo segundo cuerpo se integra el Reloj del Palais de la Cité.

El reloj no está señalado en el mapa del juego ni es descrito en la base de datos, pero sí recibe cierto protagonismo al ser situado en su esfera un símbolo perteneciente a uno de los *Enigmas de Nostradamus*, acertijos que se reparten en el programa por muchos emblemáticos monumentos parisinos. La esfera del reloj se inscribe en un dorado marco cuadrado y está decorada en su interior con unos también dorados y ondeantes rayos solares. El minuterero es una punta de lanza, y el horario culmina en una flor de lis, ambas agujas tienen de base una Luna creciente (o menguante según el punto de vista). A sus lados, el reloj está custodiado por esculturas alegóricas de la Ley (a la izquierda) y la Justicia (a la derecha). Cierran el marco dos placas inscritas en latín; de las cuales, la situada sobre el reloj dice “QVE DEDIT ANTE DVAS TRIPLICEM DABIT ILLE CORONAM”, y la situada bajo él “MACHINA QVAE BIS SEX TAMJVSTE DIVIDIT HORAS JVSTITIAM SERVARE MONET LEGES QVE TVERI”. Culminando el diseño se coloca el escudo real de Francia con la flor de lis, custodiada por dos ángeles, sobre un frontón clásico adornado con volutas doradas. Toda esta profusión ornamental, que puede verse en el reloj real, se traslada con minuciosa exactitud a su réplica en el videojuego. Curiosamente, a pesar de la escrupulosa fidelidad a cada uno de los detalles de la obra original, en el reloj de *Unity* no aparecen los números romanos de la esfera del original, quedando en blanco en la versión virtual.

Anexa al ala sur de la Cour du Mai, fachada del Palacio de Justicia, se alza majestuosa desde el medievo la gran estructura gótica, concebida como Capilla Real, superviviente del desaparecido Palacio de la Île de la Cité; la Santa Capilla.

Su planta es de una única nave, y el alzado es de dos alturas, al consistir la edificación en dos capillas superpuestas una sobre otra, siendo históricamente la capilla inferior o baja, un espacio destinado a la plebe, y la capilla alta de acceso limitado a la familia real y miembros de la corte. Arquitectónicamente, la Sainte-Chapelle es una obra gótica ejemplar, que destaca por su altura y la verticalidad de sus contrafuertes, entre los cuales, sólo hay enormes vidrieras, sin muros en la estructura. La ornamentación externa se muestra más nutrida en la parte correspondiente a la capilla alta, donde cada ventanal es culminado con un gablete, hay frisos de piedra con diseño vegetal, abundancia de gárgolas de desagüe, y una balaustrada que se extiende por toda la parte alta del perímetro de la estructura. Su fachada principal tiene la peculiaridad de que se muestra escalonada en distintos niveles, donde en el superior se da un rosetón bastante más pequeño que el del

cuerpo inferior, de gran tamaño y de diseño más complejo, destinado a iluminar la capilla alta, que tiene un protagonismo especial en el videojuego.

De esta manera, en *Assassin's Creed: Unity*, no sólo se da la oportunidad al jugador de contemplar cada detalle de los descritos (y muchos más omitidos) del exterior de esta obra cumbre del gótico tardío, sino que, además, el interior de la capilla superior es accesible en todo momento, de manera directa, sin transiciones, ni tiempos de carga entre el espacio exterior y la parte interna, tan sólo cruzando una puerta abierta, accesible desde el segundo cuerpo de la fachada. En el interior de la capilla superior, sorprende la profusión decorativa y de detalles ornamentales, donde la bóveda, que se presenta en un intenso color azur salpicado de estrellas doradas, es sustentada por delgadas nervaduras que se elevan sobre delgadísimas columnas. Éstas se representan en color azul con diseño de flores de lis, o en color rojo con diseño de castillos dorados, símbolos ambos de la realeza francesa y castellana respectivamente. A lo largo de la nave, doce esculturas representativas de los apóstoles custodian la estancia, las altísimas vidrieras policromadas, y el gran rosetón de la fachada occidental, se muestran con un intenso colorido cuando la luz incide sobre ellas para iluminar la nave con cierto misticismo. De nuevo, como ocurre en el exterior de la capilla, se da una traslación perfecta (o al menos tan perfecta como la tecnología del momento permite) de la estética del monumento real a su versión virtual dentro del videojuego.

El eje Pont au Change - Pont Saint-Michel.

En la mitad norte de la Île de la Cité se encuentra el Pont au Change (anteriormente conocido como Puente del Rey), que conecta la margen derecha del Sena con el barrio del Palais de Justice. En el videojuego se muestra como una estructura con un diseño diferente al del puente real en la actualidad. Esta diferencia no supone un anacronismo en sí, puesto que la estructura actual se tiende en la zona en una época posterior a la que se recrea en el juego. El Pont au Change, tanto en la ficción de *Unity*, como en el auténtico París, conforma un eje transversal con el Boulevard du Palais, una amplia avenida, que atraviesa la isla hasta llegar al Pont Saint-Michel, en el extremo opuesto, que a su vez conecta con el norte del barrio de la Sorbona. Al igual que ocurre con el Pont au change, el Pont Saint-Michel se muestra en el juego con una apariencia diferente, con construcciones adosadas a su estructura, sin que se incurra necesariamente en un error, debido a que el puente actual sufre modificaciones sustanciales en su estructura en una

época posterior a la Revolución. A pesar de que con el paso del tiempo muchas estructuras han cambiado o han sido sustituidas, el aspecto y la situación geográfica entre esta zona de París en su versión virtual, tiene una gran semejanza con el plano urbanístico real en la actualidad.

El eje Pont Notre-Dame - Petit Pont.

Una larga avenida, que se extiende desde el norte y cruza el Vientre de París, llega al Pont Notre-Dame, que conecta el sur del barrio Hôtel de Ville y el centro de la Île de la Cité. El Pont Notre-Dame, al igual que otros puentes, recibe un nombre que se le da a las estructuras levantadas en esa localización, siendo otro el puente que cruza la zona en la actualidad. En la recreación del juego se muestra como un puente medieval con construcciones adosadas a su armazón, y desde él, el eje transversal continúa hacia el sur a través de la Rue de la Cité, una amplia y recta avenida que atraviesa la isla justo por la mitad y llega al Petit Pont situado al sur. El Petit Pont recreado en el videojuego es un arco de piedra de medio punto, no muy extenso en longitud, que une el sur de la Île de la Cité con el norte del Barrio Latino. Se sitúa, aproximadamente, en la misma localización que el Petit Pont real en la actualidad, que también es una estructura de piedra, aunque con un diseño de arco escarzano. En el plano, este trazado es paralelo al eje del Pont au Change - Point Saint-Michel y a la línea recta que supone longitudinalmente el Pont Neuf. Tres grandes ejes transversales históricos en la Île de la Cité, que contribuyen a crear una identidad parisina ya desde de la organización urbanística, y al margen de las sensaciones de familiaridad que puedan aportar, además, los monumentos más populares aparecidos en los escenarios.

Cité.

Aunque se basa en los planos reales de esta zona de la ciudad, la Cité se muestra como una barriada minuciosamente planificada para lucimiento de su gran atractivo, la ambiciosa réplica virtual de la Catedral de Notre Dame, visible desde la mayor parte del distrito y otros lugares mucho más recónditos del París de *Assassin's Creed: Unity*. La escenografía representada a su alrededor también es una demostración de portento técnico, al dar vida a miles de personajes interactuando al mismo tiempo, y que representan a las muchedumbres alzadas contra el símbolo máximo del estamento eclesiástico francés. Por las calles de la Cité es habitual oír los cánticos revolucionarios de las tabernas y encontrar a manifestantes protestando, declamando y agitando peles

en llamas por las calles, donde, al margen de Nuestra Señora también abundan otras pequeñas construcciones religiosas no señalizadas y de construcción genérica, incluidas como reminiscencias anónimas de un pasado medieval aún presente, pero en proceso de transformación. Al suroeste de Notre Dame se da un pequeño núcleo histórico artístico en torno al edificio del Hôtel Dieu, situado entre los históricos puentes Petit Pont y Pont au Double. Importantes localizaciones que pasan a ser analizadas a continuación.

Hôtel Dieu.

En la ambientación del juego, el Hôtel Dieu es una gran estructura arquitectónica con planta en forma de U que se usa como hospital. El recinto está localizado entre el sur de la Cité y el norte de Saint-Jacques, en La Bièvre. Una de sus alas cruza el Sena, y anexo a ella está el Pont au Double, un histórico puente parisino, hoy desaparecido, pero que es sustituido por una nueva estructura que se tiende en el mismo lugar y que comparte el mismo nombre. En la actualidad, un gran y moderno complejo hospitalario, también llamado Hôtel Dieu, mantiene una histórica tradición sanitaria en el centro de la Cité, aunque se extiende, en este caso, hacia la mitad norte de la ínsula.

Hospicio de Les Enfants Trouvés.

Según la base de datos del videojuego, esta institución, fundada por la reina María Teresa de Austria (San Lorenzo de El Escorial, 1638 - Versalles, 1683), se inaugura en 1670 en la zona hoy conocida como Le Square Trousseau. En la información se alude a las crónicas de Louis-Sébastien Mercier (París, 1740-1814), que relata la problemática social apremiante que supone en la época el abandono de decenas de miles de recién nacidos en las puertas de las iglesias y conventos de París, de los cuales, el filósofo ilustrado Jean Le Rond d'Alembert (París, 1717-1783) sería el más ilustre representante. La situación es tal, que se hacen necesarias nuevas instalaciones para la acogida de expósitos, motivo por el que en 1750 se inaugura un nuevo edificio en la Île de la Cité, junto al Hôtel Dieu y frente a la Catedral de Notre Dame, para alojar una extensión del Hospicio de Les Enfants Trouvés, que aparece representado en la ficción de *Unity* en esa misma ubicación. En el videojuego, la representación de este lugar histórico desaparecido, es mucho menos obvia que otras localizaciones, principalmente porque no existen señales que lo identifiquen en el escenario, además de mostrarse como una edificación genérica más, sin que ningún elemento estético delate su función.

Notre Dame de París.

Notre Dame, o Nuestra Señora de París, ubicada en el sureste de la Cité, además de ser una de las más antiguas, famosas y visitadas catedrales góticas del mundo, es la gran estructura recreada a escala real a partir de la cual, se organiza el urbanismo de toda la ciudad de París en *Assassin's Creed: Unity*. Como se ha visto en esta investigación, existe interés por parte del equipo de desarrollo en que esta catedral sea la pieza clave de la recreación de París, atendiendo a un contexto histórico, aunque sin renunciar a los elementos arquitectónicos fruto de importantes reformas, especialmente la llevada a cabo en el siglo XIX bajo la dirección de Eugène Viollet-le-Duc, que la hacen reconocible para el público generalista. Es por ello, que a pesar de la ambientación revolucionaria del juego, que engloba el periodo entre 1789 y 1794, la apariencia estructural del monumento en la ficción de *Unity*, se corresponde con su estado actual hasta justo antes del incendio del 15 de abril de 2019.



Fig.27. Distintos puntos de vista del exterior de la catedral de Notre Dame en *Assassin's Creed: Unity*. Composición propia a partir de capturas de pantalla. Fuente: *Assassin's Creed: Unity* ©Ubisoft.

La catedral de Notre Dame se muestra con su característica planta gótica, de cruz latina, con sus cinco naves longitudinales, donde la central es la más ancha y alta, con capillas

ocupando los espacios entre los contrafuertes, y con su cabecera redondeada orientada al este. Hacia la mitad de su longitud se sitúa el transepto, y en los extremos de éste se dan las fachadas laterales del templo orientadas al norte y al sur.

La fachada principal, o fachada occidental, se muestra con sus tres grandes pórticos; la Puerta de la Virgen, la Puerta del Juicio Final en el centro (a través de la cual se puede acceder desde el exterior), y la Puerta de Santa Ana. Sobre el Portal del Juicio Final se sitúa el gran rosetón que, como en el monumento real, es uno de los elementos más destacados de la fachada. Sobre el rosetón se da la hilera de finas columnas que conecta las dos torres campanario, que se corresponden con las dobles naves laterales del templo.

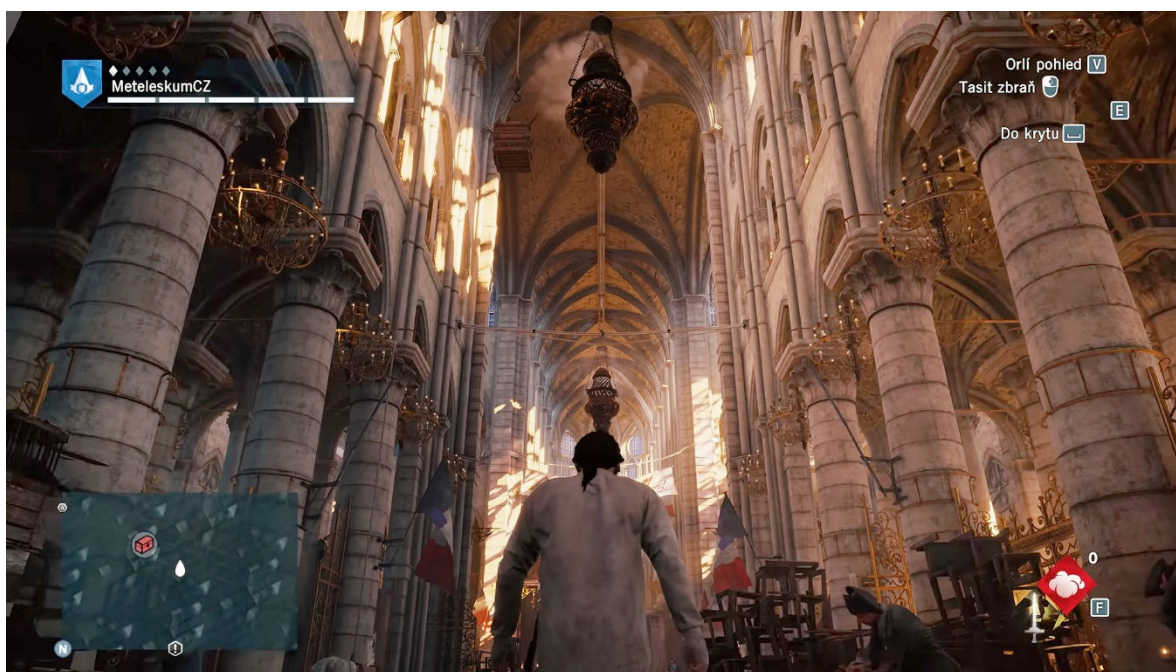


Fig.28. Visita al interior de la Catedral de Notre Dame en *Assassin's Creed: Unity* ©Ubisoft.

Tal y como en la realidad, las torres se presentan con un aspecto robusto, con su carga aligerada en el cuerpo superior gracias a los alargados vanos dobles que se dan en cada una de sus caras. También son destacables entre la ornamentación las célebres gárgolas que se distribuyen por todo el alzado de la edificación.

A pesar de que se muestra como un voluminoso templo, existe en esta catedral una dualidad entre su apariencia compactada y el uso de técnicas arquitectónicas que otorgan ligereza y verticalidad a la estructura en tres niveles. Se reproduce con precisión su sistema de arbotantes y contrafuertes, que descargan sobre sí el empuje de la nave central, de delgados y altos muros, y que en la girola sustentan el muro en dos niveles. También se representa con exactitud cómo las bóvedas de crucería distribuyen el peso entre puntos

estratégicos, como los pilares, permitiendo que los muros no sean tan necesarios para soportar peso, y en su lugar se dé una mayor superficie de vidrieras que, junto con los grandes rosetones de las fachadas (siendo especialmente imponentes, por su tamaño y complejidad de diseño en las fachadas laterales), consiguen una recreación muy aproximada a la iluminación natural en el interior de la auténtica Notre Dame.

Dentro del templo también hay innumerables elementos que hacen sentir al jugador que están en la catedral parisina, como la posibilidad de contemplar las bóvedas sexpartitas de la nave central, o de visitar una reconstrucción de la sillería de coro, de madera noble y con los respaldos decorados con relieves de escenas no definidas. No obstante, es en el interior donde se incide más en la ambientación revolucionaria, que por sus connotaciones anticlericales, genera una escenografía algo blasfema, siendo habitual encontrar en las capillas y naves laterales, animales de granja, borrachos peleando, prostitutas ejerciendo su oficio, o incluso cañones obstaculizando el paso a la entrada de la nave central. Todo ello al margen de la suciedad, el desorden, y las pancartas con lemas políticos, o banderas, que se dan de forma generalizada por todo el templo.

La Revolución supone un periodo dramático para la catedral, donde mucho de su patrimonio ornamental, como es el caso de las esculturas de las fachadas, es destruido por una combinación de fanatismo antimonárquico y anticlerical. No obstante, aunque desde el principio se recrea ese convulso periodo, en la ambientación del juego se deja de lado el hecho histórico de que estas esculturas son destruidas, y se las muestra sin ningún tipo de daño en la decoración externa del templo, con objeto de que éste siga siendo reconocible para cualquier jugador acostumbrado a su aspecto en la actualidad. A pesar de ello, aunque se muestran las esculturas del exterior sin ningún tipo de daño, en el videojuego se representan con un aspecto diferenciado de las estatuas originales.

Esto se debe, fundamentalmente, a que, como admite la propia artista y diseñadora de la Notre Dame virtual de *Unity*, Caroline Miousse, hay aspectos como los derechos de imagen de ciertos elementos ornamentales, que influyen en este tipo de diferencias estéticas entre la realidad y la recreación. Así pues, parte del trabajo de Miousse consiste en hacer una diferenciación que, perceptivamente, mantenga la ilusión de similitud entre la copia y la imagen real en que se basa, por lo que gran parte de la ornamentación en la catedral virtual se muestra muy similar, sin ser exacta en los detalles. (Miousse, 2014: minuto 2:48)

Al margen de reinversiones estéticas en los diseños ornamentales, hay alguna diferencia más notable (tanto en planta como en alzado) entre la auténtica catedral y su contrapartida en *Unity*, como es el caso de la Sacristía, la construcción decimonónica adosada al lado sur de la catedral entre el transepto y la girola, en la que se custodian valiosas reliquias. Es evidente que dicha construcción se deja fuera de la recreación de Notre Dame en el juego por ser incorporada a la catedral en una fecha posterior a la Revolución, incluso a pesar de que otras obras igualmente agregadas en el siglo XIX, como la aguja diseñada por Eugène Viollet-le-Duc, sí que son recreadas en la versión virtual del monumento. No obstante, como ya se ha comentado anteriormente, la decisión de incorporar la aguja de le-Duc en la Notre Dame de *Unity* incluso siendo un anacronismo, tiene que ver, principalmente, con la incapacidad de la mayoría del público de separarla de la imagen del monumento tras ciento cincuenta años de existencia. Paradójicamente, la aguja de la auténtica Notre Dame sí que desaparece tras ser pasto de las llamas en el incendio del 15 de abril de 2019, resultando que la versión del templo estéticamente más cercana a su “aspecto completo” está en el interior de un videojuego.

De hecho, incidiendo en la idea del monumento “completo”, cabe mencionar que en la recreación virtual de Notre Dame, además de darse una notable réplica digital de su planta y alzado, como una estructura visible desde gran parte de la ciudad, se hace, además, una reinterpretación de la dimensión “invisible” del monumento; el subsuelo. En la actualidad, la Cripta arqueológica de la Isla de la Cité, que se descubre a raíz de unas excavaciones que se llevan a cabo frente a Notre Dame entre 1965 y 1972, se acondiciona para visitantes a partir de 1980 bajo el atrio de la catedral. En esas excavaciones salen a la luz los restos de edificaciones de la zona desde tiempos inmemoriales, ya sean restos de murallas del siglo IV, calles medievales, los cimientos de la desaparecida capilla del Hôtel Dieu, o del antiguo Hospicio de Les Enfants Trouvés, además de tramos de alcantarilla del plan urbano de Georges-Eugène Haussmann (París, 1809-1891).

Tal profusión arqueológica se representa también en la recreación de *Unity*, aunque en este caso se aprovecha en favor de la parte ficticia de la historia. Así, bajo el suelo de la Notre Dame de *Unity*, se da una laberíntica red de túneles, con aspecto de cloaca contemporánea, pero que conecta con naves góticas claramente medievales, donde los enemigos del protagonista tejen toda clase de conspiraciones. Finalmente, ese submundo imaginario (aunque inspirado por la realidad histórica y patrimonial) conecta a través de

un mecanismo fantástico con el interior mismo de la catedral, quedando así completada la recreación total del templo.

Île de Saint-Louis.

La pequeña isla situada a la derecha de la Île de la Cité es una zona geográfica muy reconocible del centro de París, no obstante, la representación de su urbanismo y arquitectura en la ambientación del juego se presenta como ficticia. En primer lugar, es la localización donde se ubica el cuartel general del protagonista, camuflado en una edificación señorial que alberga una lujosa cafetería conocida como Café Théâtre. Como es habitual en la saga, el refugio del héroe es una construcción ubicada en un entorno real, pero con un diseño esencialmente ficticio, y en ocasiones, con cierto tinte fantástico. En este caso, bajo la fachada de edificación noble, el recinto alberga una serie de entradas ocultas, trampillas automáticas y pasadizos que conectan con una red de túneles, que se extienden de manera irreal por gran parte del subsuelo, y que comunican con salidas secretas por distintas zonas de la ciudad. La ordenación interna de las manzanas también se muestra irreal, representando grandes espacios abiertos y calles amplias, a pesar del complejo entramado que existe en las calles de esta zona en una época anterior a los grandes ensanches urbanos. Además, tampoco se recrea ninguna construcción o espacio urbano real que haya perdurado, o que haya existido en la época en que se ambienta el videojuego, con la salvedad de los puentes históricos Pont Rouge, Pont Marie, y Pont de la Tournelle que conectan la ínsula con el resto de la ciudad.

Pont Rouge.

Este histórico puente parisino, que recibe su nombre por el color rojo de su pintura, conecta la Île de Saint-Louis con la Île de la Cité. Al ser una estructura construida en madera, sufre mucho las embestidas del cauce fluvial, hasta el punto en que es destruido por una crecida del Sena poco después de la Revolución. Se intenta reconstruir, pero finalmente acaba siendo sustituido por un puente con estructura metálica. Actualmente es el Pont Saint-Louis el que une las dos islas del centro de París.

El eje Pont Marie – Pont de la Tournelle.

El Pont Marie es uno de los tres antiguos puentes diseñados para permitir el tránsito desde la Île de Saint-Louis hacia las orillas izquierda y derecha de París. En su caso, une el sur del distrito Le Marais con el norte de la isla. En el videojuego se representa como una

construcción efímera, una poco estética estructura de tablas de madera, que nada tiene que ver con el diseño del verdadero puente tal y como lo conocemos en la actualidad.

Tanto en la ficción de *Unity* como en el trazado real de París, el Pont Marie conforma un eje que viene desde la Rue des Nonnains d'Hyères, en el distrito Le Marais, pasa por el Marie, atraviesa transversalmente la Île de Saint-Louis a través de la Rue des Deux Ponts, y conecta, al sur de Saint-Louis, con el Pont de la Tournelle.

El puente de la Tournelle une la ínsula con el norte del barrio Saint-Marcel, en el distrito de La Bièvre, y continúa el trazado recto hacia el sur, a través de la actualmente conocida como Rue du Cardinal Lemoine.

De nuevo, el Pont de la Tournelle, consiste en una recreación que dista mucho de la apariencia real del monumento, ya que el puente se muestra con un diseño más historicista, una estructura de madera sustentada sobre tres pilares de piedra. Un aspecto evidentemente alejado del diseño del puente actual, que es tendido en el siglo XX.

Los Inválidos.

Es el distrito más occidental de cuantos se recrean en el París de *Assassin's Creed: Unity*. Aunque en el videojuego se le bautiza como Los Inválidos, este distrito se correspondería, aproximadamente, con la mitad occidental del VII distrito, o distrito del Palais-Bourbon, en la circunscripción actual del verdadero París. Es el distrito del videojuego donde más se aprecian las diferencias entre los barrios que lo componen. Siendo así que el barrio de Saint-Thomas-d'Aquin, es una zona urbana, con manzanas similares a las del resto de la ciudad.

El barrio llamado como el distrito, Inválidos, se muestra en cambio como un entorno abierto, prácticamente sin urbanizar, y de un uso destinado a las prácticas militares. Por otro lado, el tercer subdistrito, llamado Saint Lambert, es un territorio destinado a la agricultura, con algunas construcciones rurales en un amplio espacio abierto. A continuación, se procede a un análisis más completo de estas tres zonas de París, y sus principales localizaciones de interés.

Saint-Thomas-d'Aquin.

Es la zona del distrito de los Inválidos con el trazado urbano más denso, no obstante, puede apreciarse que sus manzanas y calles son más abiertas que en el resto de la ciudad,

y tienen un carácter mucho más rural. En su recorrido general es frecuente encontrar mercados callejeros, en cuyos tenderetes predominan los productos del campo, especialmente el vino, ya que la tradicional cultura vitivinícola del terreno está presente en esta escenografía del juego en diversas facetas; como la venta de botellas de caldos locales, la presencia de los toneles en la ambientación callejera, o la profusión de bodegas en los bajos de los edificios. En el sur del Saint-Thomas-d'Aquin hay presencia de arquitectura gótica, reflejada a través de templos de diseño genérico, que comparten una estética y estilo similar a otras construcciones, y que son incluidos para reforzar la idea de un legado medieval francés aún presente en una época de ruptura con el Antiguo Régimen. No obstante, es en el norte del barrio donde, rodeado de zonas ajardinadas, puede encontrarse la principal y más destacada localización, el Palacio Borbón.

Palacio Borbón.

Aunque se localiza en la orilla izquierda del Sena, el Palacio Borbón está alineado con la Plaza de Luis XV/ Revolución/ Concordia al otro lado del río a través del puente del mismo nombre, que conecta los distritos del Louvre y Los Inválidos. El Palacio Borbón es construido originalmente como una casa de campo rodeada de jardines, en un entorno tranquilo alejado de la caótica ciudad.

En la base de datos del juego se explica cómo el edificio pasa a ser nacionalizado durante la Revolución para, posteriormente, en 1798, convertirse en el lugar de reunión del Consejo de los Quinientos, la Cámara baja legislativa francesa del Directorio. Actualmente, el palacio es la sede de la Asamblea Nacional, la cámara baja del parlamento francés, y conforma un complejo arquitectónico que incluye al Hôtel de Lassay (en el lado oeste del Palacio Borbón) la residencia oficial del Presidente de la Asamblea Nacional. Sin embargo, a pesar de ser una construcción adyacente al ala noroeste del Palacio Borbón, y estar unida a éste por una galería, el Hôtel de Lassay no aparece en *Assassin's Creed: Unity*, y en su ubicación, se encuentran los jardines de los Inválidos, palacio cuya versión virtual linda con la esquina suroeste del Palacio Borbón, cuando realmente están separados por dos manzanas en el plano real.

Es, por tanto, en la localización del palacio y su relación con el entorno, donde puede apreciarse la imprecisión espacial fruto de la inexactitud de escala en esta zona del plano de la ciudad. Si se observa la planta del palacio, en forma de U, con dos alas que delimitan un patio, cuya entrada, en forma de arco, está flanqueada por dos pabellones, puede verse

la similitud con la construcción real. No obstante, analizando partes del alzado se encuentran ciertas diferencias, como que la fachada norte del edificio tiene doce columnas corintias sustentando el frontón, donde la réplica virtual tan sólo tiene ocho. En ese mismo frontón, de estilo neoclásico, pueden apreciarse otras diferencias estéticas, como que los relieves enmarcados en su forma triangular tienen un diseño distinto al original.

Como se ha mencionado anteriormente, la imagen de muchos elementos ornamentales (especialmente de carácter escultórico) goza de una protección legal que impide una reproducción exacta de su diseño en obras audiovisuales. Esta circunstancia afecta tanto a la representación de los relieves del frontón, como de las esculturas que se exhiben en las escalinatas, mostrándose todas ellas en el juego con un diseño completamente diferenciado de las originales. Cabe mencionar que la fachada norte, representada en el juego con su actual aspecto neoclasicista, cubre el diseño dieciochesco de estilo italiano que tiene realmente durante la Revolución, por lo que en la ambientación del juego han preferido dotar al edificio con una apariencia más reconocible para el público actual.

La entrada sur al recinto también se muestra estéticamente fiel a la original, con un pórtico de columnas e incluso con una esfera de reloj sobre la portada, aunque de nuevo hay ciertas diferencias, como que el número de columnas se reduce a la mitad en la versión virtual, las esculturas del entorno también se muestran diferentes, o que la inscripción en una placa sobre la entrada reza “CHAMBRE DES DEPUTES”, mientras que en el auténtico palacio dice “ASSEMBLÉE NATIONALE” (al igual que en la fachada norte). Son, por tanto, diferencias leves que mantienen la sensación de realismo y fidelidad, reduciendo la escala y alejándose de la mera copia.

Inválidos.

El barrio está situado en el extremo occidental del distrito y, por consiguiente, del resto de París recreado en *Unity*. En sus muelles de pesca a orillas del cauce del Sena, se extienden los puestos de venta de pescado, aunque la presencia de soldados preparando sus armas y cañones para la batalla, delatan el uso militar del espacio público en esta zona de la ciudad. Adentrándose en el barrio, aún al oeste, se abre la gran explanada del Campo de Marte, donde los soldados se concentran las prácticas bélicas de la cercana Escuela Militar. Al norte, junto al Palacio Borbón, están los jardines de los Inválidos que forman parte del complejo arquitectónico más complejo de este barrio, que se analiza a continuación.

Los Inválidos.

El Hôtel des Invalides, conocido como Palacio Nacional de los Inválidos o, simplemente, Los Inválidos, es un gran complejo arquitectónico ubicado en la orilla izquierda del Sena, cerca de la Escuela Militar, construido originariamente como recinto hospitalario para militares veteranos de guerra. De hecho, en sus instalaciones, los parisinos se abastecen de armas para asaltar la Bastilla el 14 de julio de 1789. Al norte de este complejo se encuentran los Jardines de los Inválidos, que en la escenografía del videojuego son ubicados junto al Palacio Borbón, una zona tomada por el pueblo, que se muestra invadida de construcciones efímeras, como casetas de madera, estando su perímetro protegido por los soldados. Al sur de los jardines, se da una gran estructura de planta cuadrada con un patio igualmente cuadrado delimitado por cuatro largas naves, que es la representación de la estructura hospitalaria. El ala sur de este cuerpo se conecta a través de una galería con la edificación más destacada del complejo, la Iglesia del Dôme o de la Cúpula, originalmente conocida como Chapelle Royale des Invalides, inspirada en la Basílica de San Pedro en Roma. Es un gran cuerpo sólido que se levanta sobre una sencilla cruz griega, casi un cuadrado, con tres fachadas de orden clásico donde la principal, al sur, se abre a una escalinata. La gran cúpula (posada sobre un alto tambor situado sobre la construcción) que da nombre a la iglesia, es el elemento arquitectónico más destacado del complejo, siendo su forma elevada, majestuosa, y de brillantes tonalidades doradas visibles desde todo el distrito. En su interior, se encuentra decorada con bonitos frescos con perspectiva *di sotto in su*, que son hábilmente representados en el juego aunque (como es habitual en los diseños ornamentales) con un aspecto diferente. Se crea la ilusión de fidelidad a la obra original, pero con distintas obras pictóricas. Bajo la misma cúpula, se encuentra el lugar destinado a ser el Mausoleo de Napoleón Bonaparte, que en la época que se recrea en *Unity*, sigue siendo un joven con una gran carrera militar por delante. En el juego, el complejo de edificios es más reducido que en la realidad, en escala y en número de instalaciones.

Champ de Mars.

El Champ de Mars, o Campo de Marte, es hoy un archiconocido espacio verde parisino, y fondo paisajístico del más célebre monumento francés, la Torre Eiffel. Tan sólo su nombre, homenaje al romano dios de la guerra, delata actualmente la funcionalidad original de este terreno. Sin embargo, su vasta extensión al oeste de los Inválidos, de

escala más reducida en la ambientación de *Assassin's Creed*, se dedica en pleno a las prácticas marciales de la cercana Escuela Militar de París. Durante la Revolución, la población civil tiene acceso al recinto, lo que da lugar a diferentes acontecimientos que reflejan la extrema inestabilidad del periodo, al pasarse de celebraciones como la *Fiesta de la Federación*, que conmemora el primer aniversario de la *Toma de la Bastilla*, el 14 de julio de 1790, a dramáticos sucesos, como la *Masacre del Campo de Marte* del 17 de julio de 1791, tan sólo un año después, en la que la Guardia Nacional, comandada por el Marqués de Lafayette, carga contra los ciudadanos que se manifiestan en la zona, ocasionando numerosas víctimas mortales. Tras estos hechos, en el mismo Campo de Marte, llegaría el ajusticiamiento de Jean Sylvain Bailly primer alcalde (y exalcalde de París) el 12 de noviembre de 1793, tras ser condenado y responsabilizado de la masacre, o la celebración del *Festival del Ser Supremo*, el 8 de junio de 1794. Una histriónica festividad ideada por Robespierre, donde se rinde un culto religioso a la laicidad, y que es hábilmente representada dentro de la trama del videojuego. Cuando no se da este tipo de acontecimientos, el Campo de Marte es recreado en la escenografía de Unity como una zona tomada por los soldados, desde su extremo occidental, donde se levanta una puerta triunfal de cuatro arcos de medio punto, es una gran llanura, rodeada de cuarteles, con numerosos campamentos de tiendas de lona, y estructuras militares efímeras, y zonas de prácticas de disparo, donde resuenan constantemente los cañonazos. En el centro del terreno, se eleva un gran montículo de roca sobre la que se erige una columna con una escultura a la sombra de un gran árbol, que se considera el altar a la laicidad en el *Festival del Ser Supremo* anteriormente mencionado.

Escuela Militar.

La Escuela Militar o *École Militaire*, es un gran recinto arquitectónico formado por numerosos pabellones y patios internos, donde se imparten estudios militares y que delimita el sureste del Campo de Marte, donde se llevan a cabo las prácticas bélicas de la institución. La academia es construida como un gran centro donde alojar a centenares de niños de orígenes humildes y damnificados por la guerra principalmente (aunque también pueden acceder jóvenes de familias acomodadas), con objeto de formarlos como oficiales de élite. En la institución se educa a numerosos cadetes, de los cuales el más más célebre es un joven alumno graduado a los quince años de edad como teniente segundo de artillería, y que responde al nombre de Napoleón Bonaparte. La gran y extensa fachada noroccidental que se abre al Campo de Marte, tiene un diseño simétrico donde el cuerpo

principal central está más adelantado que los cuerpos laterales. En el juego se muestra muy similar a la estructura original en que se basa, siendo, no obstante de una escala más reducida. En la puerta principal puede apreciarse una gran proximidad estética, como en el caso del diseño de las columnas corintias, mostrándose fiel en su forma, aspecto, y número. Cabe mencionar, que a pesar de la fidelidad al diseño, las dimensiones y el espacio entre ellas son más reducidas debido a la menor escala de la estructura, lo cual es apreciable si se comparan imágenes del edificio real y su contrapartida virtual. No obstante, si el jugador se sumerge en la recreación virtual sin referencias del modelo real, encontrará la estructura del edificio y su ornamentación fielmente recreadas en *Assassin's Creed: Unity*.

Saint Lambert.

Al sur del distrito de Los Inválidos se extiende el barrio de Saint Lambert como una vasta zona agreste y agrícola. Estéticamente puede decirse que se trata de una representación de la campiña francesa dentro de los límites de la ciudad de París. Se muestra como la localización más pintoresca y campestre de la ciudad, donde proliferan las pequeñas granjas, las casas empedradas y los muros de mampostería. Es un entorno donde proliferan los nacimientos de agua y los riachuelos, que ayudan a irrigar los numerosos campos de vides, donde siempre hay campesinos vendimiando, y en el que pueden presenciarse otras fases del proceso de producción vitivinícola; como la tradicional pisada de la uva, junto a los enormes toneles de madera, en que se atesora el caldo resultante para, tras el proceso de fermentado, ser comercializado en botellas. Es un barrio donde no aparece ninguna recreación de patrimonio histórico artístico, pero que por sus paisajes, y por la escenificación del modo de vida rural en la época, puede considerarse un pequeño museo de la memoria y de la tradición dentro del escenario juego.

Barrio Latino.

El Barrio Latino o Quatier Latin en *Assassin's Creed* está ubicado en el centro de la orilla izquierda del Sena, pero coincide sólo parcialmente con la situación geográfica real del verdadero Barrio Latino, que se extiende más hacia el este de París de lo que lo hace en el juego. El Barrio Latino representado en *Unity* se corresponde aproximadamente con la zona geográfica que ocupa actualmente el VI Distrito, o de Luxemburgo. Históricamente, es una zona urbana originada en torno a instituciones educativas como La Sorbona y el Colegio de Francia, de ahí el origen de su nombre, por ser el latín la lengua en la que se

instruyen los miles de estudiantes que pueblan sus calles. Es por ello que la localización se representa en la ambientación del videojuego como un lugar donde la cultura está más presente, por lo que resulta habitual encontrar libros en los tenderetes de venta callejera, en lugar de los habituales productos del campo y carnes. El territorio del Barrio Latino queda subdividido a su vez en tres barrios; Faubourg Saint-Germain, La Sorbona, y Luxemburgo, que se analizan a continuación.

Faubourg Saint-Germain.

El Barrio de Saint-Germain, es un entorno notablemente desarrollado a partir de la segunda mitad del siglo XVIII, por lo que puede apreciarse que es una zona distinguida, con construcciones nobles, jardines, cafeterías y mesones decorados con finos muebles neoclasicistas, pero debido a los constantes saqueos durante la Revolución, se transforma en un lugar infame que tiene que ser patrullado por guardias. En el norte se encuentra el Collège des Quatre-Nations, en cuyo entorno pueden encontrarse tenderetes de venta de libros, incluso algún impresor estampando páginas de libros, siendo recreado el lugar como un sector de intelectuales y estudiantes. En algunas plazas del barrio, en rincones del espacio público, o en los interiores de algunas manzanas, pueden contemplarse escenas de artistas pintando al aire libre. En el corazón del distrito, la Abadía de Saint-Germain-des-Prés es reconvertida en una fábrica de salitre en 1790, y aunque otros edificios conventuales son vendidos y transformados en depósitos de pólvora, aún transitan los clérigos y monjas por los alrededores de estas construcciones religiosas. Al este, puede encontrarse una pequeña iglesia medieval sin nombre, y cerca de ella, limitando con el barrio de la Sorbona, hay una profusión de cafeterías y restaurantes, como el histórico Café Procope.

Collège des Quatre-Nations.

El Collège des Quatre-Nations, o Colegio de las Cuatro Naciones, también es conocido como Collège Mazarin en honor de su fundador, el cardenal Jules Mazarin (Pescina, 1602 - Vincennes, 1661). Su edificio se encuentra situado en el Muelle de Conti en la orilla sur del Sena, donde su cóncava fachada semicircular se proyecta mirando al Louvre, al otro lado del río. Tanto en la localización geográfica como en la estructura del edificio y su diseño barroco, la versión virtual del colegio es estéticamente muy similar a la obra original, pudiendo observarse que, al igual que en la realidad, se divide en módulos conformados por alas semicirculares surgidas de un cuerpo central. Éste es sólido, con

planta de cruz griega, fachada con frontón triangular que se abre a una escalinata, y sobre el que se erige una cúpula elevada sobre un alto tambor. Es una apariencia que recuerda al cuerpo central de la mencionada Iglesia del Dôme o de la Cúpula, en Los Inválidos, ya que ambas edificaciones se construyen en fechas aproximadas.

La base de datos del juego aporta como curiosidad que en 1793, las instalaciones del colegio son usadas como presidio, donde, de hecho, llegan a estar retenidos personajes ilustres como Jacques-Louis David (quien curiosamente estudia en el colegio antes de ser su prisión), el Dr. Joseph Ignace Guillotin, o la institutriz de los Infantes de Francia, Luisa Isabel de Croy, Madame de Tourzel. Desde antes de la Revolución, sus instalaciones acogen la Biblioteca Mazarino, que continúa su actividad en la actualidad, momento presente en que el edificio del Colegio de las Cuatro Naciones es sede del Instituto de Francia.

Saint-Germain-des-Prés.

Tanto en el mapa de juego como en el del auténtico París, Saint-Germain-des-Prés se sitúa en el barrio al que da nombre hasta la actualidad y que forma parte del actual VI distrito. Saint-Germain-des-Prés es una muy antigua abadía benedictina, de las primeras grandes edificaciones de estilo gótico, y una de las más importantes de Francia, que antes de la Revolución es

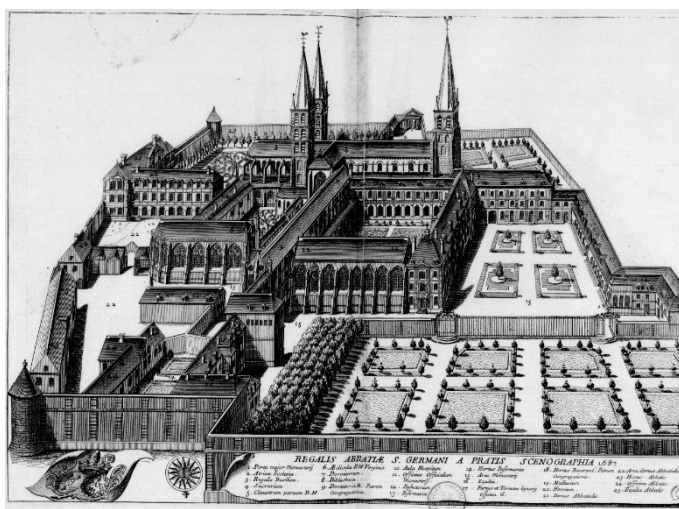


Fig.29. Ilustración de Saint-Germain-des-Prés (1687).

propietaria de gran parte de las tierras a la orilla sur del Sena. Su entorno, se convierte en una localización muy valorada a las afueras de la ciudad, donde la clase aristocrática establece sus lujosas casas de campo. Durante la Revolución, la abadía es disuelta, se suprime el culto, y es saqueada, siendo la iglesia reconvertida en un mero almacén de pólvora, hasta que en agosto de 1794 se produce una explosión y consiguiente incendio que destruye parte de la antigua estructura, especialmente la biblioteca y parte del claustro. En el videojuego, la iglesia es la parte más reseñable y se representa con un aspecto muy parecido a la estructura superviviente que conocemos en la actualidad, ya

desde la planta de cruz latina, con la fachada principal orientada al noroeste y cabecera orientada al sureste. El alzado se presenta como una estructura sólida de sillares, con vidrieras góticas prácticamente idénticas al diseño original, y una torre campanario en varios niveles y con un apuntado tejado. También se recrean con fidelidad al original la nave y el transepto, partes antiguas que se conservan hasta nuestros días. Su principal diferenciación estética con respecto a la iglesia actual, está en la presencia de dos torres adheridas al transepto, que se añaden en la versión digital por fidelidad a la época recreada, cuando aún no habían sido destruidas. Éstas son algo más bajas, pero con una apariencia idéntica al campanario superviviente.

Sorbona.

En el centro del distrito del Barrio Latino se extiende el barrio de la Sorbona, una localización de amplias calles no adoquinadas, de estética rural, donde se dan importantes construcciones como el Hôtel de Cluny, alrededor del cual se organiza el urbanismo de la zona. Los mercados y las tiendas forman parte de la escenografía, y al sur del Hôtel de Cluny, también queda representada una pequeña iglesia medieval con un camposanto anexo a ella. A medida que el usuario se desplaza hacia el sur, se sumerge en un ambiente cada vez más bohemio, donde proliferan los artistas callejeros, vendedores de libros y poetas que recitan en público, en una atmósfera que delata la presencia de una importante institución cultural como es la Sorbona, que da nombre al barrio.

Hôtel de Cluny.

El Hôtel de Cluny, es un edificio situado en el corazón del barrio de la Sorbona. Se muestra como un ejemplo de arquitectura medieval parisina, con una lujosa pero sólida construcción de sillares, de carácter privado, y destinada a ser residencia de ilustres personalidades. Es reconstruido a lo largo de los siglos, aunque incorporando no demasiados elementos de la arquitectura coetánea, mostrándose reacio a integrar novedades estructurales y ornamentales, y con una apariencia fiel al diseño gótico, casi como un castillo de fantasía medieval. En el momento recreado en el videojuego, durante la Revolución francesa, el Hôtel de Cluny es vendido como propiedad nacional y sufre una desprotección y una serie de agresiones que transforma parcialmente su apariencia. El edificio es recuperado por el Estado en 1843, fecha en la que se convierte en un museo. Actualmente conocido como Museo Nacional de la Edad Media de París, alberga una importante colección de tapices.

La Sorbona.

El Collège de Sorbonne, Colegio de Sorbona, o, simplemente La Sorbona, es fundada a mediados del siglo XIII por Robert de Sorbon (Sorbon, 1201 - París, 1274), sabio capellán y confesor del rey Luis IX de Francia, con objeto de formar en teología a niños de clases humildes. Es así como nace una de las primeras instituciones relevantes del París medieval, y junto con Oxford, Bolonia y Salamanca, es una de las universidades más antiguas del mundo. Es, por tanto, un organismo ineludible en una recreación del París de finales del siglo XVIII, por lo que su edificio, un complejo monumental histórico, se ubica en el mapa del juego en el extremo oriental tanto del Barrio Latino, como del barrio de la Sorbona (aunque en el mapa actual de París se sitúa en una zona más occidental). El complejo arquitectónico que conforma la Sorbona, es un gran espacio cuadrangular compuesto de numerosas alas y naves, que articulan espacios interiores y patios. En su representación virtual, se simplifica su diseño reduciendo el número de naves, aunque es destacable la recreación de la Capilla de Santa Úrsula, o Capilla de la Sorbona, que es una edificación clave en el complejo monumental de la universidad, siendo el eje central del recinto y su zona más elevada, y visible desde cualquier punto del barrio. La capilla, en el videojuego, está basada en la imagen de la construcción actual, por tanto, se muestra como una nave de tipo basilical, con una planta centralizada, sobre cuyo crucero se sitúa un elevado tambor, en el que descansa su gran cúpula, visible desde todo el barrio. Tiene tres fachadas, dos clónicas abiertas hacia patios internos del complejo, y una fachada principal orientada al oeste que se abre hacia una plaza (la Plaza de la Sorbona). Como es habitual en el diseño barroco, sus portadas se presentan con hileras de columnas corintias. Los dos diseños de fachada, transmiten una lectura de dualidad de estilos, siendo que los pórticos que se abren al patio se muestran con una estética más clásica, mientras que la fachada occidental tiene un diseño más barroco. Ésta, tiene cuatro nichos donde se alojan esculturas, aunque ninguna de ellas (ni ninguna otra, o relieve en el monumento) se corresponde con las esculturas reales de la verdadera capilla. Tampoco se recrea su característico reloj custodiado por dos musas, pero esto es debido a que se trata de una modificación del siglo XIX y recrearlo en el juego supondría un anacronismo.

Luxemburgo.

Dentro del mapa de juego de *Assassin's Creed: Unity*, el barrio de Luxemburgo es la zona sur del Barrio Latino, siendo un territorio que se caracteriza por su extensión y apertura.

Eso es debido a que aproximadamente un tercio del terreno lo ocupan los conocidos Jardines del Palacio de Luxemburgo, que, en conjunto conforman la localización más destacada de esta parte de París. A pesar de este protagonismo del Palacio de Luxemburgo, existen otras zonas destacables como, por ejemplo, el templo gótico situado al este, donde se establece el Club de los Jacobinos en el juego, y alrededor del cual se organiza un trazado urbano más abierto y rural. En el extremo sur del distrito, se extienden más zonas ajardinadas que rodean otra de las localizaciones de interés en el distrito, el edificio del Observatorio de París, que también merece atención en el análisis de las localizaciones que a continuación se expone.

Jardines y Palacio de Luxemburgo.

Los Jardines del Palacio de Luxemburgo son originariamente un gran parque privado que se abre al público, una de las grandes zonas verdes de la gran ciudad que, actualmente, son los jardines del Senado francés, establecido en el Palacio de Luxemburgo desde que Napoleón Bonaparte lo decidiera así en 1801. Los jardines en el juego tienen un diseño libre, son amplios espacios verdes, de césped, jardineras, árboles, fuentes y esculturas, pero con un diseño no basado en el aspecto de los jardines en la actualidad. Es algo que se observa desde su planta, visible desde el mapa del juego, donde se aprecia que, de hecho, su orientación también es diferente, estando su eje de simetría inclinado hacia el suroeste, en lugar de estar proyectados hacia el sur, conformando un eje con el Observatorio de París, como en el mapa real de la ciudad. Aun así, a pesar de las diferencias en el diseño, mantienen una estética propia de la época donde destaca el orden y la simetría del conjunto, con respecto a sí mismos y al Palacio de Luxemburgo.

El complejo arquitectónico del palacio, es una estructura de naves en torno a un patio, y sus enormes galerías son aprovechadas para albergar valiosas colecciones pictóricas de la familia real, convirtiéndose así en museo incluso antes de la Revolución. En el videojuego, la estructura es más pequeña, pero recrea con fidelidad la disposición, el orden, y la estética del edificio original en que se basa, aunque ya desde la planta (típica en los palacios franceses) puede observarse que, al igual que en el caso de los jardines, hay una cierta inclinación de su eje de simetría hacia el oeste, lo que lo descoloca de la línea recta que lo articula con el observatorio de París situado al sur de su fachada principal. A pesar de esa diferencia en el plano, a nivel de alzado, se trata de una impresionante representación virtual de la arquitectura barroca del palacio original, sus

cuerpos principales, las naves que los conectan, las techumbres abuhardilladas, las entradas y el patio interior, todo es un gran complejo muy fielmente recreado a nivel estructural, y que podría describirse de la misma manera que el verdadero palacio es analizado en los libros de arquitectura. Pero, donde el Palacio de Luxemburgo se convierte en una recreación virtual verdaderamente destacable es en la representación de su interior. Como se ha visto a lo largo del análisis de las edificaciones monumentales de *Unity*, no es frecuente que éstas sean recreadas también en su interior, y aunque en algunos casos el trabajo de diseño dentro de estos espacios monumentales es muy meritorio, en el caso de los interiores del Palacio de Luxemburgo, es especialmente encomiable.

Las enormes estancias del palacio están representadas con gran lujo de detalles, desde su estructura, pero especialmente en el aspecto ornamental, donde resulta abrumadora la cantidad de dorados, mármoles embutidos, pinturas al fresco en las techumbres y enormes oleos en las paredes. Todo ello, con una extraordinaria similitud al original en especial al visitar la Sala de Conferencias del Senado, donde la profusión y el lujo ornamental, combinado con la ambientación, la refracción de la luz sobre los brillantes objetos, crean una atmosfera hiperrealista que transmiten al jugador la sensación de estar en el verdadero palacio a pesar de que, como se ha comentado en otras ocasiones, el diseño de las pinturas, esculturas, y otros ornamentos es diferente al original. Por todo ello, se manifiesta como un loable trabajo artístico, de diseño y de recreación, pero el mérito se multiplica al conocer que la reconstrucción de todo este complejo monumental, desde su aspecto exterior a su extraordinaria decoración interior, se lleva a cabo en tan sólo dos meses de trabajo por parte de un equipo artístico de cuatro personas (Wiley, 2016).

Observatorio de París.

El edificio del Observatorio de París se erige en el extremo más meridional del Barrio Latino (aunque en el mapa del París actual no está ubicado dentro de esta demarcación geográfica) en alineación con un eje vertical que lo conecta con los Jardines y Palacio de Luxemburgo al norte de su ubicación.

Ya en la base de datos del juego se especifican algunas informaciones referentes a la construcción del edificio, como el hecho de que el arquitecto, físico, y médico Claude Perrault (París, 1613-1688), hermano del célebre escritor Charles Perrault, diseña los planos del edificio, excluyendo de los materiales de construcción el hierro, por interferir

en el magnetismo de las brújulas, y la madera, para evitar posibles incendios. También se indica que la construcción de las instalaciones del observatorio se inicia el 21 de junio de 1667 (el día del solsticio de verano), concluyendo la obra en 1672. A pesar de ello, en la escenografía del juego, que recrea los años 1789-1794, el edificio se muestra con andamiajes y con la estructura de madera de una cúpula en proceso de construcción, donde hoy se sitúa en el edificio una moderna cúpula. No obstante, aunque transmita la sensación de ser una construcción inacabada en algunos aspectos, se muestra sólida y muy similar a la estética del edificio real. La estructura también se muestra rodeada de jardines, aunque carecen de la extensión, del diseño y del cuidado del verdadero observatorio en la actualidad, luciendo en el periodo revolucionario como un lugar abandonado, maltratado incluso, que recuerda a una institución científica únicamente por los telescopios abandonados en algunos rincones del edificio.

La Bièvre.

Este distrito se encuentra situado en el sureste del mapa de juego de *Assassin's Creed: Unity*, una amplia localización que se corresponde aproximadamente con el V distrito, o del Panteón, en el actual mapa de París. La Bièvre es una zona de gran importancia económica para la ciudad, debido a la gran concentración de talleres y curtidurías que se dan en el entorno del río Bièvre (actualmente se encuentra soterrado bajo las calles) aunque, por otro lado, supone un impacto muy negativo en la higiene de la zona, quedando reflejado en la estética de las casas que pueblan la zona, muy humildes, y afectadas por la toxicidad de las aguas. Como en el resto de distritos del juego, el territorio se subdivide en tres grandes barrios; Saint-Jaques, Saint-Marcel, y Panteón, que se analizan en los siguientes párrafos.

Saint-Jaques.

Saint-Jacques es el barrio más septentrional dentro de La Bièvre, domina una buena parte de la margen izquierda del Sena, a la altura de la Cité. Sus calles se muestran cubiertas de barro, rodeadas de construcciones humildes y de aspecto estropeado. En los interiores de las viviendas queda patente la insalubridad en la que se vive en las casas de este barrio, y en algunos patios interiores se dan talleres artesanales de todo tipo. Es una localización donde el factor humano y social cobra especial relevancia en la escenografía, siendo habitual encontrar personas en condición de desamparo, ciudadanos de clase baja, que en ocasiones, con su rutina, cuentan su propia historia; como el hombre desaliñado que

transporta con dificultad una cruz plateada, sin duda sustraída de algún templo, aprovechando el ambiente anticlerical de la Revolución. Hacia el este comienzan a ser visibles las altas chimeneas humeantes que delatan la histórica actividad industrial de las tenerías y curtiembres de pieles de la zona. Es una de las pocas zonas del París recreado en *Assassin's Creed: Unity* donde no hay presencia de templos ni estructuras religiosas, y más allá del valor estético de su pintoresco paisaje, el Barrio Saint-Jaques mostrado en el videojuego no ofrece ninguna localización histórica o artística especialmente reseñable.

Saint-Marcel.

El barrio de Saint-Marcel, el tercio oriental de La Bièvre, se muestra, al igual que Saint-Jaques, como otro gran vecindario poblado por las clases populares parisinas. Es una zona donde, desde el sur y hasta su desembocadura en el Sena, fluye el río Bièvre, circunstancia que se aprovecha para el tratamiento de cueros y pieles, producción de mantas, y para teñir y lavar la ropa, generándose a lo largo del río un trazado urbano desordenado, caótico y anárquico.

En la zona se localiza con posterioridad la Real Fábrica de Gobelinos (característicos tapices que llevan el nombre del famoso tintorero Jehan Gobelins), y al este se encuentra una gran edificación hospitalaria, la Salpêtrerie, convertida en el contexto del juego en una lúgubre prisión. Al sur, junto a las murallas que delimitan la ciudad hay zonas urbanas inundadas que hacen más insalubres, si cabe, las barracas en las que dormitan algunos desamparados. A continuación se analiza con mayor detalle las localizaciones más importantes de Saint-Marcel.

El Bièvre.

Es un riachuelo que desemboca en la margen izquierda del Sena, históricamente ligado a la industria de la curtiduría parisina. Su entorno es probablemente la localización urbana más lograda del juego, porque se siente el desorden, la suciedad, y las malas condiciones de vida que conlleva la actividad industrial de los curtidores a lo largo del río en el sureste de París. Las aguas están teñidas de un color caoba, y cuando se oye el zumbido de las moscas alrededor de los barriles de curtido y los bastidores de secado de pieles, casi puede sentirse el pestilente olor en el aire. Las malas condiciones que se aprecian están ligadas principalmente al proceso de desgrasado, que requiere de la putrefacción de la piel, por lo que el aire en estas calles es nauseabundo.

El Hospital de la Pitié-Salpêtrière.

Aunque no aparece señalado en el mapa ni reseñado en la base de datos del juego, puede localizarse al explorar el Barrio de Saint-Marcel, donde se divisa la gran edificación en cuyo portal de acceso figura el nombre original de la institución. En origen, está destinado al internamiento de los mendigos y miserables de la ciudad, con unas instalaciones divididas en tres partes; La Pitié, para los niños, Bicêtre para los hombres, y La Salpêtrière para las mujeres.

Durante la Revolución se convierte en una de las más infames prisiones parisinas (así es representada en *Unity*), y adquiere un trágico protagonismo cuando varias decenas de internas son asesinadas en una de las *Masacres de septiembre*. Conocido como uno de los presidios con las condiciones de vida más lamentables para los reclusos, también es el lugar donde acaba internado el Marqués de Sade tras ser trasladado del presidio de Sainte-Pélagie (Chevalier, 2015). En la actualidad la zona ha vuelto a ser dedicada a la actividad hospitalaria en unas modernas instalaciones.

Barrio del Panteón.

En la distribución urbana de *Assassin's Creed: Unity*, el barrio del Panteón forma parte del distrito de La Bièvre, aunque realmente es más coincidente con el Barrio Latino en un mapa real de París. El trazado de las calles también se muestra muy diferente a la ciudad real en la actualidad, mostrándose en el videojuego como las calles y las manzanas se organizan radialmente en torno a un gran espacio central, ocupado por el Panteón, que da nombre a toda la zona. Urbanísticamente el Panteón es el centro y las calles convergen en él, por lo que la magnificencia de su construcción puede ser vista prácticamente desde cualquier punto del barrio.

Panteón.

En el mapa de París de *Unity*, el Panteón es la más meridional construcción monumental, y ocupa un lugar preferente que hace que su silueta y la de su cúpula sean visibles y destaquen en todo el distrito. El edificio virtual recreado en el juego, tal y como la construcción real en que se basa, es un monumento diseñado en un temprano estilo neoclásico, su fachada principal tiene un pórtico de columnas corintias sobre el que descansa un frontón clásico inspirado por el romano Panteón de Agripa, aunque su cúpula recuerda a la de San Pedro en Roma, o San Pablo en Londres.

Originalmente, el edificio está diseñado y es concebido como una iglesia en honor de Santa Genoveva, un templo con planta en forma de cruz, pero durante la Revolución se decide usarlo como mausoleo secular de personalidades relevantes para la patria. De ahí que en su frontispicio se incorpore una inscripción en la que puede leerse “AUX GRANDS HOMMES LA PATRIE RECONNAISSANTE” (A los grandes hombres la patria agradecida), que también aparece reflejada en el juego. Se muestra, por tanto, como un mausoleo, destinado a albergar la sepultura de algunos de los más ilustres franceses, como el caso de Voltaire, Marie Curie, Víctor Hugo, Jean-Jacques Rousseau, Émile Zola, y Alexandre Dumas (entre muchos otros), que también es representado en la versión virtual del monumento, sirviendo incluso de ambientación para una misión de la trama. El Panteón está diseñado para que se pueda acceder desde el exterior sin tiempos de carga, una construcción total del monumento, que incluye la posibilidad de acceder a la cripta bajo la nave principal, aunque no como una zona de libre acceso, ya que se encuentra fuertemente custodiada por guardias.

XI.2.2. Villa de Versalles.

La Villa de Versalles conforma un área de juego y un escenario ajeno al mundo abierto principal de *Assassin's Creed: Unity*, por tanto se “viaja” a su territorio a través de una pantalla de carga. Es equivalente a cualquiera de los siete distritos en que se divide la ciudad de París, y se organiza, al igual que estos, en una subdivisión territorial en barrios. En este caso se dan dos zonas en lugar de tres, siendo Recollets la mitad occidental de la villa y Saint-Louis la mitad oriental, aunque ambos comparten unas similitudes urbanísticas que impiden una objetiva diferenciación estética de las zonas. Conforman un territorio plenamente ficticio, aunque es una reimaginación ambiental más o menos verosímil y fundamentada de lo que pudo ser la Villa de Versalles a finales del siglo XVIII y principios del XIX. En el Norte de Recollets, lindando con las murallas de la ciudad hay más zona de campo, el paisaje es agreste y los moradores del terreno se dedican a la recolección de fruta. Abunda el cultivo de la vid y la arquitectura es de un carácter más rural que en París con casas más amplias en planta, pero con menos alturas que en la ciudad. Cerca de la zona hay molinos de viento destinados a la molienda del cereal.

Es frecuente encontrar construcciones con muros de piedra, pero conforme se acerca el centro del barrio se aprecian otro tipo de edificaciones, como son las casas señoriales,

lujosamente ornamentadas, y los bloques de edificios vistos en otras zonas, de tres o cuatro alturas, con locales comerciales, como cafeterías y tabernas, en los bajos. En el centro del Distrito hay una gran plaza cuadrada en torno a la cual se distribuyen los barrios de Recollets y Saint-Louis, un espacio público dedicado al comercio, un gran mercado con un gran número de puestos de venta donde se despachan todo tipo de productos agrícolas, carnes y pescados. Al sureste, ya en el barrio de Saint-Louis, encontramos una iglesia, no documentada en la base de datos del videojuego. Es un templo con planta de cruz latina, con una gran torre campanario de sección cuadrada y una apuntada techumbre que surge desde el crucero. Una estructura cuyo perímetro se encuentra reforzado por contrafuertes. Tiene un gran rosetón en su puerta principal, y un gran número de rosetones más pequeños a en su extensión longitudinal. Dentro de los límites de su terreno hay algunas lápidas que conforman un pequeño cementerio. Este ejemplo de arquitectura gótica se extiende frente a las inmediaciones del Hotel des Menus Plaisirs, una enorme construcción palaciega, cuyas extensas naves conforman sobre el plano un gran área rectangular con dos grandes patios internos, uno de ellos destinado a jardines, el otro, es la entrada, y está diseñado a modo de plazoleta de recepción donde los carruajes pueden circular en torno a una isleta con dos fuentes. Accediendo al interior puede contemplarse la rica ornamentación y muebles de estilo Luis XVI. Inexplicablemente, del mapa de este pequeño mundo abierto que conforma el distrito, queda excluida la ambientación del Palacio de Versalles construida para el videojuego.

Palacio de Versalles.

El Palacio de Versalles queda representado en *Assassin's Creed: Unity* a modo de escenario parcial, de fase, o “pantalla” de videojuego tradicional, aislada de cualquier otro escenario. El jugador puede visitar el palacio repitiendo un par de misiones del juego, una de ellas es la inicial planteada como tutorial, y en la que apenas hay posibilidad de explorar libremente el escenario. De su estructura se muestra la famosa entrada principal, el *cour d'honneur* que da la bienvenida al palacio, en este caso, al personaje del jugador, Arno Dorian, acompañando a su padre en un momento inicial de la trama. Dentro de esa misión pueden contemplarse algunas estancias, generalmente despachos, profusamente decorados con muebles neoclásicos, y algunos patios. Desde alguna ventana pueden contemplarse los extraordinarios jardines diseño de Le Notre, pero sin posibilidad de acceder a ellos libremente. En otra misión del juego el joven Arno tiene ocasión de volver

a visitar la entrada principal del palacio, pero de nuevo se trata de una situación que no permite una plena exploración del palacio.

XI.2.3. Saint-Denis/ Franciade.

La ciudad de Saint-Denis, la antigua población al norte de París, que actualmente se encuentra integrada dentro del tejido urbano de los suburbios parisinos, también es recreada en *Assassin's Creed: Unity*, aunque no es incluida desde el principio dentro del título. Saint-Denis es el escenario de una nueva aventura titulada *Reyes Muertos*, protagonizada por Arno Dorian, y ambientada tras los acontecimientos de *Unity*, que se incluye en el juego como contenido descargable a través de internet, o DLC (DownLoadable Content), a partir del 13 de enero de 2015 en EEUU y el 14 de enero de 2015 en Europa, Asia, y Oriente Medio (dos meses tras el lanzamiento oficial de *Unity*).

La historia de *Reyes Muertos*, ambientada en Saint-Denis, se inicia el 3 de agosto de 1794, una época en la que, por las connotaciones religiosas del nombre de la población, ésta es rebautizada como Franciade. El escenario de Franciade, como ocurre en el caso de la Villa de Versalles, es una población inconexa con el mundo abierto del juego principal, aunque está planteado como cualquiera de los distritos parisinos vistos en *Unity*, con un tamaño similar y una subdivisión en tres barrios diferenciados; Cementerio, Molino, y Basílica. El panorama general en Franciade es el de un ambiente rural en decadencia, luciendo como una población que se ha degradado con el tiempo, y que ha empeorado por la gestión de la Convención Nacional durante la Revolución francesa, que en 1793 organiza la profanación y destrucción de la necrópolis real bajo la catedral de Saint-Denis. Este episodio real tiene unas connotaciones siniestras y truculentas, al haber quedado expuestos los cadáveres en la superficie, algo que supone una conmoción para la ciudadanía de la época, incluso a pesar del sentimiento antimonárquico.

Este hecho da pie a desarrollar una narrativa ficticia dentro del juego que, en cierto modo, traslada al medio del videojuego el espíritu inquietante del relato literario romántico *Las tumbas de Saint Denis*, de Alejandro Dumas, publicado en su antología *Los mil y un fantasmas* (1849), que se ambienta precisamente en la misma localización y en la misma época que el juego, con una profusión en la descripción del paisaje, de la abadía, la población, el clima social, y los acontecimientos, que son muy reconocibles en la historia de *Reyes Muertos*. Es por ello, que el paisaje general en Franciade se muestra en el juego

con una estética y atmósfera fantasmagórica, representada incluso en la manera de jugar, siendo posible, por primera vez en la franquicia, que el personaje principal maneje un candil para adentrarse en la misma Cripta Real.

Gran parte de la aventura se desarrolla en unos oscuros túneles subterráneos ficticios, que no ofrecen ningún aspecto urbanístico, arquitectónico, o artístico reseñable, por lo que, desde el punto de vista monumental, es evidente que la parte más destacable de la población de Saint-Denis, está en su superficie. En el norte del territorio se encuentra el barrio del cementerio, presentado con una ambientación muy romántica, una gran extensión de terreno salpicada de edificaciones medievales ruinosas, habitada por árboles de ramas secas y deshojadas, con un manto de neblina perpetua que se mueve lentamente entre una profusión de lápidas, panteones, y criptas subterráneas. Al sur de este gran camposanto se encuentra el barrio llamado Molino, una extensión de terreno rural, donde se dan las pequeñas y humildes casas de los labriegos en torno al gran molino de viento que da nombre a la zona. Aunque, sin duda, el territorio más interesante desde el punto de vista de esta investigación es el del barrio denominado Basílica, al este del distrito de Franciade/ Saint-Denis, un barrio con manzanas similares a las ya vistas en algunas zonas de París, algo más espaciales y con viviendas de menor altura, donde destacan dos estructuras monumentales de interés; la Basílica de Saint-Denis, que da nombre al subdistrito, y la Maison d'Education de la Légion d'Honneur.

Basílica de Saint-Denis.

La abadía, basílica y catedral gótica de Saint-Denis, es mostrada en el juego en un estado completamente ruinoso del que, prácticamente, sólo se conserva la estructura.

Las partes que sobreviven son muy similares a las del monumento real, tal es el caso de los enormes rosetones de las fachadas de los cruceros, y en la fachada principal se da la diferencia de que en la versión virtual se muestra con dos elevados campanarios, siendo la torre



Fig.29. Imagen general de la Basílica de Saint-Deis en Assassin's Creed: Unity.

norte (una parte de la construcción que no llega a sobrevivir hasta la actualidad) mucho más elevada y apuntada que la torre sur. A pesar de mostrarse en muy mal estado de conservación, es una construcción especialmente interesante, al permitir al jugador explorar el armazón de toda la techumbre desde dentro de la edificación. Esta circunstancia ayuda a comprender el proceso constructivo de una catedral, de una manera nunca antes vista en la franquicia, al exponerse al completo el esqueleto del templo, compuesto de todos los elementos arquitectónicos que ayudan a sustentar y a distribuir el peso de una construcción de tal calibre. Además, alberga bajo sus cimientos la Cripta Real, a la que se accede en la trama de la aventura en Franciade.

La Maison d'Education de la Légion d'Honneur.

Junto al lado sur de la Basílica de Saint-Denis se da el claustro de la abadía. Una localización que en el juego recibe el nombre de Maison d'Education de la Légion d'Honneur, una institución educativa fundada por Napoleón que se establece en la abadía, una vez reformada, con objeto de hacerse cargo de la formación de niñas pobres o huérfanas de guerra, cuyos padres, abuelos o bisabuelos, hubieran sido merecedores de la Legión de Honor. No obstante, aunque la institución que le da fama comienza su labor educativa en la abadía el año 1812, y continúa siendo un prestigioso colegio femenino en la actualidad, hay que tener en cuenta que la ambientación del juego nos sitúa en el año 1794. Es por ello que la edificación, el claustro, sus diferentes naves y sus patios, se muestran en un estado de abandono y ruina propia de la estética de ruina generalizada en todo el distrito de Franciade/ Saint-Denis.

XI.2.4. Otras localizaciones de interés.

Muralla de la Ferme Générale.

La Muralla de la Ferme Générale, es una construcción levantada en París con el objeto de obligar a quienes entraran o salieran de la ciudad a someterse a un control. Una suerte de aduana abusiva en un tiempo de crisis muy extrema, que se convierte en un símbolo del poder tiránico del Antiguo Régimen, y que al estallar la Revolución recibe la ira del pueblo.

A pesar de ello, la muralla no es derribada por completo, y a lo largo de los paseos por el París de *Unity* es posible encontrar secciones de sus muros delimitando una parte del escenario de juego.

La Torre Eiffel.

Como se ha visto en capítulos anteriores de *Assassin's Creed*, gracias a una tecnología de ciencia ficción es posible sumergirse en recreaciones virtuales hiperrealistas de ciudades históricas. Circunstancia argumental aprovechada por los desarrolladores de *Unity* para conseguir que recreación de París, también esté presente el monumento más célebre de Francia; la Torre Eiffel.

A través de las misiones tituladas *Distorsiones de Helix*, el jugador experimenta saltos temporales que trasladan a su avatar a distintas localizaciones de París en épocas diferentes. De esta manera, durante un corto espacio de tiempo, en una zona urbana restringida, y al margen del mundo abierto del juego, puede visitarse el París de la *Belle Époque*, donde la presencia de la Torre Eiffel es un atractivo paisajístico. No obstante, al estar situada fuera del perímetro de juego, no puede ser visitada. Sin embargo, en algunas de estas distorsiones, el personaje es transportado directamente al monumento en el periodo en que París es ocupada por los nazis. En distintas distorsiones, el jugador puede recorrer algunos pisos de la estructura, pero el tiempo limitado y los objetivos de juego dentro de la misión impiden conocer el monumento en las mismas circunstancias que otras importantes construcciones aparecidas en el videojuego.

A través del recurso narrativo de la distorsión temporal, se cumple el objetivo de incluir dentro de la escenografía de juego (y dar cierto protagonismo) a la Torre Eiffel, cerrando así el círculo de la recreación total del París arquetipo más conocido internacionalmente.

**CAPÍTULO XII: EL LONDRES VICTORIANO DE ASSASSIN'S
CREED: SYNDICATE.**

Assassin's Creed: Syndicate es un videojuego desarrollado por la compañía Ubisoft Quebec, subsidiaria de Ubisoft. Es un título lanzado al mercado por primera vez el veintitrés de octubre de 2015 para videoconsolas PlayStation 4, Xbox One, y el diecinueve de noviembre de 2015 para PC.

El argumento del título gira en torno a la búsqueda de un mítico Fragmento del Edén, que conduce la trama hasta el Londres de la época victoriana. Concretamente a un momento en que Henry Green, líder de la Hermandad centenaria de los Asesinos, remite en una carta una dramática petición de auxilio, en un intento por salvar la ciudad de la perniciosa influencia templaria, orden que también ha sobrevivido en las sombras a lo largo de los siglos. Como respuesta a esta súplica de ayuda, desde Croydon, población al sur de Londres, llegan los hermanos mellizos Evie y Jacob Frye, unos jóvenes y entusiastas reclutas descendientes de una estirpe de Asesinos, con ganas de conquistar la capital.

Es el año 1868, Londres lleva décadas experimentando profundas transformaciones económicas y sociales debido a los efectos de la Revolución industrial impulsada por la máquina de vapor y una apertura al libre mercado. Sin embargo, los recién llegados hermanos se encuentran con que el nuevo Gran Maestro de la Orden Templaria, Crawford Starrick, ha parasitado todas las instituciones de Londres aprovechando su posición como notable hombre de negocios. El control de Starrick se extiende a la política, la industria, la economía, la sanidad, el transporte, las telecomunicaciones y, entre muchos otros ámbitos, también a las calles, donde domina cada distrito con puño de hierro gracias a las bandas organizadas de criminales. Con la capital del mundo occidental bajo su dominio, el Gran Maestro Templario planea expandir la influencia de la Orden a nivel global, a través de las conexiones con Estados Unidos y la influencia colonial sobre India.

En ese punto, los mellizos Frye suponen un renovado impulso para la resistencia, con una doble vertiente de contraataque; siendo Jacob el aguerrido líder de una nueva banda callejera dispuesta a arrebatarle las calles a los templarios, y convirtiéndose Evie en la estratega encargada de averiguar los puntos flacos de la organización templaria, al tiempo que busca información sobre el Fragmento del Edén, que podría inclinar la balanza hacia el lado de los Asesinos.

A pesar de ciertos desencuentros puntuales, los hermanos, gracias al consejo de personajes notables de Londres como Alexander Graham Bell, Karl Marx, Charles

Dickens, Frederick Abberline, el jovencito Arthur Conan Doyle, o la mismísima Reina Victoria, logran desbaratar la compleja red de influencias templaria.

Sumergidos en una trepidante aventura contra el reloj por las calles del Londres victoriano, los mellizos deben averiguar el paradero de la tecnología sobrenatural que podría cambiar el destino de la humanidad.

Finalmente, en una cripta bajo Buckingham Palace, tiene lugar la gran confrontación entre los hermanos Frye y un Crawford Starrick protegido por el Fruto de Edén, materializado como un sudario que otorga el poder de la invulnerabilidad física a su portador.

XII.1. ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO EN AC: SYNDICATE.

En la trama argumental de *Assassin's Creed: Syndicate*, las secuencias narrativas enmarcadas en el presente quedan relegadas a meras referencias cinemáticas de pocos minutos de duración, centrándose la mayor parte del juego en la recreación del pasado que alcanza ya la edad contemporánea, concretamente la era victoriana. La aventura se inicia en Croydon, población de Londres al sur de Lambeth, donde se desarrolla el tutorial mediante el cual el usuario aprende los comandos básicos para la movilidad de su avatar. Se juega en el interior de una factoría, aunque se puede contemplar parte del paisaje donde el ambiente industrial predomina en el entorno gracias a la presencia de altas chimeneas y edificios de ladrillo rojo. No obstante, no se aprecia ningún elemento reconocible del municipio, por lo que el jugador sabe que está en Croydon únicamente porque así se indica al principio del capítulo.

La navegación del personaje es muy continuista con la vista en las anteriores entregas (correr, saltar, escalar, nadar, caminar sigilosamente) con pocas novedades, aunque de importancia para la exploración de los escenarios, como la incorporación de un disparador de muñeca, que permite lanzar un gancho con cuerda para aferrarse a las cornisas. De esta manera se escalan estructuras verticales a una velocidad considerablemente mayor que con la escalada libre tradicional en la saga, solucionando los problemas de movilidad por unos escenarios donde predominan estructuras arquitectónicas mucho más elevadas y verticales que en cualquier otro capítulo de la saga. También se puede usar la nueva habilidad del disparador de gancho para superar las distancias en las más anchas avenidas londinenses, lo cual supone un profundo cambio en la manera de jugar y, especialmente, en la manera de explorar la ciudad.

Las características propias de la ciudad de Londres en la época victoriana, y su gran extensión de terreno, suponen una gran diferencia de diseño con respecto a entregas anteriores de la franquicia. Para solventar las dificultades jugables que pueda ocasionar la movilidad a través de una ciudad tan grande, se dan los habituales puntos de desplazamiento, o viaje rápido, donde se produce una elipsis que traslada automáticamente al jugador de un punto a otro del escenario. Sin embargo, al margen de esos puntos, el jugador de *Syndicate* se encuentra con la inclusión del tráfico de vehículos, que supone un salto en la movilidad del jugador por los grandes escenarios urbanos del juego. La representación de carruajes, de muy variados tipos y clases, aporta una nueva dimensión a la representación estética y social de la ciudad decimonónica, además de ser tremendamente útil para el desplazamiento dentro de la urbe, con cientos de carruajes disponibles para que el jugador los tome y los guíe de manera fácil e intuitiva. El mismo sentido tiene la interacción con la red de ferrocarriles que, al igual que en el caso del tráfico de coches de caballos, supone la representación de una dimensión estética, tecnológica, y social de la época, además de ser una posibilidad de movilidad para el jugador.

Como se viene viendo en capítulos anteriores, el combate es una característica fundamental del modo de juego en *Assassin's Creed*, y esta modalidad también se adapta a la idiosincrasia de la época recreada en cada juego. Si en títulos anteriores los personajes podían llevar al cinto una espada, por estar ambientados en las cruzadas, o en una convulsa revolución, en la moderna Londres no sería posible ir armados por la calle. Se opta por la inclusión de las armas ocultas, como los bastones con cuchilla u hoja cortante escondida en su interior, los puños americanos, o los cuchillos, es decir, armas reales que existen en un contexto histórico determinado.

La narrativa del juego conduce al usuario por una historia dividida en nueve secuencias, unas quince o veinte horas de duración en total. Una trama compuesta de misiones principales que mueven al jugador por gran parte del escenario. Como es habitual en la saga, existen una serie de misiones secundarias, mayormente de cumplimiento voluntario, que permiten conocer más puntos de la ciudad a través de la inclusión de famosos personajes de la época. Tal es el caso de Karl Marx, Charles Dickens, Alexander Graham Bell, Charles Darwin, un jovencito Arthur Conan Doyle, o la propia Reina Victoria que, a través de un trasfondo argumental, instan al jugador al cumplimiento de determinados objetivos en cualquier rincón del Londres victoriano. Para completar la experiencia de la

exploración sobre un gran escenario recreado hasta el mínimo detalle, desde el diseño de juego, se invita a recopilar una serie de artículos coleccionables distribuidos por rincones aún más recónditos. Objetos como; Ilustraciones y grabados de la época, botellas de cerveza de diseño victoriano, flores secas recopilables en un catálogo, cajas de música, correspondencia real, cofres cerrados, etc.

A nivel técnico *Assassin's Creed: Syndicate* hereda el motor gráfico AnvilNext 2.0 ya visto en *Unity*. Con una mayor experiencia en su uso, el resultando es un mejor modelado de las edificaciones, de los objetos del mobiliario urbano, y del uso de texturas que le dan apariencia estética realista a los materiales que componen la ciudad. La calidad de la ambientación de Londres en 1868, no se puede valorar como algo ajeno al juego, donde uno de los aspectos más disfrutables es la experiencia de pasear por las calles de la ciudad británica, admirando cada detalle. Para ello, la iluminación generada con AnvilNext 2.0 es otro de los puntos clave, gracias a unos efectos de luz solar combinados con fenómenos atmosféricos como la lluvia o la niebla, presentes gracias a una representación de clima dinámico.

De cada actividad humana, animal, o mecánica realizada en cada rincón del Londres victoriano, emana un característico y reconocible ruido que conforma una atmósfera sonora, la cual supone un determinante factor de inmersión en el mundo creado para el deleite del jugador. Hay sonidos que son constantes en cualquier zona de la ciudad, como las pisadas sobre los adoquines de los caballos tirando de los carruajes, el canto de los pájaros durante el día y el de los grillos durante la noche. Los silbidos de las locomotoras o las sirenas de los barcos que navegan por el Támesis, son audibles prácticamente en todo el mapa de Londres, como los alegres cánticos en las proximidades de los *pubs*, o los discursos políticos cerca de alguna factoría.

También se da el sonido ocasional, como el que provoca la lluvia al caer, o el de las pisadas de la gente, los animales y los carruajes sobre los charcos. Los coros vocales y las orquestas que interpretan música en vivo para los transeúntes. Las risas de los niños jugando en un callejón cerca de una estruendosa fábrica, o sus voces gritando en cualquier calle los titulares de los periódicos que venden a penique, junto a vendedores ambulantes de todo tipo de productos. Especialmente destacable es el sonido de los campanarios de la torre del Big Ben, o de la Catedral de San Pablo, que junto con los anteriores ecos

callejeros, conforman una caótica sinfonía urbana, londinense y decimonónica, que llena de vida el escenario y acerca al jugador a la época recreada.

La música del juego, con partitura del compositor estadounidense Austin Wintory, usada para ambientar tanto los momentos de acción como los de drama, retoma esa atmósfera sonora de carácter londinense y se mezcla con ella. A través de piezas con un destacado uso del violín y de instrumentos como violonchelos y trompetas, se otorga al trabajo orquestal un toque distinguido, elegante, y que, en ocasiones, recuerda a un vals, consiguiendo una armonía tanto con el contexto histórico, como con el concepto que de la época victoriana tiene el público actual. Para remarcar el carácter británico, la banda sonora incluye la reinterpretación de algunas canciones populares de la época, que ayudan al jugador a sumergirse en el ambiente tabernario de los populares y alegres *pubs* londinenses.

El desarrollo de *Assassin's Creed: Syndicate* comienza, aproximadamente, entre dos años y medio (Santo, 2015) y tres años (Curci, 2015) antes de su lanzamiento al mercado el 23 de octubre de 2015. El estudio Ubisoft Quebec lidera y dirige el proyecto (en colaboración con los estudios de Annecy, Bucarest, Kiev, Montreal, Montpellier, Shanghái, Singapur, Sofía y Toronto), en el que trabajan, aproximadamente, mil personas (Pelland, 2015a: minuto 0:50), de las cuales un tercio son ingenieros y programadores, otro tercio son artistas conceptuales e ilustradores, encargados de diseñar los escenarios que componen el mundo abierto y el aspecto de los personajes, y un último tercio responsable de crear y probar el audio, realizar las interfaces, efectos especiales, y testeo del juego (Pelland, 2015b: minuto 9:30).

Como escenario principal, los desarrolladores eligen la ciudad británica de Londres, ambientada en el año 1868. Según Marc-Alexis Côté¹⁵³, Director Creativo del videojuego, uno de los principales motivos para enmarcar *Syndicate* en esa época se debe a que, investigando sobre la historia de Londres, advierten que es un momento histórico decisivo:

¹⁵³ Marc-Alexis Côté; Licenciado en Ingeniería Informática por la Universidad de Ottawa, y Máster de Ingeniería por la École de technologie supérieure. Desde 2005 trabaja en Ubisoft, donde ejerce de Programador e Ingeniero, Diseñador Jefe de Niveles, y Director Creativo a lo largo del desarrollo de títulos de la compañía, como *Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas* (2010), y varias entregas de *Assassin's Creed* como *Assassin's Creed: La Hermandad* (2010), *Assassin's Creed III* (2012), *Assassin's Creed: Syndicate* (2015), y *Assassin's Creed: Odyssey* (2018).

“Observamos que este periodo cambió la humanidad a mejor, y que supuso la introducción de la Era Moderna en que vivimos actualmente. En el año 1859, sólo nueve años antes del momento en que se ambienta el juego, Charles Darwin publica *El Origen de las Especies*, y es entonces cuando se comprende que la humanidad había ido evolucionando a lo largo de millones de años. Realmente eso sienta las bases de nuestra era.” (Côté, 2015: minuto 3:30)

Marc-Alexis Côté declara que también influye en la elección de la época el hecho de que en ese momento coincidieran en Londres una serie de personajes históricos relevantes, como son el reputado escritor inglés Charles Dickens, el genio inventor Alexander Graham Bell, la influyente reina Victoria, o Karl Marx, cuyos fundamentos ideológicos marcarían la historia del siglo XX (Côté, 2015: minuto 4:10). Todos ellos son personajes fundamentales, que aparecen caracterizados en el videojuego como colaboradores de los protagonistas, y agentes activos de la vida social londinense.

Cuando queda decidida la ambientación y la localización geográfica que servirá de escenario en el videojuego, llega el momento de una investigación más profunda para poder recrear la ciudad con la máxima fidelidad histórica posible. Es en este punto cuando cobra importancia la labor de Jean-Vincent Roy¹⁵⁴, historiador en la plantilla de Ubisoft designado para el asesoramiento en *Syndicate*, cuyo trabajo consiste en “ayudar al equipo a crear una imagen coherente para comprender la época”, contactar con especialistas, así como “encontrar mapas, planos, y todo tipo de material de referencia para que el equipo pueda recrear Londres, los personajes, y dar forma a una historia” (Roy, 2015: minuto 0:20). Es por ello que declara que la primera fase del proyecto es la búsqueda de documentación:

“Empezamos con mapas del siglo XIX, desde 1863, 1868, 1894, y 1898. Cruzamos la información de estos mapas para obtener una mejor idea de lo que era la ciudad durante la época victoriana. Estábamos interesados en saber qué había en ese momento, qué no estaba allí todavía, y qué estaba en proceso de construcción.” (Sapieha, 2015)

¹⁵⁴ Jean-Vincent Roy; Formado como historiador en la Universidad de Montreal y en la Universidad de Quebec en Montreal, y como diseñador gráfico. Comienza a trabajar en Ubisoft como Escritor Técnico, aunque gracias a su titulación en Historia se incorpora al proceso de investigación en *Assassin's Creed III* (2012). Posteriormente, es nombrado historiador principal de Ubisoft Quebec para afrontar el proyecto de *Assassin's Creed: Syndicate* (2015). Actualmente trabaja como UX Designer en la empresa desarrolladora Gearbox Studio Québec.

Gracias a la información que aportan dichos mapas, Jean-Vincent Roy afirma que el equipo de desarrollo puede tener “una visión muy precisa de la situación socioeconómica de Londres” que les “ayuda a crear un escenario muy ajustado a la realidad de la calle”, a identificar las zonas urbanas “dónde vivían los pobres, dónde estaban los ricos, y dónde convivían ambos”, y a “entender cómo se relacionan todos los elementos de una época” (Roy, 2015b: minuto 14:10).

Al margen de los mapas y los planos del periodo, que son fuentes documentales esenciales en las recreaciones de urbes históricas de la franquicia de *Assassin's Creed*, se da la circunstancia de que, por primera vez en la trayectoria de la saga, se reconstruye virtualmente una ciudad en un momento histórico donde ya existe la fotografía. Por lo tanto, las referencias visuales para la ambientación estética del Londres victoriano son más abundantes y fieles que en el caso de cualquier otra ciudad histórica de la serie. Jonathan Dumont¹⁵⁵, Director de Mundo, hace referencia a ello y añade que el equipo, además de disponer por primera vez de referencias fotográficas, recurre a filmaciones de vídeo “muy cercanas en el tiempo, documentales cortos con fragmentos de películas” (Dumont, 2015: minuto 19:10). Es decir, aunque las primeras filmaciones históricas de Londres corresponden a unas tres décadas después del momento recreado en el videojuego, ofrecen una valiosa información visual debido a que sigue siendo un periodo muy cercano a la época ambientada en *Syndicate*. Por ejemplo, en documentos como los que ofrecen los archivos de la histórica productora British Pathé, pueden encontrarse imágenes en movimiento de la sociedad y el paisaje londinense de finales del siglo XIX¹⁵⁶. Para acceder a este tipo de películas históricas, el equipo recurre al archivo de vídeo del British Film Institute (ADMIN, 2015).

La novedad de poder usar la fotografía y la filmografía de una época pasada como recurso documental, puede ayudar a recrear una ciudad histórica, pero no sería determinante si se tiene en cuenta la opinión de Jonathan Dumont cuando declara “no diría que la fidelidad histórica a ‘nuestra ciudad’ fue más fácil de conseguir que en otras ocasiones, pero tuvimos acceso a más material de referencia.” (Dumont, 2015: minuto 19:10) Es decir,

¹⁵⁵ Jonathan Dumont; Formado en Animación y Cinematografía en 1997, trabaja en empresas como Blizzard, EA Montreal, o Ubisoft, compañía en la que colabora de manera intermitente desde hace más de veinte años, que le brinda la oportunidad de ser el Director de Mundo del título *Assassin's Creed: Syndicate* (2015).

¹⁵⁶ [British Pathé]. (13-04-2014). *Early English Traffic: Turn of the Century London (1896-1903) | British Pathé*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=dtRiMS34KxQ>>. [Consulta 13-02-2020].

según estas palabras, poder acceder a imágenes que retratan con exactitud un entorno urbano, son una ayuda extra, pero no simplificarían en demasía el proceso de diseño artístico de un ambiente dentro de un videojuego. Es ahí, en la necesidad de crear escenarios como paisajes con cierto carácter artístico, donde resulta útil la revisión e inspiración en obras que aporten una mayor dimensión estética de la ciudad a recrear. Es así como, por ejemplo, para plasmar la atmósfera de la iluminación pública de faroles de gas en la decimonónica noche londinense, se basan en la obra pictórica de conocidos artistas de la época, como el caso de John Atkinson Grimshaw¹⁵⁷. Así lo confirma Jean-Vincent Roy cuando dice “Usamos la pintura de Grimshaw, por ejemplo, quien se mostraba fascinado con este tipo de luz, cuando el día da paso a la noche, y la ciudad se ilumina.” (Roy, 2015c: minuto 6:20)

Existe, por tanto, un afán por desarrollar una apariencia más allá de la mera representación realista, y es por ello que también se buscan referentes estéticos en otro tipo de obras. Jonathan Dumont declara que, para construir Londres, en el equipo leen mucho, ven películas, y acuden a la cultura pop (Dumont, 2015: minuto 19:10), algo habitual en el desarrollo de los distintos episodios de *Assassin's Creed*, aunque en el caso de una ambientación como el Londres victoriano, hay un mayor número de ficciones, tanto literarias como audiovisuales, respecto a otros tipos de temática histórica. Aun así, es fácil identificar cómo la estética de los combates, el boxeo clandestino, o las peleas callejeras entre bandas rivales (los bajos fondos en definitiva), tan importante en el desarrollo argumental de *Syndicate*, se inspira en películas cronológicamente cercanas al desarrollo del juego, como es el caso de *Gangs of New York* (Martin Scorsese, 2002), *Sherlock Holmes* (Guy Ritchie, 2009), o *Sherlock Holmes: Juego de sombras* (Guy Ritchie, 2011). Una evidente influencia visual que reconoce el mismo François Daubet (Director)¹⁵⁸, de la que se extrae una estética sucia y violenta, pero efectista, en contraposición a la estética que transmite el cine más clásico, donde la época victoriana se representa con un aspecto más limpio, ordenado y donde priman los modales ingleses. Siendo el combate un factor decisivo en el aspecto jugable del programa, la labor del historiador en el desarrollo de *Syndicate* incluye una supervisión de todas las fuentes posibles en busca de un mejor conocimiento de la dimensión criminal. Así es como Jean-Vincent Roy, recopilando

¹⁵⁷ John Atkinson Grimshaw (1836-1893), pintor británico conocido por sus paisajes urbanos y nocturnos del Londres victoriano. Algunas de sus obras más notables y representativas son *Reflejos en el Támesis*, *Westminster* (1880), *Anochecer en el Támesis* (1880), o *Barcos en el río Clyde* (1881).

¹⁵⁸ (Curci, 2015).

información, descubre que en la época victoriana predominan las armas ocultas, como el puño americano, o las cuchillas camufladas como bastones, que pueden llevarse encima sin llamar la atención de las fuerzas de la ley (Roy, 2015b: minuto 16:52).

A pesar de toda la información que puede obtenerse a través de mapas, planos, fotografías, vídeos, libros y películas, llega un momento del proceso creativo en que, como dice Jean-Vincent Roy, “El paso más obvio y posiblemente más importante fue viajar físicamente a Londres.” (Lynch, 2015) La primera visita del equipo de desarrollo de *Syndicate* a la capital del Reino Unido dura aproximadamente una semana, y tiene como objetivo principal conocer el ambiente de la urbe a pie de calle (Williams, 2015). Jonathan Dumont como Director de Mundo, y Thierry Dansereau como Director Artístico, quedan asombrados por el gran tamaño de la ciudad tras caminar unos setenta kilómetros en cuatro o cinco días, durante los cuales también toman unas cuatro o cinco mil fotografías del paisaje. La experiencia supone, además, una conexión con el entorno que según Dumont, los dota de una nueva perspectiva del espacio:

“Realmente pudimos experimentar el entramado urbano, sentir el ambiente de la ciudad, las cosas que no se podían experimentar viendo meras referencias. Como el hecho de estar en medio del Parque de St. James, cerca de Buckingham Palace, y sentir su tranquilidad, o comprobar la magnitud del Támesis, que separa la ciudad en dos. A partir de ahí, al mirar mapas de la época victoriana, podíamos empezar realmente a tomar decisiones referentes al diseño artístico, para empezar a darle a la ciudad la forma que queríamos.” (Dumont, 2015: minuto 19:10)

La experiencia en Londres de Dumont y Dansereau es muy positiva, por lo que el Director Creativo, Marc-Alexis Côté, junto con otros miembros del equipo de desarrollo, se desplazan con intención de conocer también los distintos ambientes de la ciudad. Como comenta Jean-Vincent Roy, al conocer la urbe entienden “cómo fluyen las calles, cómo la luz natural afecta y modifica al estado de ánimo durante todo el día, cómo el Támesis actúa a modo de arteria de la ciudad y cómo se siente el caminar por la ciudad” (Lynch, 2015). Es decir, abordar los sentimientos que evocan el contacto directo con la monumentalidad de Londres o, como dice el historiador, “levantar la cabeza y enfrentarse a la catedral de San Pablo” (Lynch, 2015). Es una opinión que comparte Marc-Alexis Côté cuando expresa lo siguiente:

“Es increíblemente útil captar el ambiente de la ciudad. (...) Incluso si la ciudad ha cambiado, muchas cosas aún mantienen su esencia. El Támesis es un gran ejemplo: para comprender realmente su importancia, creo que necesitas más que fotos y videos. Debes pararte en un puente y mirar ambas orillas. Puedes cerrar los ojos e imaginarlo con mil barcos.” (Lynch, 2015)

Aunque predomina el criterio de que visitar la metrópoli aporta una experiencia que no se puede adquirir con mera documentación, se hace necesaria cierta información in situ, y es por ello que los miembros del equipo de desarrollo de *Syndicate* contratan a guías turísticos de la ciudad que, según Jean-Vincent Roy, le llamaron la atención sobre detalles y “las huellas del período victoriano que todavía se pueden ver hoy en el Londres contemporáneo” (Sapieha, 2015), durante unas excursiones a través de Londres, en las que visitan y fotografían todos los puntos de interés que les es posible (Lynch, 2015).

A pesar de que el interior sólo es accesible a ciudadanos británicos, el equipo consigue permiso para subir al Big Ben durante su recorrido de la ciudad, además de visitar otras localizaciones, como pueden ser la Torre de Londres o el Palacio de Buckingham (Petite, 2015). Es decir, monumentos con centenares de años que están presentes en la época que se proponen recrear, que conservan su apariencia en la actualidad, y contribuyen en la reconstrucción de una atmósfera decimonónica.

Visitar la ciudad de Londres, además de aportar una experiencia directa con el paisaje urbano que deben recrear, supone una oportunidad para visitar museos donde profundizar en el conocimiento de la era victoriana. El Museo Victoria & Albert, la National Gallery, el Museo Nacional del Ferrocarril, el Museo de Londres, el Museo del Transporte de Londres, o el Museo de la Brigada de Bomberos de Londres donde, según Jean-Vincent Roy, un veterano bombero les cuenta cómo los londinenses han estado combatiendo incendios desde 1666 (Sapieha, 2015). Precisamente, de este tipo de trato personalizado con expertos de las diferentes entidades museísticas, es de donde el equipo de desarrollo obtiene mucha de la información necesaria para diseñar todo tipo de detalles de la vida cotidiana decimonónica, que contribuyen a enriquecer notablemente la ambientación del juego, como se desprende de la siguiente declaración de Jean-Vincent Roy:

“También visité el Museo Stewart en Montreal, donde un especialista nos dio un bonito catálogo de armas de fuego del siglo XIX. Y había una especialista en vestuario que nos ofreció una introducción en la moda victoriana. La ropa de época victoriana puede parecer

similar, pero la moda evoluciona. Por ejemplo, las siluetas de mujeres de 1845 a 1860, o 1880, son en realidad bastante diferentes. Nos proporcionó las referencias para acertar en ese aspecto del juego. Y cuando se enteró del tipo de herramientas que teníamos a mano para recrear adecuadamente la ropa, nos proporcionó patrones históricos de ropa real para que pudiéramos reproducirla con mucha fidelidad.” (Sapieha, 2015)

Por tanto, la visita a Londres permite al personal de Ubisoft Quebec acceder a información más precisa de mano de expertos versados en la época victoriana, además de conseguir miles de referencias fotográficas y adquirir conciencia del ambiente londinense. Como precisa Jonathan Dumont, una vez reunido todo el material documental que les es posible, envían todo al equipo de arte conceptual de *Syndicate* para la siguiente fase del proceso creativo (Dumont, 2015: minuto 19:10). Es en ese estadio del proyecto, durante la creación de los distintos escenarios y personajes, de todo un mundo, en definitiva, donde se precisa una mayor intervención de la figura del historiador para verificar los elementos que se incorporan a la ambientación. Como Director de Mundo, Jonathan Dumont, revela que la labor del historiador ayuda mucho para conocer qué es factible en el proyecto, para centrarse en lo importante, al tiempo que se obtiene respuesta a pequeñas preguntas como “¿eso estaba ahí?” o “¿podemos tener más detalles sobre aquello?” (Dumont, 2015: minuto 21:15)

Jean-Vincent Roy, como historiador del estudio, es el responsable de que las preguntas relacionadas con el periodo victoriano obtengan respuesta y también de encontrar a los asesores externos, que son fundamentales para ayudarle en su labor. Según comenta Roy, desde bibliotecarios hasta profesores universitarios, “aportaron información sobre temas tan diversos como la evolución de las ideologías, o confirmaron nuestra opinión sobre la cultura india y sij” (Lynch, 2015). Pero sin duda, la mayor contribución a la ambientación de la vida cotidiana del Londres victoriano la aporta la historiadora Judith Flanders¹⁵⁹, que durante seis meses trabaja para asegurar la precisión histórica del proyecto (ADMIN, 2015).

¹⁵⁹ Judith Flanders; es una historiadora, periodista y escritora británica especializada en el periodo victoriano. Ha escrito libros como *A Circle of Sisters: Alice Kipling, Georgiana Burne-Jones, Agnes Poynter, and Louisa Baldwin* (2001), *The Victorian House: Domestic Life from Childbirth to Deathbed* (2003), o *The Invention of Murder: How the Victorians Revelled in Death and Detection and Created Modern Crime* (2011), entre otros.

Flanders comenta cómo al principio de su relación profesional con Ubisoft viaja a Quebec para conocer personalmente a varios miembros del equipo desarrollador, en una toma de contacto preliminar donde se decide que ella trabajará como asesora externa. Posteriormente, su relación laboral con el equipo de desarrollo consiste en un intercambio constante de ideas, preguntas y respuestas a través de correo electrónico (Flanders, 2015b: minuto 1:20). Durante su colaboración tiene que responder a cuestiones específicas sobre la vida londinense de mediados del siglo XIX, tales como ¿cuál era la proporción de hombres y mujeres en las calles? ¿A qué edad comenzaban a trabajar los niños? O, por ejemplo, ¿a qué hora sonaban las campanas en la Catedral de San Pablo? (Lang, 2015) Lo que la lleva a contactar con el archivero del templo para obtener una respuesta precisa (ADMIN, 2015).

Es tan sólo un ejemplo de las tareas que se le encomiendan como asesora, no obstante, sus conocimientos se aprovechan para supervisar todas aquellas áreas del proceso creativo relacionadas con la construcción de la ambientación victoriana. Así, Flanders, es también la encargada de revisar el guion completo del juego, estudiando cada diálogo en busca de errores, imprecisiones en el lenguaje, o expresiones que no se ajusten al Londres decimonónico. Cuando encuentra tales discordancias, colabora en elaborar líneas de diálogo alternativas para que las conversaciones de los personajes sean lingüísticamente fieles a la época, al tiempo que puedan ser comprensibles a oídos de jugadores actuales. Algunas de las correcciones tienen que ver con las diferencias existentes entre el presente y el pasado a la hora de dirigirse a las personas, ya que, actualmente, es habitual llamar a alguien por su nombre de pila, mas, en un guion ambientado en el Londres de 1868, el tratamiento entre personas debe ajustarse a un estándar más formal, propio de la tradición de la época (Petite, 2015). Han pasado muchos años desde ese momento, y Flanders considera que “el lenguaje ha cambiado mucho, especialmente el lenguaje común que hablamos coloquialmente cada día” (Flanders, 2015a: minuto 7:35). Es por ello que asesora al equipo sobre palabras y expresiones que se usaban en determinadas circunstancias cotidianas. Comenta cómo, valiéndose de un diccionario de jerga histórica, encuentra cuarenta y siete maneras diferentes de decir “que te jodan” (Flanders, 2015a: minuto 10:00), un curioso hallazgo lingüístico, de una gran utilidad para dotar de credibilidad a las conversaciones callejeras ambientadas en los bajos fondos londinenses, el tipo de información requerida por parte de los desarrolladores del programa.

Flanders manifiesta que cuando se hacen este tipo de trabajos de asesoría histórica en obras de ficción, a menudo se es considerado como “el enemigo”, porque el historiador es el que dice continuamente “no, no puedes hacer eso”, o “lo siento, pero aquello otro está mal”. Sin embargo, en el equipo de *Syndicate*, simplemente querían más información y más datos sobre el periodo, lo que para Flanders, como profesional, supone un motivo de alegría (Flanders, 2015b: minuto 1:40). Según comenta la historiadora, el equipo de desarrollo de *Assassin's Creed* manifiesta entusiasmo, una disposición abierta a sus sugerencias como asesora, y avidez por los detalles históricos (Flanders, 2015a: minuto 1:00), motivo por el cual, gran parte de su trabajo consiste en hacer exposiciones muy precisas y específicas respecto a cualquier tema que pudiera surgir en relación a la ambientación victoriana:

“Pasé mucho tiempo describiendo, por ejemplo, qué tipo de escaparates había, o cuántas mujeres debería haber en la calle, o respecto a diversos elementos visuales, como los letreros y enseñas, de corredores de bolsa, bancos, o de cualquier otro tipo, y hablábamos sobre cómo deberían verse. Discutimos sobre cómo diversos tipos de personas se mostraban en la calle, sobre cómo deberían aparecer. Es decir, trabajé en los pequeños detalles, como cuando tienes un accidente de carruaje, y piensas en lo que los transeúntes deberían decir. Creo que una de las razones por las que acudieron a mí antes que a cualquiera de los maravillosos historiadores expertos en la época victoriana, es que yo siempre he estado interesada en los pequeños detalles.” (Flanders, 2015a: minuto 2:50)

Para aclarar un poco más los entresijos de su labor en el proceso creativo y el nivel de detalle de las consultas que se le plantean, Flanders cuenta cómo surge una duda interesante respecto al uso generalizado del sombrero en la sociedad londinense de 1868. Si prácticamente la totalidad de la población usaba este artículo de moda “¿qué hacían con los sombreros cuando entraban en un sitio? ¿Dónde se ponían todos esos sombreros?” Para responder a dudas tan precisas Flanders acude a una antigua fotografía de un lujoso restaurante de 1870 donde se aprecian una suerte de estantes en las mesas donde los hombres colocan sus sombreros (Flanders, 2015a: minuto 1:00). De esta manera, los artistas que deben dar vida a los escenarios, pueden reconstruir un mundo lleno de detalles.

Flanders también se encarga de investigar la cartelera y la publicidad de los locales comerciales, un aspecto que es de vital importancia para lograr una buena recreación

urbana de un Londres capitalista, pero en este aspecto surgen ciertas dificultades para la historiadora. Ésta explica que el departamento legal de Ubisoft decretó que en *Syndicate* no se podían emplear nombres reales de *pubs* y tabernas, por lo que aportaron una lista de nombres alternativa para dichos locales con la que Flanders se mostró disconforme:

“Si alguna vez has estado en Londres, sabes que hay nueve millones de *pubs* llamados The Crown and Anchor, o The Princess Charlotte, o cosas así. (...) Terminaron creando una lista de nombres de *pub* que no coincidían con ningún nombre de *pub* real. Tuve un pequeño ataque de historiador, y les dije que eran estúpidos e insoportables.” (Lang, 2015)

Finalmente, Flanders encuentra un artículo publicado en 1853 sobre carteles de *pubs* londinenses, gracias al cual consigue persuadir a los desarrolladores para que emplearan nombres más adecuados al diseñar los carteles comerciales de estos importantes locales del ocio victoriano (Lang, 2015). Como asesora, también lleva a cabo una escrupulosa investigación para obtener información sobre nombres de objetos cotidianos, de armas, de la cantidad y tipos de carruajes que circulan en los diferentes distritos de Londres, o de las leyes de trabajo infantil (Petite, 2015). Es decir, se trata de aportar todo tipo de información, por insignificante que pueda parecer, porque del conjunto de detalles bien recreados surge una ambientación más creíble en su totalidad, un mundo más vivo donde las cosas funcionan de manera coherente y lógica, independientemente de si el jugador presta atención a ellas o no. Un funcionamiento de la cotidianidad que Flanders explica así:

“Cuando caminas por Madrid no tienes que pensar cómo son los autobuses, si los pasajeros entran por delante o por detrás, si hay una puerta de entrada o de salida, simplemente lo sabes, y forma parte de lo que es Madrid. Así que lo que hemos hecho aquí, toda la información que hemos recopilado, nos ayuda a responder preguntas del estilo ‘¿cuándo pasa el autobús? ¿Por dónde entra la gente?’ Todo el trabajo que hemos hecho es para que el jugador sienta que el lugar por donde se mueve le resulta familiar.” (Flanders, 2015c: minuto 15:00)

Como puede apreciarse, la labor del historiador en un juego como *Assassin's Creed: Syndicate*, tiene mucho que ver con orientar la visión del equipo artístico, ya sea en términos generales, como hace Jean-Vincent Roy, o en los pequeños detalles como Judith Flanders. No obstante, en el Londres decimonónico existen otras dimensiones que

impregnan su atmósfera de una impronta única y distintiva, y en las que no siempre se suele pensar a la hora de abordar la estética de un videojuego.

Es el caso de la contaminación ambiental propia de la Revolución Industrial, que dota a Londres de una característica y sucia neblina que se convierte en parte de su célebre estampa, difundida a través del arte pictórico y los documentos fotográficos, pero, especialmente, a través de las ficciones literarias y audiovisuales de la cultura popular. En una gran ciudad saturada de fábricas con chimeneas humeantes y un intenso tráfico fluvial de barcos impulsados por el carbón, la correcta recreación de la polución, y sus repercusiones, juegan un papel fundamental a la hora de hacer creíble la ambientación.

Para contemplar este tipo de detalles del entorno, desde el equipo de desarrollo de *Syndicate* se consulta la obra de autores como Lee Jackson¹⁶⁰, un especialista en la vida cotidiana del Londres victoriano, que a través de su libro *Dirty Old London* (Yale University Press, 2014) ofrece datos para un profundo conocimiento de la suciedad, los residuos del carbón, los saneamientos, baños públicos y alcantarillado en la ciudad victoriana. Su trabajo en esta obra y en su página de internet *The Dictionary of Victorian London* (donde recopila todo tipo de documentación procedente de la época victoriana), es un excelente material de consulta para cualquiera que quiera conocer detalles de la sociedad británica decimonónica. Aunque oficialmente no consta como asesor histórico del proyecto, su visión de un Londres sucio y oscuro contribuye en la creación de la ambientación del juego (Acerbi, 2015) y coincide con Jean-Vincent Roy en alguna conferencia relacionada con la era victoriana¹⁶¹.

La ciudad de Londres diseñada para *Syndicate*, es el entorno urbano más grande jamás creado en un juego de *Assassin's Creed* hasta el momento de su publicación (Pelland, 2015a: minuto 1:15), siendo alrededor de un treinta por ciento más grande que París en *Assassin's Creed: Unity* (Dumont, 2015: minuto 23:50), y contando con una extensión

¹⁶⁰ Lee Jackson; es un escritor e historiador británico especializado en la historia social y la geografía del Londres victoriano. Actualmente trabaja en su proyecto de doctorado en la Royal Holloway University, en colaboración con el Museo Dickens. Es autor de libros como *Walking Dickens' London* (Shire Books, 2012), *Dirty Old London* (Yale University Press, 2014), o *Palaces of Pleasure: From Music Halls to the Seaside to Football, How the Victorians Invented Mass Entertainment* (Yale University Press, 2019). También es el creador de *The Dictionary of Victorian London*, una página web donde se recopila y se pone a disposición pública todo tipo de fuentes documentales digitalizadas, a través de las cuales se construye la historia social de la gran ciudad del siglo XIX. En línea: <<https://www.victorianlondon.org/index-2012.htm>>. [Consulta 13-02-2020].

¹⁶¹ Concretamente en la Victorian Age Masterclass, impartida el 9 de octubre de 2015 en el Departamento de Lengua y Literatura Extranjera de la Universidad de Milán (Acerbi, 2015).

cercana a los dos kilómetros cuadrados, en la que se cubre, aproximadamente, la zona desde la Estación de Victoria hasta el Puente de Londres, incluyendo una forzada incorporación del barrio de Whitechapel al norte del mapa (ADMIN, 2015).

Hay que añadir a todas estas circunstancias, el hecho de que se trata de una ciudad moderna especialmente compleja, que ofrece importantes desafíos al equipo de desarrollo del programa. El principal reto a la hora de diseñar el Londres victoriano como escenario de juego tiene que ver con la integración del tráfico de vehículos, algo que nunca se había abordado en episodios anteriores de *Assassin's Creed*, y que obliga a dar prioridad al trazado de calles y redes ferroviarias, tal y como explica el Director de Mundo, Jonathan Dumont:

“Antes de centrarnos en la fidelidad a la ciudad, primero debíamos tomar decisiones sobre la parte ‘jugable’, como crear la red ferroviaria, que considerábamos un elemento esencial de la jugabilidad.” (Dumont, 2015: minuto 22:15)

Una de esas decisiones consiste en simplificar el recorrido del ferrocarril (tal y como se hace en otro juego de mundo abierto como *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010)) para evitar que el jugador salga del mapa y pierda el rumbo. El Londres de 1868 dispone de muchas estaciones de tren pero no todas estaban conectadas porque no pertenecían a la misma compañía, “nosotros las conectamos, porque sencillamente hacia que el juego fuera mejor, al tiempo que todavía se percibe como el Londres de 1868 y la Revolución industrial” (Lynch, 2015), dice el Director de Mundo. De hecho, desde el punto de vista del historiador principal del equipo, la apariencia del ferrocarril consigue su objetivo a la hora de evocar sensaciones y es uno de los elementos principales de la ciudad recreada en *Syndicate*:

“Cuando vi el primer tren funcionando de verdad, con su traqueteo, por las vías de Londres, fue una sensación increíble porque todo lo creado parece vivo y ese es uno de los elementos clave durante el desarrollo. Londres en *Assassin's Creed: Syndicate* no es una ciudad estática, tiene vida propia.” (Roy, 2015: minuto 2:45)

Según Dumont, la incorporación del tráfico de carruajes también supone un desafío para el desarrollo debido a que, generalmente, en las ciudades de la franquicia primero se construyen los edificios, monumentos, y otras localizaciones de interés histórico artístico, para, posteriormente, crear las calles de la ciudad a su alrededor. Sin embargo, en

Syndicate, la ciudad no se construye de la misma manera, y primero se diseñan las calles para facilitar la incorporación de un sistema de tráfico de carruajes completo y funcional (Williams, 2015). Estas vías son más anchas porque están pensadas para ser carreteras, y con un activo tránsito de vehículos “se sitúa a la gente en las aceras, no en medio de las calles como en juegos anteriores”, esta circunstancia, unida a la posibilidad de abordar un carruaje y conducirlo en medio de un tráfico interactivo, son condiciones para que el juego desemboque en “una ciudad más estructurada”, según Dumont (Dumont, 2015: minuto 23:50). El diseño del tráfico y la incorporación de los vehículos de tracción animal suponen, además, un nuevo campo de investigación ya que, la diversidad de tipologías de coches de la época, obliga a una revisión más profunda como se desprende de la siguiente declaración del historiador Jean-Vincent Roy:

“Al principio, cuando integramos los carruajes, todos tenían un único caballo. Posteriormente visité el Museo de la Brigada de Bomberos de Londres y un veterano retirado me dijo que los camiones de bomberos de vapor siempre eran tirados por dos caballos. Esta fue una cosa por la que tuve que luchar, porque quería que nosotros tuviéramos esa variedad, donde hubiera carros más grandes.” (Williams, 2015)

Una vez diseñada la red de caminos y calles, es momento de darles vida llenándolas de transeúntes, pero, al contrario que ocurre en *Assassin's Creed: Unity* (donde se hace un gran esfuerzo por recrear multitudes y muchedumbres), en *Syndicate*, se opta por representar menos cantidad de personajes en la calle. En el Londres de 1868 la población es demasiado elevada como para poder representar fielmente a la cantidad de gente que se mueve por la urbe constantemente, sin que ello represente un problema de diseño, de rendimiento, o de jugabilidad, tal y como declara Dumont:

“Si ponemos a un millón de personas en una de nuestras calles, no sería divertido transitar por esa vía. Siempre estarías atrapado entre la gente. Queríamos dar la impresión de una ciudad llena de vida, pero sin interferir con los jugadores que van de un lugar a otro.” (Sapieha, 2015)

Otro de los retos del diseño urbano en *Syndicate* respecto a entregas anteriores de la saga, está en la verticalidad del paisaje callejero, de una magnitud nunca antes dada en un título de la franquicia, debido a que “los edificios son mucho más altos que en los últimos capítulos, y esto afecta a la manera de abordar la movilidad dentro del juego”, dice Marc-Alexis Côté para argumentar la incorporación de la herramienta del gancho elevador, que

facilita la escalada en una ciudad de abundantes y elevadas fachadas (Côté, 2015: minuto 4:23).

Como se ha explicado con anterioridad, el equipo artístico dispone de mucho material de referencia visual sobre el estado de la ciudad a mediados del siglo XIX, mapas, dibujos, pintura, fotografías, vídeos, y según el Director Artístico del proyecto, Thierry Dansereau¹⁶², también se basan en fuentes más recientes como Google Street View, o Google Maps. Es decir, hay una relativa facilidad a la hora de conseguir inspiración para recrear artísticamente ciertos detalles ambientales, por lo que Dansereau comenta que “el verdadero desafío” consiste en crear la ciudad dentro de un escenario “y hacer que funcione para las mecánicas de juego”, al tiempo que se busca la manera de que el sistema de memoria pueda cargar con la gran cantidad de elementos (Dansereau, 2015b: minuto 2:25). El historiador Jean-Vincent Roy coincide en que la posesión de muchas referencias visuales no solventa ciertas dificultades:

“Puedes atesorar grandes cantidades de referencias sobre el Parlamento, y hay muchos ejemplos de esto a lo largo de toda la ciudad respecto a localizaciones de interés que hemos recreado, pero, realmente, es más complicado de lo que parece, porque tienes que asegurarte de que estás representando el edificio y sus alrededores tal y como eran en 1868” (Roy, 2015c: minuto 3:02).

Para ilustrar su explicación con un ejemplo, señala una esfera de reloj en el campanario de la Iglesia de Santa Margarita en la Abadía de Westminster y dice “¿ves esta esfera? En realidad eso es un reloj de sol instalado en 1982.” Según comenta, algunos artistas incluyeron dicho reloj en la ambientación victoriana porque se limitaron a copiar las fotografías de que disponían, por lo que tuvo que intervenir elaborando una nueva imagen “donde el reloj no se ve muy bien, pero a partir de la cual el artista tuvo que trabajar para hacer referencias cruzadas de manera correcta”, explica, “este es el tipo de cosas en las que estuve muy involucrado.” (Williams, 2015)

¹⁶² Thierry Dansereau; se forma como dibujante de animación tradicional en el Cégep du Vieux Montréal, en Ilustración Médica en la Universidad Laval, y como artista en 2D y 3D. Profesionally se inicia en el mundo de los videojuegos como Artista de Niveles en Ubisoft, compañía para la que desde 2006 ejerce de Director de Arte en títulos como *Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas* (2010), *Assassin's Creed III* (2012), *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013), *Assassin's Creed: Syndicate* (2015), *Assassin's Creed: Odyssey* (2018).

Como es habitual en la franquicia de Ubisoft, la apariencia y el diseño de los grandes arquitecturas, o localizaciones históricas y artísticas de interés, son un apartado clave de la recreación de la ciudad, por lo que es muy importante “recrear con exactitud los edificios más importantes para que la gente que los haya visto los reconozca”, tal y como comenta el Director Artístico, Thierry Dansereau (Santo, 2015). Es por ello que, cuando se trata de localizaciones monumentales, como puede ser la Abadía de Westminster o Buckingham Place, la recreación se hace a una escala real, por lo que el Director de Mundo declara que son “principalmente auténticos” (Williams, 2015), aunque hay que especificar que, a veces, detalles estéticos u ornamentales, como los mosaicos y texturas, pueden diferir del modelo real en que se basan. Como se ha visto en el análisis de otros títulos de *Assassin's Creed*, estas diferencias estéticas superficiales tienen que ver, principalmente, con aspectos relacionados con los derechos de imagen de un Bien Cultural, aunque en esta ocasión, la recreación de algunos importantes edificios (especialmente como en el caso de los mencionados antes) difiere del diseño original en que se basa por cuestiones de “seguridad nacional”, según comenta Dansereau (Dansereau, 2015a: minuto 3:45).

La recreación de una ciudad como Londres no puede ser, por tanto, una obra absolutamente fiel a la urbe real por múltiples motivos, “por un lado, estamos creando un videojuego, por lo que el factor principal es la diversión. Inmersión, jugabilidad, fluidez, todas estas cosas”, argumenta Jean-Vincent Roy, aunque considera que la precisión histórica no deja de ser importante. Según comenta Roy, la clave a la hora de reconstruir la ciudad histórica como escenario la aporta el Director Creativo, Marc-Alexis Côté, al exponer al equipo lo que realmente están buscando en el proyecto; conseguir “una impresión muy creíble de Londres” y no centrarse en “hacer una simulación” (Williams, 2015). Esa “impresión muy creíble” viene a significar que, aun habiendo partes del paisaje urbano que son muy aproximadas a la realidad (especialmente los grandes monumentos), ha habido necesidad de realizar cambios en el tamaño general de la ciudad, y en la disposición de algunas zonas. Es algo que confirma el propio Director Artístico del proyecto, Thierry Dansereau:

“Hemos hecho trampas. (...) hacemos algunos sitios más pequeños, movemos los distritos... Lo más importante es que el jugador tiene que disfrutar de una experiencia divertida. Tenemos que asegurarnos de que todo sea divertido y jugable. (...) La ciudad es creíble y reconocible, incluso aunque cambiemos un poco la distribución. (...) No tiene

sentido intentar una reconstrucción hiperrealista; es nuestra interpretación de la ciudad.” (Santo, 2015)

Jonathan Dumont, como responsable del diseño del mundo abierto, explica que, en su concepción de la urbe como escenario de juego, “la forma de codo del Támesis” es algo muy necesario porque “da forma a toda la ciudad”. No obstante, al ser una zona muy extensa en mapa real de Londres, se hace necesario “reducir algo de espacio para que la distancia de viaje fuera adecuada”, así que se recrean las áreas emblemáticas con la máxima fidelidad, y se ubican “donde se supone que debían estar” y, posteriormente, en los espacios entre esas localizaciones, se aplica un rediseño acorde con las necesidades del proyecto (Williams, 2015). Un proceso que Dumont resume de la siguiente manera:

“Si vas a Trafalgar Square, parece Trafalgar Square. Pero la distancia entre ese espacio y, digamos, la Catedral de San Pablo, se acorta un poco para que sea más adecuado para una buena jugabilidad.” (Sapieha, 2015)

Aparte de la realidad geográfica de la ciudad, también la precisión histórica puede sufrir por necesidades de diseño del juego, algo que para Jean-Vincent Roy supone en ocasiones un tira y afloja, en el que hay que disputarse con los diseñadores la concesión de mayor rigor histórico. Roy comenta que en algunas ocasiones logra que su criterio, fiel a las circunstancias históricas, prevalezca sobre decisiones del equipo de diseño, aunque también reconoce que, a veces, debe ceder para que el juego pueda ser accesible, precisamente como juego. Así es como lo expone en una anécdota sobre la representación estética de las fuerzas policiales dentro de la ambientación:

“El uniforme de la policía Metropolitana era de un azul tan oscuro que era casi negro. De esa manera era difícil advertir la presencia de la policía entre la multitud. Por tanto, tuvimos que usar una tonalidad de azul más claro para que se destacaran un poco, teniendo en cuenta la perspectiva del jugador. También tenemos policías armados con revólveres. En aquella época usaban porras. Tenían acceso a revólveres de servicio, pero en general eso era en la comisaría. En nuestro juego, ya que todo el mundo están armado, consideramos justo darles también un arma.” (Williams, 2015).

Son algunas de las adversidades que surgen cuando se construye una ciudad y un determinado ambiente histórico en un videojuego, aunque en el caso de *Syndicate*, además, hay que tener en cuenta que, al ser diseñado como el ámbito urbano más extenso

de la saga, y ser dicho entorno el Londres victoriano, se acumulan para ser recreadas muchas más construcciones relevantes que en capítulos anteriores de la franquicia. Según declara Thierry Dansereau, se dan cuenta de la magnitud del proyecto ante la profusión de importantes monumentos en la ciudad de Londres, y al contabilizar entre cien y ciento cincuenta, tienen que detenerse a sopesar qué monumentos construir y cuáles descartar en su recreación, para asegurar que la ciudad fuera reconocible (Dansereau, 2015: minuto 20:50) y “tuviera su propio estilo visual” (Dansereau, 2015a: minuto 1:15). Como reconoce Marc-Alexis Côté, ser Director Creativo consiste en tomar decisiones en este tipo de circunstancias, y por ello se lamenta cuando recuerda casos como el del metro londinense, que se ve obligado a descartar de la ciudad planificada para el programa:

“La primera estación de metro fue construida en Londres en 1863, pero no se ha recreado en el juego porque no ofrecía aspectos jugables que pudieran resultar divertidos. Así es como tomamos las decisiones en *Assassin's Creed*, tratamos de recrear el contexto, pero necesitamos asegurarnos de que el contenido sirve para jugar, así que, por el bien del juego, a veces hay que tomar decisiones difíciles como esta.” (Côté, 2015b: minuto 6:00)

Continuando con algunas dificultades a la hora de construir la ciudad, cabe mencionar que, a pesar de disponer de una gran variedad de fotografías del Londres victoriano, se da la circunstancia de que todas esas imágenes son, evidentemente, en blanco y negro, lo cual supone un reto para el equipo artístico encargado de reinterpretar las tonalidades monocromáticas de todo cuanto hay en la urbe. Según el Director Artístico, en ese proceso evitan caer en el cliché de mostrar la ciudad constantemente nublada, lluviosa y carente de colores vivos (Dansereau, 2015a: minuto 0:12), aunque finalmente sí que se incluye algo de ese tópico porque como comenta el historiador Jean-Vincent Roy, “cuando piensas en el Londres victoriano, inmediatamente piensas en Whitechapel” y por tanto “los callejones oscuros, el Londres neblinoso y lluvioso” (Williams, 2015), es algo que, obviamente, se acaba incluyendo en el juego, aunque también (gracias a la integración de un sistema dinámico de cambios climáticos) se incluyan momentos más soleados, donde destaca una escala de colores más viva que ofrece al jugador una paleta cromática menos usual de la capital británica.

La cercanía a una realidad estética, además de a cierta precisión histórica, es un asunto que, según Roy, preocupa a los profesionales implicados en el proyecto, y es por ello que hitos monumentales y urbanísticos, como pueden ser el Palacio de Buckingham y el área

de Westminster, son de gran importancia desde una fase temprana del proceso creativo, como asegura el historiador. Aunque, a medida que avanza el desarrollo, al margen del patrimonio histórico artístico londinense, comienza a cobrar interés el lado industrial de áreas como Covent Garden o The Strand (Williams, 2015), reflejo de cómo la Revolución Industrial se convierte en parte definitoria del paisaje de la época, según expresa Roy:

“Uno de los mayores retos de la era victoriana en general, y sin duda una de las características definatorias del periodo, es la Revolución Industrial. En el Londres de 1868 puedes ver el impacto de esta revolución donde quiera que mires. Verás barcos de vapor en el Támesis, verás trenes transitando por Londres, estaciones y redes ferroviarias, verás el tráfico, el alumbrado público, y todos estos elementos se combinan para formar un bonito paisaje de una ciudad industrial de la época.” (Roy, 2015: minuto 0:55)

Es por ello que, detrás de cada detalle de la ambientación, hay un proceso de búsqueda de información que permite rescatar aspectos menos conocidos del pasado al que se está dando vida. Siguiendo con uno de los ejemplos que cita Jean-Vincent Roy, hay una “extensa investigación sobre alumbrado público, la industria de las farolas de gas en las calles” y, según menciona, talentosos artistas de la luz trabajan duro para recrear su característica “iluminación anaranjada, orgánica y vibrante”. Los colores del sol del atardecer, dando paso a las tonalidades del crepúsculo, y las luces de gas encendiéndose, hacen que el historiador sienta “como si caminara por una pintura de Grimshaw, y fue absolutamente increíble.” (Roy, 2015: minuto 2:10)

Como mundo abierto, un escenario puede ofrecer muchas posibilidades, el usuario no está dentro del juego únicamente para superar una serie de “pantallas” o “fases”, y se comprende que la ciudad recreada debe aportar experiencias que justifiquen su razón de ser, al tiempo que resulten verosímiles en un entorno vivo como es la urbe moderna. En ese sentido, Jonathan Dumont expresa lo importante que es para el equipo animar al jugador a explorar cada rincón de Londres, despertar su curiosidad constantemente para que le apetezca decir “quiero ver esto” o “me apetece llegar hasta allí” (Dumont, 2015b: minuto 13:22).

Para conseguir ese objetivo se emplean diversas estrategias, una de ellas es distribuir por el decorado todo tipo de ítems y/o coleccionables que motiven al jugador a inspeccionar bien el escenario, algo que se viene repitiendo en cada entrega de la saga desde que se incluyera la recogida de estandartes en el primer *Assassin's Creed*. No obstante, existen

otras maneras de fomentar la curiosidad de las personas para que se animen a conocer más profundamente un mundo abierto, y Marc-Alexis Côté revela cómo en *Syndicate* se esfuerzan en diseñar un sonido ambiente que contribuya a la exploración. El Director Creativo expone que intentan conseguir que la música y el sonido provenga del mundo recreado en el juego, así cuando el personaje manejado por el usuario se mueva cerca de los *pubs*, podrá oír las canciones populares entonadas por los parroquianos, y sentir la curiosidad suficiente para acercarse a éstos locales. O bien, se puede ir caminando por la calle y escuchar en las cercanías a algún músico tocando el violín, o a algún grupo de clarinetistas deleitando a los transeúntes de un parque:

“El motivo para hacer esto es intentar hacer sentir un ambiente diferente mientras te mueves por toda la ciudad, y no tener siempre la misma música de fondo. (...) Cuando estás en un mundo abierto y oyes música que proviene de una catedral, puedes ir allí si te apetece, y eso hace que sea una experiencia mucho más abierta.” (Côté, 2015: minuto 7:48)

Con objeto de lograr este tipo de ambientación sonora, Lydia Andrew, Directora de Audio, trabaja con Austin Wintory, compositor nominado al Grammy, para crear una partitura que se adapte a las circunstancias en cualquier situación del juego, y generar así una mayor sensación de inmersión en el usuario. Además, se usan canciones conocidas en la época como *Champagne Charlie* (Alfred Lee y George Leybourne, 1866), o *The Ballad of Sam Hall* (W.G. Ross, 1840), que Andrew y Wintory se encargan de revisar para ser cantadas acompañadas del piano y el acordeón en las alegres tabernas y *pubs* de los diferentes distritos del juego (Petite, 2015).

El resultado de todo este trabajo, del trazado de vías, construcción de espacios monumentales, creación de distintos ambientes y atmósferas, culmina en la construcción de una extensa ciudad virtual con una estética muy realista, y aproximada a la apariencia de Londres a mediados del siglo XIX. Como es lógico, para Jean-Vincent Roy, como historiador de Ubisoft y principal responsable de la recreación de su aspecto historicista, la versión del Londres victoriano mostrada en *Syndicate* es muy verosímil. Tal vez un experto en historia no vinculado al proyecto pueda discrepar de tal postura, no obstante, Roy comenta que a partir de esta recreación “puedes visitar la ciudad, conducir carruajes alrededor de ella, escalar edificios, y es entonces cuando llegas a comprometerte con la

época, y quieres aprender más sobre los personajes.” (Roy, 2015c: minuto 7:25), y ese es un argumento ciertamente interesante desde la óptica pedagógica:

“Existe un debate sobre el papel que juega *Assassin’s Creed* en términos de enseñanza de historia. Mi impresión personal es que (*Assassin’s Creed*) hace que la gente se implique en la historia, y eso es lo más importante, desde mi punto de vista, porque cuando hay interés, hay voluntad de conseguir más información, y hay mucha información interesante disponible para sumergirse en el periodo histórico y aprender más de él.” (Roy, 2015c: minuto 7:00)

Al respecto de ese debate, de si programas como *Assassin’s Creed* pueden llegar a ser una herramienta que, en cierto modo, motive al acercamiento de los profanos a la disciplina histórica (o al menos al conocimiento y disfrute del urbanismo), la historiadora Judith Flanders expone la siguiente anécdota:

“Creo que estos juegos son increíblemente precisos. Una amiga mía me comentó que viajó a Roma con su hijo de diez años. Él nunca había estado allí antes, y cuando dijeron de ir al Coliseo, el niño dijo ‘es por ahí’, y ella le contestó ‘tienes razón, pero ¿cómo sabías eso?’ y él le respondió ‘por *Assassin’s Creed*.’” (Flanders, 2015b: minuto 0:50)

Como apasionada por la historia que no tiene un conocimiento profundo del mundo de los videojuegos (hasta su colaboración con Ubisoft), conocer la saga *Assassin’s Creed* es una experiencia positiva, que describe como algo similar a ser experto respecto a un lugar lejano, aprender el idioma, conocer a los nativos, leer todos sus libros, y ser invitado allí. Una sensación emocionante similar a viajar a un lugar en el extranjero del que se ha estado leyendo “durante veinte años” (Lang, 2015). Flanders no se considera una buena jugadora, pero es lo suficientemente hábil como para “poder mirar los carteles pegados en las paredes, y ver a trabajadores en los andamios, cuya apariencia es exactamente como debe ser”, es decir, experimentar la ambientación de una ciudad histórica en un videojuego, “algo que casi nunca había visto y que fue mágico” (Flanders, 2015a: minuto 10:49).

Es una experiencia similar a la de Lee Jackson, que hace declaraciones donde se muestra fascinado por los detalles ambientales recreados en *Assassin’s Creed: Syndicate* en un vídeo en su canal de Youtube en el que, durante una partida a *Assassin’s Creed: Syndicate*, comenta sus impresiones sobre la atmósfera creada en el juego. Así, situando a su avatar en la cima del Big Ben, contempla el paisaje y exclama:

“¡Dios mío! Simplemente mira allí, en la orilla sur del Támesis, así es como estaba a mediados del periodo victoriano, todavía repleta de fábricas, chimeneas, cervecerías, aserraderos, curtiembres... (...) Luce maravilloso, y puedo decir, si miramos fotografías de la época, que era más o menos tal y como lo puedes ver, con todo ese tráfico en el río, repleto de barcos de vapor, y todo tipo de barcas cargadas de carbón.” (Jackson, 2015b: minuto 1:50)

En su avance, experimentando la jugabilidad del título, recorre el escenario urbano, disfruta de la ciudad, de la contemplación de las diferentes arquitecturas urbanas, de las estaciones de tren, y de cada detalle de la recreación (Jackson, 2015b: minuto 1:15).

Como experto en la época victoriana, lo que más le satisface de su inmersión en el juego es poder ir a sitios a los que no se puede ir, no sólo en lo referido a viajar a una época pasada, sino también respecto a lugares a los que no puede irse normalmente incluso en el presente como, por ejemplo, la cúspide de la Columna de Nelson en Trafalgar Square, donde poder contemplar el paisaje aferrado a la escultura del almirante. Esa sensación de descubrimiento de la ciudad es el motivo porque el que dice interesarse por la historia, por querer explorar el Londres victoriano, una oportunidad que le brinda el juego y que, aun no siendo una recreación absolutamente precisa, considera es una increíble visión general del Londres victoriano (Jackson, 2015a: minuto 6:43).

Según la historiadora Alana Harris¹⁶³, *Assassin's Creed: Syndicate* supone una fantástica representación visual del Londres victoriano, por la cantidad de detalles, la estética, la atención meticulosa a los tejados y las chimeneas, lo considera bonito, aunque, al igual que las otras ciudades históricas que encontramos en la serie, le parece más un parque de aventuras que una simulación:

“1868 es un escenario muy apropiado para esto; el Londres moderno que conocemos fue construido en ese momento, ese es el año en el que obtenemos el Viaducto de Holborn, la estación de Paddington, tenemos toda una serie de sitios y localizaciones famosas con los que puedes conectar. Supongo que probablemente también se diseñó teniendo en cuenta el atractivo internacional del juego, una manera de conectar con Londres: un turismo histórico.” (Nielsen, 2015)

¹⁶³ Alana Harris; historiadora social y cultural. Ejerce de profesora de Historia Británica Moderna en el King's College de Londres.

XII.2. LOCALIZACIONES DE INTERÉS EN AC: SYNDICATE.

XII.2.1. Londres.

La capital del Reino Unido es uno de los más importantes asentamientos humanos de la historia, que desde finales del siglo XVIII, con la máquina de vapor como piedra angular de un proceso de profundas transformaciones tecnológicas, económicas y sociales, se convierte en el motor de Occidente en los albores del mundo contemporáneo. La nueva urbe que surge de ese gran impulso dinamizador, que conocemos como Revolución industrial, es la absoluta protagonista de *Assassin's Creed: Syndicate*, un Londres que se plantea como un gran escenario urbano representativo del núcleo central de la ciudad en plena época victoriana.

Dentro del juego se recrea una extensión que, en un eje longitudinal, abarca desde el extremo occidental del Green Park en Westminster, hasta el Monumento al Gran Incendio de Londres, en la City. La superficie del mapa, de norte a sur, comprende desde la Estación de Saint Pancras, en Camden (Strand según la distribución de *Syndicate*), hasta el Puente de Lambeth, aproximadamente. Como ya se ha visto en el apartado dedicado al desarrollo del título, dentro de este plano algunas distancias son comprimidas, y se llevan a cabo rediseños, como situar Whitechapel sobre la City londinense, en lugar de ubicarlo en el este, tal y como se encontraría en un mapa real. Se recrea, además, un sector urbano que aparece en el videojuego como una fase independiente (de una amplitud considerable) excluida del mundo abierto principal de *Syndicate*, donde se localizan la Torre de Londres y el Puente de la Torre.

La representación de la capital inglesa en el juego plantea con acierto cómo a nivel estético apenas se refleja la huella de un pasado histórico de muchos siglos de antigüedad, o, al menos, es una percepción que se tiene si se contrapone el aspecto general de Londres al de otras capitales aparecidas en programas ya vistos en esta investigación. Es una circunstancia que tiene que ver con algunos factores históricos reales como, por ejemplo, el Gran Incendio de Londres de 1666, que arrasa para siempre gran parte del pasado arquitectónico de la ciudad, o el auge de la Revolución industrial y la nueva arquitectura ligada a su impulso, que también contribuye a borrar un legado urbanístico centenario. Tanto es así que incluso la Catedral de Southwark es suprimida del juego en favor de una representación de edificios de estilo industrial decimonónico. Al margen de las más

conocidas iglesias y catedrales se levantan pocos templos, anónimos, pequeños y no muy relevantes en el paisaje, en cuyos perímetros suele haber algunas lápidas, una presencia simbólica que refleja la histórica tradición religiosa, en un proceso de desaparición por la presión urbanística de los nuevos tiempos en una sociedad industrializada. A pesar de ello, en el Londres de *Syndicate*, ambientado en el reinado de Victoria I de Inglaterra comprendido entre 1837 y 1901, tienen cabida tanto los estilos constructivos propios del momento, como la herencia arquitectónica gótica y medieval superviviente a las vicisitudes históricas anteriormente comentadas.

La estética general del escenario está marcada por la diferenciación a nivel económico. Hay un Londres rico y opulento que se manifiesta en las bonitas manzanas, en los barrios de construcciones señoriales y zonas ajardinadas, en las damas que pasean con elegantes vestidos y complementos, en los caballeros con sombrero de copa, tomando sus carruajes para acudir a bufetes, bancos, oficinas, agencias de seguros y negocios de importación. Cerca de estos barrios se dan edificaciones mucho menos lujosas, donde vive la clase trabajadora y tienen sus negocios los pequeños comerciantes, hosteleros, dentistas, fotógrafos, mercaderes y profesionales liberales de todo tipo, cuyas familias, sin ser ricas, tampoco viven en la miseria. Junto a este mundo existe otro Londres diametralmente opuesto, que se da en zonas urbanas degradadas, con viviendas estrechas de pocos metros cuadrados, techadas con estropeadas tejas de madera, de difícil acceso por el escombros y la basura acumulada en sus estrechas calles, encajonadas, insalubres, infestadas de ratas. Barriadas denominadas *rookeries*, donde la miseria y el hambre son parte de la vida cotidiana de sus moradores, pero que también son una parte conocida del Londres victoriano gracias a novelas como *Casa desolada* (Charles Dickens, 1852-1853), ambientada en el conflictivo barrio de Saint Giles. Londres en *Assassin's Creed: Syndicate*, se muestra, por tanto, como una ciudad bastante heterogénea desde un punto de vista urbanístico, social y, por consiguiente, estético. De las ciudades recreadas en la franquicia hasta el momento en que se publica *Syndicate*, Londres es en la que más se mezclan las categorías sociales, la riqueza y la pobreza dentro de sus barrios. Es una ciudad donde incluso en los distritos más privilegiados existen callejuelas que son focos de marginalidad y delincuencia. Del mismo modo, incluso en los distritos más miserables, hay obras e infraestructuras relevantes, como son las estaciones de ferrocarril, en cuyos entornos se desarrollan actividades económicas que suponen un desahogo y una oportunidad de prosperidad en barrios profundamente deprimidos. También es la primera

ocasión en la que hay un tránsito real de individuos de distintas clases sociales accediendo a zonas de la ciudad que, en principio, no son propias de su clase social. Es decir, puede llegar a verse a mendigos, o incluso delincuentes, deambulando cerca de barrios lujosos o, por el contrario, ver a empresarios elegantemente vestidos recorriendo en carruaje las modestas calles que llevan a una de sus fábricas en un área deprimida de la ciudad. En el Londres victoriano de *Syndicate* se muestra la coexistencia de dos mundos, la riqueza y la miseria, no ya en la misma ciudad, sino en cada distrito.

Londres es una gran ciudad, moderna, industrializada, repleta de fábricas y humeantes chimeneas rompiendo el horizonte, con una red de ferrocarriles que atraviesan cada distrito, y que dejan a su paso infraestructuras como puentes, formados por arcos y bóvedas tabicadas de ladrillo y cemento, que recuerdan a la obra de Rafael Guastavino Moreno¹⁶⁴, y que son una alternativa a las estructuras de madera, en desuso desde el Gran Incendio. A lo largo de la vasta extensión de la ciudad londinense, puede sentirse la cotidianidad de su ambientación decimonónica, los graznidos de los cuervos, o los silbidos de las locomotoras, resuenan en cada callejón, contribuyendo a una atmósfera sonora de otra época, que se suma al ruido festivo alrededor de las tradicionales tabernas o *pubs*, típicamente británicos. En la ciudad se pueden presenciar escenas como carruajes recién accidentados a los que se les coloca una rueda, fotógrafos inmortalizando todo tipo de situaciones con sus flamantes cámaras, músicos callejeros amenizando los paseos con sus organillos, hombres anuncio pregonando las virtudes de una gran variedad de productos, carritos de venta de helado, y también los niños. Niños trabajando, vendiendo periódicos a penique, recogiendo carbón en siderúrgicas, o excrementos de caballo cerca de alguna cuadra, y en algunos casos, cometiendo pequeños hurtos, o mendigando. La idiosincrasia del mundo victoriano.

En el gran escenario que supone el mapa principal de *Syndicate*, Londres se muestra como dos grandes áreas divididas por el cauce del río Támesis. De oeste a noreste se dan los distritos más ricos de la ciudad, y los más profusamente colmados de edificaciones históricas de interés; Westminster, The Strand, y La City de Londres, con la excepción de

¹⁶⁴ Rafael Guastavino Moreno (1842-1908); constructor, ingeniero y arquitecto español, que desarrolla una destacada vida profesional en EEUU, especialmente en la ciudad de Nueva York, donde lleva a cabo numerosas obras emblemáticas desde finales del siglo XIX hasta la época de la Gran Depresión. Sus trabajos suelen destacar por el extraordinario uso del ladrillo y de la cerámica, destacando sus bóvedas de un diseño único en lugares emblemáticos de Nueva York como Grand Central Terminal, o el Carnegie Hall, entre muchas otras grandes edificaciones y espacios arquitectónicos.

Whitechapel, el único distrito claramente desfavorecido en esta área. En la esquina sureste del plano se ubican los distritos de Southwark y Lambeth, que unidos conforman una extensión comparable a la de Westminster, aunque con una densidad de edificaciones mucho menor. Todas estas áreas, junto con el recorrido del propio río Támesis y la zona dedicada al Londres de 1916, contienen localizaciones o hitos de interés que, a continuación, son analizados en su contexto con un mayor detenimiento y distrito por distrito:

Westminster.

Westminster es un distrito basado en el histórico barrio londinense que ocupa la zona oeste del centro de la ciudad antigua. Es el área más lujosa de todo el mapa del juego, donde están establecidas las clases más pudientes de la sociedad y donde se aglomera un mayor número de espacios y monumentos de interés histórico y artístico. En términos generales, las calles de Westminster son amplias y de calzadas adoquinadas, por las que transitan refinados landós y distinguidas personas elegantemente vestidas. A lo largo de las distintas avenidas suele haber mansiones y casas señoriales, de las cuales, algunos interiores pueden ser visitados, pudiendo apreciar su rica decoración; bonitos muebles escritorio, camas de maderas nobles, estanterías de libros, techos artesonados, alfombras y, en general, el menaje propio del acomodado hogar victoriano. El mobiliario urbano de Westminster es similar al del resto de distritos al compartir algunos elementos comunes, como los bancos y asientos públicos, o los buzones de servicio postal, pero en el caso del alumbrado público, los faroles de gas de barrios lujosos como los de Westminster, se muestran con un aspecto distinguido con adornos dorados y jardineras colgantes. Los populares *pubs* ingleses son muy refinados en Westminster, la ornamentación en madera, las lámparas, o los asientos en cuero, crean un ambiente de distinción en el ocio que se complementa con las actuaciones en vivo de cantantes con acompañamiento de piano.

En el norte del distrito, edificios de ladrillo rojo de varios pisos de altura rodean las extensas zonas ajardinadas del Green Park y Saint James's Park y, en los bajos comerciales de estos edificios, predominan las oficinas de importación de todo tipo de productos. Entre los dos parques se ubica el complejo arquitectónico que conforma el Palacio de Buckingham. En gran parte del territorio de Westminster resuenan los ecos de unas campanadas, éstas indican la proximidad del Big Ben, junto al Parlamento del Reino Unido, cuya silueta es visible desde gran parte de la ciudad.

Muy cerca, en el corazón del distrito, proliferan las zonas ajardinadas abiertas en torno a localizaciones monumentales, como la Abadía de Westminster, una gran área metropolitana en la que hay una menor densidad constructiva. En el sur, se sitúa una pequeña manzana de construcciones de madera mal conservadas. Se trata de un entorno pobre, un núcleo marginal histórico conocido como Devil's Acre, en cuyas construcciones reverbera el sonido de los silbatos de los trenes, debido a la cercanía de una de las grandes infraestructuras de la época, la Estación de Ferrocarril Victoria.

Westminster, es un gran espacio, prácticamente una ciudad independiente, repleta de importantes localizaciones que se analizan con mayor detenimiento en los siguientes párrafos.

Palacio de Buckingham.

Dentro del videojuego, la residencia de la familia real británica se encuentra en una ubicación recreada con gran exactitud, si se compara su posición en el mapa de *Syndicate* con la que tiene en un plano real. Su orientación respecto a los parques de Green Park y Saint James, su planta, los distintos pabellones y alas que la componen, y los edificios anexos; toda su estructura es prácticamente igual al modelo real en que se basa. En su alzado, debido a su amplitud, son muchos los puntos que pueden comentarse, y aunque su apariencia es también prácticamente igual al original, en la fachada principal pueden observarse ciertas divergencias estéticas, que tienen su justificación en la historia del edificio. En la versión virtual del palacio la fachada carece del frontón y las columnas de inspiración clásica, así como del balcón desde donde suelen saludar los miembros de la familia real. Esto es debido a que estos elementos son fruto de una reforma del edificio que se lleva a cabo con posterioridad a la época en que se recrea el juego. La fachada oeste, que mira a los jardines traseros del palacio, es ya una representación completamente fiel al original. En ella pueden encontrarse incluso el mismo número de vanos, columnas, frisos, balaustradas, y cualquier otro elemento que pueda tener la edificación real. La verja de forja artística que rodea el perímetro del Palacio Buckingham se muestra igualmente fiel en el diseño, con los escudos dorados del portal, e incluso con faroles de forja idénticos a los del auténtico palacio en la actualidad. Todo el recinto puede recorrerse libremente, desde los jardines y pequeños lagos, hasta el patio interior, los tejados y azoteas, e incluso se puede acceder al interior desde las ventanas y algunas puertas. Dentro del palacio las estancias que pueden visitarse se encuentran ricamente

ornamentadas, aunque el diseño de los elementos decorativos en la versión del juego difiere ligeramente de su aspecto real, aunque conservando una similitud general que da una apariencia de fidelidad. Una de las estancias que pueden explorarse es el Salón Blanco, sala destinada a recepciones donde actualmente la Reina Isabel II graba su tradicional discurso de Navidad. Tal y como en la realidad, muy cerca del palacio puede encontrarse el edificio de las Caballerizas Reales, de planta cuadrada con patio interior, donde se encuentran los establos para el descanso de los caballos de Su Majestad. Las dimensiones del edificio en el videojuego son menores que en la realidad, pero la arquitectura y los diferentes elementos ornamentales son muy similares a la estética real de la construcción.

Belgrave Square.

Es una conocida plaza londinense desde mediados del siglo XIX, básicamente es una zona verde poblada de árboles en casi toda su extensión, y tiene una representación dentro del Westminster recreado en *Syndicate*. No obstante, ese espacio, aunque es señalado con el nombre de la famosa plaza, y también se muestra como una zona arbolada, difiere bastante del diseño de la original. En primer lugar, en el juego se ubica al sur de los jardines del Palacio de Westminster, en lugar de al oeste, que es su localización real. Además, tiene un diseño cuadrilongo, a diferencia de la forma cuadrangular de la verdadera plaza. Su tamaño es mucho menor, y sus esquinas no se muestran achaflanadas, ni marcando los puntos cardinales, como en el caso de la original.

Green Park y Saint James's Park.

Estos dos grandes parques rodean al Palacio de Westminster por el norte y por el este respectivamente. Suponen una vasta extensión de terreno destinado al ocio y al esparcimiento de los ciudadanos de Londres, por lo que en el terreno suele haber personajes realizando variadas actividades al aire libre, como pasear, conversar, disfrutar de conciertos cerca de los quioscos de música, jugar al críquet, almorzar en la hierba, o lucir sus flamantes bicicletas, típicos de la era victoriana. Morfológicamente son áreas que representan bien el espacio que ocupan estos lugares en el entramado urbano de Westminster, y si se hace una comparativa entre el mapa del juego y uno del Londres real, la única diferenciación clara está en que el Parque de Saint James se representa en *Syndicate* algo más recortado en longitud. También se puede apreciar que sobre el lago en este parque se levanta un puente que es algo más distinguido, de apariencia

decimonónica, que el que se tiende en la actualidad, con un diseño principalmente funcional y escasamente estético. Entre los dos parques se extiende una avenida, The Mall, que conduce desde la fachada principal del Palacio de Buckingham (en línea recta orientación noreste) hasta el Almirantazgo. Curiosamente, a pesar de haber plasmado esta calle con cierta fidelidad a la realidad, no se referencia ni señala en la base de datos del juego.

Edificios de la Royal Society.

Limitando con el norte del Parque de Saint James, adyacentes a la calle The Mall y cerca de Piccadilly y Charing Cross, concretamente en Carlton House Terrace, se encuentran los edificios de la Royal Society de Londres, una de las más antiguas instituciones privadas de carácter científico, que viene a ser el equivalente británico a la Real Academia de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de España. Estos edificios son dos grandes bloques independientes de viviendas, diseñados y construidos en el siglo XIX con un estilo clásico romano por los arquitectos ingleses John Nash (1752-1835) y Decimus Burton (1800-1881). Tanto en *Syndicate* como en el mundo real ambos bloques son de planta rectangular, con salientes porticados en sus fachadas norte, donde tienen tres alturas. En las fachadas sur, orientadas a The Mall, los bloques tienen cuatro alturas. En todas sus portadas abundan los elementos arquitectónicos de inspiración clásica, como las columnas de orden dórico en las plantas bajas, o de orden compuesto en pisos superiores, ventanas adinteladas con frontón, y balaustradas heredadas de la tradición barroca en los distintos balcones y terrazas. A pesar de que en la recreación del videojuego aparecen todos estos elementos, los edificios de la Royal Society son construcciones que se renuevan y modifican parcialmente a lo largo de las décadas, las viviendas cambian y algunas se fusionan a lo largo de los años, por lo que si se comparan los edificios del Londres victoriano del juego con los del Londres actual en la realidad, su aspecto difiere ligeramente.

Entre los dos inmuebles se sitúa un conocido monumento de época victoriana, la Columna del Duque de York. La obra se muestra rigurosamente fiel tanto en el pedestal como en la columna (altura, grosor, textura de los materiales), no obstante, la escultura situada en la cima del monumento (dedicada al príncipe Federico, Duque de York y de Albany) es recreada en el videojuego con un diseño diferenciado. Así, en *Syndicate*, la estatua se muestra realizada en un pálido material pétreo en contraposición al oscurecido bronce del

original, se coloca con una capa cubriendo el lado derecho del cuerpo del personaje, mientras la pierna izquierda se adelanta. Es decir, una posición invertida con respecto a la realidad. Asimismo, la auténtica escultura porta armadura protectora en el pecho, mientras que la virtual no, y las facciones de ambas estatuas son muy distintas, como si retratará a personas diferentes. El diseño demuestra un claro interés por mantener una diferenciación estética de la versión virtual respecto a la real, aunque sin alejarse demasiado del modelo original. Esto es debido a que, como se ha visto en anteriores entregas de la serie, se busca transmitir la sensación de cercanía estética al modelo real, pero sin llegar a violar los derechos de imagen de la obra escultórica original. También se recrean los conocidos como Escalones del Duque de York, una escalinata bajo el pedestal de la columna que conduce a The Mall. En *Syndicate* es de un único tramo, en contraposición a los tres tramos de escaleras que se dan en la realidad.

El Almirantazgo.

Entre las calles The Mall y Whitehall, y el Parque de Saint James, se ubica este edificio que, en la época que se recrea en el videojuego, es conocido como El Almirantazgo, por albergar la Oficina de Asuntos Marítimos y del Almirantazgo. Actualmente es sede del Departamento de Desarrollo Internacional, y se le conoce como Antigua Oficina del Almirantazgo, o Edificio Ripley, en reconocimiento a su arquitecto, el inglés Thomas Ripley (1682-1758). Especialmente diseñado para albergar la sede del Almirantazgo y otras oficinas, es una construcción de ladrillo rojo con planta en forma de U y tres pisos de altura, con un pórtico de inspiración clásica que custodia la entrada y delimita el patio delantero. La estética del inmueble en la recreación de *Syndicate* está fielmente basada en la apariencia del verdadero edificio, aunque con algunas diferencias de poca importancia; como la inclusión de un patio trasero con jardín (hoy desaparecido), o la ausencia de chimeneas en la azotea en la versión virtual.

Edificio de la Guardia Montada.

Se sitúa entre el edificio del Almirantazgo (al norte), el Parque de Saint James (al oeste), Whitehall (al este) y la Casa Dover (al sur). Es un importante cuartel inicialmente construido como establos para la Caballería Doméstica del Ejército Británico. Actualmente continúa teniendo uso militar, y es defendido ceremonialmente por la Caballería Doméstica de la Reina, aunque parte del inmueble alberga el Household Cavalry Museum (o Museo de la Guardia Real de Caballería), que está abierto al público

y a las visitas turísticas. Es una construcción diseñada en un estilo clasicista claramente inspirado por el paladianismo, con varios pabellones o alas que se extienden simétricamente a partir del cuerpo principal, al que inicialmente se conectan por galerías de una planta, sobre la que posteriormente se levantan dos pisos más. Un aspecto final que es emulado con éxito en la versión digital de *Syndicate*. El cuerpo central se construye sobre una bóveda que lo atraviesa, y sobre su arco principal se ubica una torre destinada a albergar el célebre Reloj de la Guardia Montada, con sus dos caras, orientadas a Whitehall, y hacia la explanada que se abre ante la fachada oeste, conocida como Horse Guards Parade. Éste es el lugar donde cada año se celebra el Trooping the Colour, la tradicional ceremonia militar en honor del nacimiento del monarca del Reino Unido, aunque en el videojuego este gran espacio abierto se muestra mucho más reducido.

Casa de Dover.

Este inmueble, que en la actualidad alberga la sede de la Oficina del Secretario de Estado para Escocia, es una antigua mansión adyacente al ala sur del Edificio de la Guardia Montada, junto al Parque de Saint James y muy próxima a la residencia del primer ministro del Reino Unido. De hecho, en el mapa del videojuego la Casa de Dover está situada junto al número 10 de Downing Street, dentro de la misma manzana, siendo la separación entre ambos inmuebles algo más distante en un plano real de Londres. Es una construcción con un cuerpo principal de planta cuadrangular, tres pisos de altura con techo abuhardillado y tejado de pizarra. Sus portadas de sillería tienen cinco vanos de anchura, y se une a través de una galería a un pórtico de diseño clásico e inspiración paladiana en su fachada principal. Tanto en el juego como en la realidad, este pórtico (uno de los aspectos más llamativos de la construcción) tiene un frontón de estilo griego sustentado por columnas, aunque en el caso de la recreación de *Syndicate*, son de un austero orden jónico, y en la construcción real son de orden dórico con capiteles de volutas. En el videojuego se muestra un bajorrelieve de diseño clasicista adornando el frontón, que en el inmueble real es completamente liso. La pared de sillería en la parte delantera del edificio (sobre la que se adelanta el frontón) tiene en la realidad secciones de columnas empotradas (igualmente dóricas), que en el videojuego se muestran como pilares de sección cuadrada. A pesar de ciertas diferenciaciones estéticas en ambas versiones, tanto en la realidad como en la ficción, esta sección del edificio se encuentra rematado por una balaustrada que se extiende por toda la fachada principal.

Número 10 de Downing Street.

Como ya se ha mencionado, este edificio histórico londinense, aparece en *Syndicate* junto a la Casa de Dover, aun no siendo su situación exacta en un mapa real, y aunque es una construcción célebre por ser residencia de los primeros ministros del Reino Unido, no era el caso en la época victoriana, según indica la base de datos del juego. Por lo demás, se trata de una recreación fiel a la realidad, mostrándose una edificación de planta rectangular de viviendas adosadas, construida con ladrillos de una característica y reconocible tonalidad oscura. En el videojuego, la portada de estilo georgiano tiene levísimas diferencias con su estado actual real, como el hecho de que el pequeño arco de forja que culmina con un farol, parte de unos pequeños pilares, o que la puerta de roble posee cuatro paneles en lugar de los seis de la puerta real, amén de no tener pintado el célebre 10.

Foreign Office.

El edificio del Foreign Office, u Oficina de Asuntos Exteriores y de la Commonwealth de Londres, se ubica frente a la fachada del 10 de Downing Street, entre el parque de Saint James (al oeste) y Richmond Terrace (al este). Según se señala en la propia base de datos del juego, es una construcción diseñada por el arquitecto inglés Sir George Gilbert Scott (1811-1878), originalmente planificada con un estilo gótico, pero reconvertida desde cero en un diseño clásico italiano por exigencia del primer ministro, Henry John Temple (1784-1865), conocido como Lord Palmerston. Esta gran construcción es representada en *Assassin's Creed: Syndicate* con una apariencia muy diferenciada del inmueble original en el que se basa. Ya desde la planta, visible desde el mapa tridimensional del juego, y comparable con un mapa real de Londres, puede apreciarse que, en el videojuego, se recrea sólo la mitad occidental del edificio, quedando su patio central abierto a la calle Whitehall (en lugar de ser cerrado por completo al exterior). Curiosamente, desde una visión aérea puede apreciarse un dibujo en el patio; un diamante inscrito dentro de un cuadrado, con círculos en los vértices y centro, uno de los pocos diseños de este edificio que se representan con fidelidad total a la obra original. Es en la comparativa del alzado donde se aprecia una aún más clara diferenciación estética. El auténtico edificio de la Oficina de Asuntos Exteriores y de la Commonwealth tiene una profusa decoración escultórica, desde relieves a estatuas de bulto redondo, en todas sus fachadas. También hay una gran riqueza de elementos arquitectónicos de estilo clásico,

como columnas corintias pareadas, arcos, y balaustradas rodeando el recinto a ras de suelo. Su contrapunto virtual, tiene una ausencia total de decoración escultórica y una menor presencia de columnas que, además, son de orden jónico. En definitiva, todo el exterior es mucho más sobrio y austero decorativamente que en su versión real.

Barracones de Wellington.

La base de datos de *Syndicate* aporta la información de que estos cuarteles son construidos en 1838 por Sir Francis Smith y Philip Hardwick (1792-1870) para acoger los Guardias Granaderos de la infantería británica. Esta edificación se encuentra al sur del Parque de Saint James y cerca del Palacio de Buckingham, y consiste en una gran planta rectangular, muy extensa orientada en un eje oeste y este, custodiada por dos cuerpos laterales de planta cuadrada. En el alzado se aprecian ciertas diferencias estéticas entre la versión virtual y el inmueble en que se basa, siendo la más destacable la escala, con una extensión longitudinal considerablemente menor en la construcción de *Syndicate*. La base de datos también señala que en el recinto de los barracones se ubica la Capilla Militar Real (conocida como la Capilla de la Guardia) destruida en 1944 durante un bombardeo aéreo alemán sobre Londres, y reconstruida décadas después en un estilo arquitectónico contemporáneo. La capilla es recreada con su diseño antiguo, es decir, como una construcción de mediados del siglo XIX inspirada por un evidente clasicismo griego. Una planta basilical con tejado a dos aguas, delimitado por una balaustrada, y del que surge una elevada torre campanario. En su fachada principal se sitúa un pórtico de columnas sustentando un frontón. Se trata de una reconstrucción que, a pesar de ciertas diferencias en el número o en el orden de las columnas, guarda gran fidelidad al monumento original, representado en antiguos dibujos y grabados.

Banqueting House/ Capilla real de Whitehall.

En Whitehall, frente al edificio de la Guardia Montada, se sitúa esta construcción que, tal y como aclara al jugador la base de datos de *Syndicate*, es el único edificio superviviente del complejo arquitectónico del Palacio de Whitehall (destruido completamente tras el incendio de 1698). Una sala de banquetes que es reformada para sustituir a la Capilla Real del Palacio de Whitehall, también desaparecida en el incendio, y que posteriormente se reconvierte en museo. La construcción es una sencilla planta rectangular, con dos pisos de altura sobre un sótano y balaustrada rodeando el tejado. En el juego se recrea esa apariencia con mucha cercanía al aspecto real del edificio en el momento actual,

mostrando una fachada principal de sillería con una anchura que permite siete ventanas con frontón, separadas por pilares adosados de orden corintio (en el edificio real son pilares y columnas jónicas). Como sucede en la vida real, desde su localización se puede apreciar la silueta de la Columna del Almirante Nelson por su cercanía con Trafalgar Square.

Casa Montagu.

Esta noble construcción se encuentra frente a la Casa de Dover, a orillas del Támesis, ocupando parte del solar del desaparecido Palacio de Whitehall. Según indica la base de datos del juego, debe su nombre a la familia Montagu, que en 1731 compra en Whitehall los terrenos donde se construyen una mansión anterior a esta. En 1859, su último propietario, Walter Francis Scott, derriba la vivienda y sobre el solar construye una nueva propiedad, con un diseño del arquitecto escocés William Burn (1789-1870) inspirado por la arquitectura renacentista francesa. En el videojuego se muestra como una casa de planta rectangular, construida con sillares, con torres de planta cuadrada en cada esquina que sobresalen en altura por encima del techo abuhardillado de pizarra. Un tejado poblado de ventanas mansardas del que surgen cuatro altas y humeantes chimeneas de piedra. El alzado tiene tres alturas (cuatro en las torres), con fachadas pobladas de ventanas, que en las plantas bajas se encuentran inscritas en arcos, en los pisos superiores son adinteladas. Estas últimas tienen un frontón y un pequeño balcón de balaustre, como las numerosas terrazas de la obra, que también son delimitadas por balaustradas. En definitiva, se trata de una representación muy cercana a la apariencia del monumento real, según puede apreciarse en dibujos y fotografías y dibujos de la época.



Fig.30. Fotografía de la Casa Montagu, Whitehall (Bedford Lemere & Co, 1896).

El inmueble es posteriormente adquirido y reutilizado por el gobierno británico hasta que, a mediados del siglo XX, es demolido para construir en su solar el edificio donde actualmente se sitúa la sede del Ministerio de Defensa. Por tanto, la Casa Montagu de Whitehall es una construcción de cierto valor artístico, imposible de visitar en la actualidad y que, no obstante, el usuario puede conocer virtualmente gracias a la ambientación decimonónica construida para *Assassin's Creed: Syndicate*.

Richmond Terrace.

También en la orilla del Támesis, al sur de la Casa Montagu, y al norte del Parlamento y el Big Ben, se levanta esta gran construcción decimonónica, consistente en ocho viviendas de lujo repartidas en dos grandes bloques de planta cuadrangular, dispuestos en paralelo en un eje oeste-este, y contruidos con sillares. Su estética está basada en el clasicismo griego tan de moda en el Londres victoriano, por lo que en su alzado pueden encontrarse pilares adosados de orden corintio, o un frontón triangular en ambas fachadas del edificio norte. Richmond Terrace es posteriormente derribado para construir nuevos edificios gubernamentales, aunque parte de la antigua construcción se conserva agregada

a estos, dando lugar a Richmond House, un edificio que hasta 2017 es sede del Departamento de Salud y Asistencia Social del Reino Unido.

Palacio de Westminster/ Casas del Parlamento.

En el este del distrito de Westminster, a la orilla del Támesis, se ubica el complejo arquitectónico más célebre de Londres, el Palacio de Westminster, conocido mundialmente por ser la sede del Parlamento británico.



Fig.31. El complejo arquitectónico y monumental del Palacio de Westminster en *Assassin's Creed: Syndicate* ©Ubisoft.

Su representación en el ambiente victoriano recreado en *Assassin's Creed: Syndicate*, es de una fidelidad casi absoluta para con el monumento real. Desde su ubicación en el mapa, su entorno urbano, su planta, alzado, elementos ornamentales, tejado, jardines... Toda la estética de esta construcción virtual (salvo contados detalles ornamentales) es estrictamente fiel a la estética del auténtico palacio, y es una circunstancia especialmente meritoria si se tiene en cuenta que se debe al trabajo de una única persona; el Artista 3D Jean-Francois Duval, quien trabaja durante seis meses para recrear todo el Palacio de Westminster (alzado, algunas salas interiores, tejados y detalles ornamentales) tomando como referencia principal Google Maps y Google Street View (Duval, 2018).

Este ejemplo de arquitectura neogótica británica, clasificado como Patrimonio de la Humanidad, es trasladado al escenario de juego con sus más icónicas localizaciones. Así, en el vértice suroeste del complejo, se eleva majestuosa la Torre Victoria (conocida en la

época que recrea el juego, 1868, como Torre del Rey¹⁶⁵) de planta cuadrada, muy alta, la construcción más prominente del Londres recreado en el juego, culminada, además, con el asta de hierro desde donde, en ciertas ocasiones, ondea la Bandera de la Unión, o el Estandarte Real. En el interior puede recorrerse todo el Salón de Westminster, y apreciar de cerca sus antiguos techos de madera, diseñados en un tradicional estilo arquitectónico gótico inglés, o hammerbeam. Es decir, una buena muestra de carpintería medieval inglesa que, gracias a las posibilidades del videojuego, puede ser contemplada por el usuario directamente desde cualquiera de los arcos que conforman la estructura. Hay otros espacios interiores del palacio que pueden ser explorados, donde destacan especialmente el Salón de St. Stephen, muy aproximado al espacio real en cuanto a estructura y materiales, aunque alejado del original en el aspecto ornamental, y el Vestíbulo Central (Central Lobby), igualmente fiel en cuanto a la representación del espacio arquitectónico, de gran belleza estructural y, al tiempo, muy austeramente decorado si se compara con el espacio real en la actualidad. El Vestíbulo Central es la sala ubicada en el corazón del palacio, pensada como lugar de encuentro para los miembros de las dos cámaras que componen el Parlamento del Reino Unido (la Cámara de los Lores y la Cámara de los Comunes), tiene una planta octogonal y con vidrieras en la mitad de sus paredes, y con una cúpula gótica sobre la que se levanta la Torre Central (Central Tower) la más pequeña de las tres torres principales del palacio, aunque la más afilada de ellas gracias a su pináculo. La tercera gran torre del Palacio de Westminster, situada en el extremo norte del complejo arquitectónico, tiene entidad propia, se trata de la Torre del Reloj, o Clock Tower, actualmente conocida como Big Ben (debido a la célebre campana principal de la torre, bautizada popularmente con ese nombre).

También tiene un diseño neogótico, en conjunto con el resto del Palacio de Westminster reconstruido por el arquitecto inglés Sir Charles Barry (1795-1860) tras el incendio sufrido en 1834, según se señala en la propia base de datos del videojuego, aunque su diseño es encargado por Barry al arquitecto inglés Augustus Pugin (1812-1852). El resultado es una torre de planta cuadrada con una gran verticalidad poblada de elementos inspirados en el estilo medieval, como pilares góticos, arbotantes, pináculos y gárgolas, que son también recreados en la versión virtual del monumento. El reloj de la torre se muestra en la ambientación victoriana del juego tal cual en la realidad, con sus inconfundibles cuatro caras y sus esferas, diseñadas como vidrieras (tal y como los

¹⁶⁵ (Rath, 2012).

rosetones propios del gótico), y de idéntica manera se recrean detalles como los dorados marcos que rodean las esferas. Sí que cabe puntualizar que bajo los marcos de las esferas del juego no se encuentra la inscripción “DOMINE SALVAM FAC REGINAM NOSTRAM VICTORIAM PRIMAM” (Dios salve a nuestra Reina Victoria Primera), que sí se encuentra en el auténtico campanario. Como parte de su ambiciosa recreación dentro de un título como *Assassin's Creed: Syndicate*, el usuario puede llegar a visitar el campanario tras una escalada, y contemplar la famosa campana cuyo sobrenombre hace conocido a todo el conjunto monumental.

Abadía de Westminster.

La Iglesia Colegiata de San Pedro de Westminster, comúnmente conocida como Abadía de Westminster, también aparece en el Londres victoriano de *Assassin's Creed: Syndicate* y, como en la realidad, se encuentra justo frente a la fachada oeste del Palacio de Westminster. El monumento, es visible desde una posición cenital gracias al mapa tridimensional que aporta el programa, por lo que puede apreciarse su planta basilical de cruz latina, con la cabecera orientada al este. En su alzado, se aprecia ya su inconfundible estilo gótico, donde la fachada oeste resulta especialmente llamativa gracias a sus altísimas torres, construidas con posterioridad aunque respetando la arquitectura original, representadas en el juego incluso con las esferas de reloj iguales a las originales. Las fachadas del transepto presentan portadas muy fieles a la estética real de las mismas, típicamente góticas, con triple puerta de arcos apuntados en el primer cuerpo, ventanales en el segundo cuerpo y sobre ellas un gran rosetón. En la parte sur también puede encontrarse el claustro de la abadía (aunque el jardín recreado en el juego tiene un diseño diferenciado del verdadero en la época actual), a continuación se puede apreciar la Sala Capitular desde el exterior. Desafortunadamente no se puede visitar su interior, ya que este templo, a diferencia de otros similares vistos en la franquicia, ha sido construido únicamente en su faceta exterior. Para completar la experiencia del usuario, en la base de datos del juego se aporta cierta información respecto a la historia del monumento, como que se trata de un templo románico remodelado al estilo gótico y que permanece sin cambios estructurales considerables desde el siglo XIII, y aunque sea conocida como abadía y tenga el tamaño de una catedral, tiene el estatus de Iglesia de Inglaterra, más exactamente Royal Peculiar. Es decir, no pertenece a ninguna diócesis, sino a la Monarquía británica, y por ello es el lugar donde se coronan los reyes de Inglaterra desde la ceremonia de entronización de Guillermo I de Inglaterra, “el Conquistador”, en 1066.

Iglesia de Santa Margarita de Westminster.

Esta conocida parroquia se sitúa frente al Palacio de Westminster, junto al transepto de la Abadía de Westminster, y en conjunto conforman el complejo monumental de la Plaza del Parlamento, declarado Patrimonio de la Humanidad por la Unesco. Este es un punto de referencia dentro del juego que guarda mucha fidelidad con su modelo original. Está compuesta de tres naves longitudinales, una central más ancha y alta con dos naves adosadas a sus lados. La fachada principal, orientada al oeste, tiene un detallado pórtico gótico que se adelanta a la estructura, y una sólida torre de planta cuadrada con llamativos relojes solares en cada lado, que también son recreados en la versión virtual del monumento.

Devil's Acre.

Este barrio de casas viejas presentado en el juego al sur del distrito de Westminster, es una localización real, un entorno urbano que, a pesar de estar situado en una de las zonas más opulentas del Londres victoriano, pasa a la historia por su miseria. Acre del Diablo, es el sobrenombre con el que se conoce a uno de los peores barrios marginales del Londres decimonónico, en el área conformada entre las calles Old Pye Street, St. Ann's Street, y St. Matthew Street, muy cerca de la Abadía de Westminster. Es un barrio muy referenciado en publicaciones de la época y es immortalizado por Paul Gustave Doré en uno de los grabados de su libro de estampas *London: A Pilgrimage* (1872).

Estación de Victoria.

Al sur del distrito de Westminster, junto al barrio de Devil's Acre, se sitúa la Estación Victoria de Londres, un importante terminal ferroviario finalizado en 1860, tan sólo ocho años antes del momento histórico recreado en el juego. Por tanto, este tipo de construcción se muestra como una moderna y revolucionaria obra de ladrillo rojo, con una extensa bóveda de cristal soportada por un complejo armazón de hierro forjado. En la ambientación del juego (especialmente centrada en los avances propios de la Revolución industrial), se le da protagonismo a esta nueva tipología de edificio haciendo que una de las tradicionales "atalayas" de la saga se sitúe en el punto más elevado de la estructura de la estación. En la actualidad, la Estación de Victoria sigue siendo uno de los núcleos más importantes del transporte urbano londinense aunque, con el paso de los años, la apariencia del edificio

ha ido cambiando. No obstante, conserva su característica estructura metálica del techo, con un diseño exactamente igual al recreado en la estación de *Syndicate*.

The Strand.

En el auténtico Londres, The Strand es una histórica calle de Westminster situada al sur del barrio de Covent Garden, y que recorre la distancia entre Trafalgar Square y la Puerta del Temple Bar (que representa la frontera entre Westminster y la City de Londres). En el mapa de *Assassin's Creed: Syndicate*, la distribución de los distritos históricos del centro de Londres queda alterada, y por ello The Strand es representado en el juego como un nuevo distrito entre Westminster y La City. Asumiendo esta alteración de los límites entre barrios, el jugador encuentra que, dentro del juego, The Strand representa la zona comercial del Londres victoriano, donde se encuentran los grandes mercados en los que se abastecen los ciudadanos. Supone un lugar de confluencia de diferentes clases sociales, de coexistencia entre personajes de porte aristocrático y los borrachines que deambulan por descampados junto a las tabernas, donde es habitual encontrar personajes arquetípicos como mendigos, o pequeños rateros, que sobreviven cometiendo hurtos a personas mejor posicionadas.

El mobiliario urbano es muy similar al visto en Westminster, por lo que abundan los elementos de forja, como los faroles de gas con florituras de metal dorado, rematados con jardineras en algunos casos. El estado de las calles, amplias y adoquinadas, también es una extensión de las avenidas de Westminster, aunque hay más variedad en la tipología de los carruajes que las transitan, apareciendo más carros destinados a uso agrícola, omnibuses turísticos, o vehículos blindados de uso policial. Por todo el territorio pueden encontrarse locales comerciales señalizados con carteles, enseñas y tipografías en cristalerías, donde se dan negocios como barberías, estudios fotográficos, sombrererías, o panaderías donde se promocionan pasteles caseros. La ambientación industrial se hace patente en la zona norte de este barrio donde, junto a una estación de ferrocarril, se hallan algunas fábricas de cerveza y textiles, en cuyos alrededores puede verse a hombres trabajando en sus respectivas ocupaciones. Como elemento propio de la atmósfera recreada, es destacable la presencia de niños trabajadores en esos ámbitos, ya que, históricamente, el trabajo infantil en la era industrial supone una lacra social que inquieta a ciertos sectores de la sociedad sensibilizados con la necesidad de mejorar las condiciones de vida de los niños. Una temática afrontada en la misma época por autores

literarios de renombre como Charles Dickens (que es, además, un personaje secundario recurrente en la trama).

En The Strand, hay elegantes pubs como los vistos en Westminster, y cerca de las inmediaciones del Covent Garden, el gran mercado cubierto donde hay todo tipo de productos desde hortalizas, sombrererías, tenderetes de libros, el ambiente se distingue porque abundan los puestos de venta callejera de todo tipo. En el distrito hay una relación histórica con el teatro, y esa circunstancia es representada en la ambientación del juego a través de las actuaciones callejeras de coros vocales, que amenizan el paseo de los transeúntes en el corazón de The Strand. En el sur, siempre transitada y concurrida por viajeros de toda clase social, se encuentra la estación de ferrocarril de Charing Cross, alrededor de la cual se aglomera el tráfico de quienes acuden a la estación, incluyendo los omnibuses turísticos con el techo descubierta. Cerca de ese entorno urbano se abre el gran espacio público de Trafalgar Square, donde se da una confluencia de arquitectura y monumentalidad que otorga personalidad propia al distrito.

Trafalgar Square.

Este gran espacio abierto en el centro urbano es una de las localizaciones de Inglaterra más populares a nivel internacional, motivo por el que la conocida plaza londinense es plasmada la ambientación victoriana de *Syndicate* con una apariencia estética muy cercana al estado actual de la localización. Desde el mapa del juego ya pueden verse las cenefas ornamentales en el suelo, la forma de las fuentes y la distribución de los elementos con una gran fidelidad al espacio real.

En la plaza hay repartidas varias obras escultóricas, y esas figuras son representadas en *Assassin's Creed: Syndicate* con una apariencia de fidelidad.



Fig.32. Visión general de Trafalgar Square, en cuyo fondo puede apreciarse la gran fachada de la famosa National Gallery. Fuente: Ubisoft

Es decir, sin recrear cada estatua exactamente igual a su respectivo modelo. Por ejemplo, en el pedestal de la esquina noreste de la plaza, está situada la escultura ecuestre del Rey Jorge IV, y para representarla en el juego se opta por situar en la misma ubicación un diseño de escultura ecuestre con una estética diferenciada. Esa misma escultura utilizada para representar a Jorge IV a caballo, también se usa para otra estatua ecuestre, la del Rey Carlos I de Inglaterra, emplazada al sur de Trafalgar Square (donde hoy se da una rotonda). En las esquinas sureste y suroeste de la plaza, se encuentran las esculturas del Major General Sir Henry Havelock y Charles James Napier respectivamente, y al ser estatuas de dos personajes estéticamente similares, son representadas en el juego con una única obra que se asemeja a ambas sin ser exactamente igual a ninguna de las dos.

En el centro de la plaza se eleva la celeberrima Columna de Nelson, en una representación virtual casi perfecta del auténtico monumento. La base tiene la misma forma, la idéntica apariencia de los materiales originales, y representaciones perfectas de los cuatro leones de bronce, añadidos justamente un año antes de la ambientación de *Syndicate*, en 1867 (como indica la propia base de datos del juego). El pedestal, se presenta igualmente fiel al original, con misma apariencia y su sección cuadrada, aunque en las placas de bronce de cada uno de sus lados se muestran unos relieves con un diseño claramente diferenciado de los originales, dedicados a las grandes victorias del almirante (Batalla del Nilo, Batalla de Copenhague, Batalla del Cabo de San Vicente, y Batalla de Trafalgar). La columna

estriada, construida a base de bloques de granito, culmina en el capitel corintio forjado en bronce en el que, incluso su diseño de hojas de acanto, es una recreación exacta del original. Sobre el capitel se encuentra la escultura dedicada al famoso almirante Horacio Nelson (1758-1805), rigurosamente fiel la apariencia estética de la obra original en que se basa, y que incluso está orientada de cara a las Casas del Parlamento.

La National Gallery.

Desde cualquier punto de Trafalgar Square puede contemplarse, presidiendo la plaza desde su lado norte, la fachada de la National Gallery o Galería Nacional de Londres, la más importante pinacoteca del Reino Unido y uno de los museos más relevantes y prestigiosos a nivel internacional.

El jugador puede conocer un poco más de la historia de la entidad museística ya desde la misma base de datos del juego, donde se explica su origen, que se remonta a 1824, tras instar el Rey Jorge IV al Parlamento a comprar la colección de arte del banquero británico John Julius Angerstein (1735-1823). Debido al crecimiento de la colección, la entidad se muda en un par de ocasiones, por lo que en 1832 la Galería Nacional se traslada al edificio que ocupa actualmente en Trafalgar Square, un inmueble diseñado en estilo neoclásico por el arquitecto inglés William Wilkins (1778-1839).

El edificio se muestra en el juego con una apariencia muy aproximada a la realidad. Su presencia desde una terraza superior a Trafalgar Square traslada al juego la sensación que transmite el verdadero espacio, en una impresión estética que se combina con los elementos clásicos de la fachada; como su frontón, los pilares adosados y columnas de orden corintio, haciendo la experiencia de la visita virtual mucho más cercana a la realidad. Lamentablemente no se reproduce el interior del museo, quedando frustrada la posibilidad de contemplar la colección de obras pictóricas de sus galerías, aunque es una circunstancia comprensible, teniendo en cuenta la función principal de esta reconstrucción virtual a modo de escenario dentro de un videojuego.

St. Martin-in-the-Fields.

Esta famosa iglesia ubicada en la esquina noreste de Trafalgar Square, frente a la National Gallery, también tiene su versión virtual en el juego, completando así este conocido entorno urbano en el Londres victoriano de *Assassin's Creed: Syndicate*. Ya en la base de datos, se aporta como información para el jugador que el aspecto de la iglesia tanto en

el juego como en la realidad, se debe a una reconstrucción llevada a cabo en 1721 por el reputado e influyente arquitecto escocés James Gibbs (1682-1754) en un espacio anteriormente ocupado por un templo más antiguo. El resultado es un edificio de planta rectangular y de evidente estilo neoclásico en su alzado. La parte más llamativa del templo, tanto en la realidad como la versión virtual, es la fachada oeste de la construcción, debido a su pórtico monumental, con un frontón sustentado sobre ocho columnas gigantes de orden corintio, y a la original integración de la torre campanario en el edificio, que puede verse construida dentro del muro justo detrás del pórtico. Es decir, una combinación de fachada de inspiración paladiana, con aires marcadamente clásicos, y torre campanario con chapitel de estilo medieval, sin duda, un concepto que rompe con la más estricta tradición neoclasicista, y que, en su versión virtual, se recrea con gran fidelidad a la estética real de la iglesia.

Clare Market.

Al oeste de la National Gallery puede encontrarse este barrio, una localización real del viejo Londres, que según se indica en la información que aporta el videojuego, se salva de la destrucción del Gran Incendio de Londres de 1666, por lo que aún conserva algunos edificios de época isabelina. En el juego es recreado como uno de los núcleos de marginalidad que se hacen infames en el siglo XIX, aunque en el mapa de juego no se ubica exactamente en su localización real.

St. James Square.

Cerca del barrio de la ubicación de Clare Market, en el extremo occidental de The Strand, y muy cerca del Green Park de Westminster, se encuentra esta plaza cuadrangular, no reseñada de ninguna manera, ni en el mapa de juego, ni en la base de datos, pero que por su ubicación, dimensiones, morfología y tipología, sólo puede tratarse de una recreación de la plaza (zona verde) conocida como St. James Square.

Scotland Yard.

La Policía Metropolitana de Londres es conocida mundialmente como Scotland Yard, y debe tal sobrenombre, precisamente, a la ubicación de su primera sede (localizada en la calle Whitehall Place), cuya puerta trasera se abre a la calle Great Scotland Yard. Es una zona frente a Trafalgar Square, al sur de The Strand, con una ambientación que indica al jugador que está cerca de dependencias policiales, al aparecer aparcados en los callejones

algunos carruajes blindados. El edificio se representa en el juego como una gran construcción de ladrillo rojo típicamente británica y, aunque tiene algunas diferencias estéticas con el edificio actual reconvertido en hotel.

Estación de Charing Cross.

Situada en el centro de Londres, junto a Scotland Yard y a la orilla del Támesis, se levanta la estación ferroviaria de Charing Cross, una histórica localización londinense que en la ambientación del juego supone una moderna obra de arquitectura e ingeniería de reciente construcción. Se muestra como una gran construcción de ladrillo, de la que surge una compleja estructura de hierro forjado y cristal conformando una bóveda de cañón de estilo industrial. A lo largo de años posteriores, la estación sufre ampliaciones, reconstrucciones y modificaciones, motivo por el que ahora es un edificio de diseño contemporáneo que conserva poco de la estructura original.

Jardines Victoria Embankment/ York Watergate.

Junto a la Estación de Charing Cross, a lo largo de la orilla del Támesis, se extienden los Jardines de Victoria Embankment, un espacio verde recreado en el juego aunque no referenciado en la base de datos ni señalado en el mapa debido a que son creados año después de 1868.

No obstante, es un espacio real que merece mención, especialmente porque se desarrolla en torno de algunos hitos de interés, como es el caso del York Watergate, un antiguo pórtico construido para dar acceso al río Támesis desde la Casa de York en una época en la que río llegaba más al norte. Tras completarse el terraplén del Támesis en 1870, y ser demolidas las mansiones de la zona, este pórtico queda separado de las aguas, quedando como una construcción aislada y sin uso, aunque actualmente es considerada un monumento de interés.

Aguja de Cleopatra.

Paseando por el Embankment en la ambientación del videojuego, a orillas del Támesis, el jugador percibe en el paisaje un hito llamativo, la figura de un monolito que se eleva a altura considerable y que está rodeado por dos esfinges de bronce y estética egipcia. Se trata de la conocida como Aguja de Cleopatra, un obelisco de origen egipcio que desde 1878 forma parte del paisaje londinense. Es llamativa su recreación en el videojuego, en

primer lugar, porque a pesar de ser una reproducción estéticamente exacta del monumento (tanto en inscripciones, pedestal, adornos de bronce, esfinges idénticas a las originales), no es señalizada en el mapa ni es incluida en la base de datos del juego. En segundo lugar, porque si se tiene en cuenta que en *Syndicate* se recrea la ciudad de Londres en 1868, su mera inclusión en el escenario es un anacronismo.

Somerset House.

Al igual que ocurre en el caso de la Aguja de Cleopatra, dentro del videojuego el usuario puede encontrar en el paisaje londinense una gran construcción, especialmente llamativa, que no está señalizada en el mapa ni reseñada en la base de datos del juego. Se sitúa junto al inicio del Puente de Waterloo, al sur de The Strand y en el límite con el distrito de La City, y si se coteja con un mapa real de Londres, se puede comprobar que en esa localización exacta está emplazado Somerset House, una imponente edificación del siglo XVIII. Analizando la estética del edificio, y comparando con su contrapunto en el mundo real, pueden encontrarse una serie de diferenciaciones y similitudes. En el plano del edificio está la diferenciación más clara, siendo en el videojuego una estructura de planta rectangular cuya fachada principal se orienta al río Támesis, cuando la auténtica construcción son tres alas dispuestas en paralelo, unidas por un cuarto cuerpo en perpendicular. Es dicho cuerpo el que se orienta de cara al Támesis y el que, por tanto, es representado con cierta aproximación estética en su versión virtual, por ejemplo, en la imagen del pórtico de columnas gigantes de orden corintio en el centro de su fachada, resultando que su cara más visible es también la mejor representada en la escenografía del juego.

St. Mary-le-Strand.

Esta iglesia está ubicada justo en el centro de The Strand, en una isla rodeada de tráfico, una circunstancia en la que se guarda fidelidad entre la obra virtual y el auténtico templo. De hecho, su situación también es céntrica en el eje que conforma The Strand desde Trafalgar Square hasta la iglesia de St. Clement Danes. St. Mary-le-Strand es una construcción religiosa del siglo XVIII, con estilo italiano, frontón en la portada y profusa ornamentación barroca, y una característica torre que se eleva desde el centro de la fachada principal. Aunque su estética es algo más austera en elementos ornamentales, la versión virtual de la iglesia, por su localización geográfica, su situación en la isleta y la apariencia de su estructura, es muy reconocible en el juego.

St. Clement Danes.

En el este de The Strand, muy cerca de La City de Londres, se recrea en el juego una pequeña iglesia, no señalizada en el mapa y sin documentar en la base de datos. Podría parecer una iglesia de atrezo sin ningún interés especial, pero por su localización en el mapa, ubicada exactamente donde se encuentra la iglesia de St. Clement Danes, la iglesia no es una construcción anónima más. No obstante, esta versión de la iglesia en la ambientación de *Syndicate* tiene diferenciaciones estéticas notables, como el hecho de que este templo no se encuentra en una isla (como es el caso de la verdadera St. Clement Danes, y de su compañera St. Mary-le-Strand), y tenga un marcado estilo gótico. En cambio, su estructura y su torre guardan cierta similitud con la obra original.

Covent Garden.

Covent Garden es uno de los barrios más pintorescos y turísticos de Londres, que debe su nombre a la actualmente conocida como Covent Garden Piazza, donde se levanta el edificio del gran mercado cubierto que, en *Assassin's Creed: Syndicate*, está en el corazón del distrito llamado The Strand. La plaza es en sí misma un concepto novedoso en el Londres de la época, por su influencia en la planificación urbanística en una ciudad en pleno crecimiento. En el centro de tal espacio se ubica el edificio del mercado, obra del arquitecto inglés Charles Fowler (1792-1867), una construcción de planta cuadrada, con muros de piedra sobre los que descansan tres naves longitudinales cubiertas por una estructura de hierro de fundición, con cobertura de vidrio, los nuevos materiales de la arquitectura industrial propios de un edificio de uso público de 1830, como es el caso. En el interior pueden verse un gran número de tiendas, y en el espacio abierto en el interior hay incontables tenderetes de todo tipo, con frutas, verduras, hortalizas, flores, carnes, pescados, etc, lo que lo convierte en uno de los mercados más importantes de Inglaterra que se recrea en el videojuego con algunas diferenciaciones estéticas con el edificio original en el momento actual ya que, como es lógico, el verdadero mercado ha ido evolucionando desde la época victoriana que recrea el juego.

St. Paul de Covent Garden.

Es una popular capilla cuya fachada frente a Covent Garden se muestra revestida de piedra, con un destacado pórtico de orden gigante, con un frontón sustentado sobre dos pilares y dos columnas, que en el juego son corintias y en el edificio real dóricas. La

entrada principal de la iglesia se encuentra en la fachada oeste, que tiene un frontón de inspiración clásica, aunque no un pórtico de columnas. Esta fachada está construida en ladrillo en la estructura original, no obstante, en el juego está hecha de sillería. El tejado a dos aguas con tejas de pizarra es muy similar al de la capilla original, aunque en la zona occidental se levanta una pequeña torre campanario con reloj que no existe en el verdadero templo. Cerca de la fachada oeste de St. Paul de Covent Garden hay compañías de actores que interpretan alguna obra, un homenaje dentro de la ambientación del juego a la histórica y conocida vinculación de esta capilla con el mundo de la interpretación.

Lincon's Inn Fields.

Al norte de Covent Garden (aunque en la realidad se encuentra al este) se abre a la ciudadanía esta famosa plaza pública ya desde la época victoriana. Un espacio real dentro del urbanismo londinense, aunque sin aspectos arquitectónicos o monumentales a destacar. No obstante, en la ambientación del juego, Lincon's Inn Fields esconde un pequeño homenaje para los amantes de la literatura decimonónica. Sentado en un banco junto a un árbol, el escritor Lewis Carroll lee a un grupo de niños su famoso poema *Jabberwocky*. Durante la escena, uno de los pequeños pregunta al autor sobre el Bandersnatch, una criatura fantástica de *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* (Lewis Carroll, 1871), aunque el escritor responde que aún no tiene decidido lo que es. Sin duda, es una simpática escena que contribuye a enriquecer la atmósfera del Londres victoriano de *Assassin's Creed: Syndicate*.

Leicester Square.

En el corazón del distrito se encuentra este espacio abierto en el trazado urbano, la conocida plaza de Leicester Square se representa en el escenario de *Syndicate* con una planta con forma de diamante, diseño idéntico al de la plaza real vista en un mapa. En el videojuego, sus bancos, faroles y vallas de forja, le otorgan una apariencia decimonónica que no se conserva en el espacio real en la actualidad, donde luce una estética completamente contemporánea, a excepción de su fuente central dedicada a William Shakespeare, y que en el videojuego es sustituida por una de diseño genérico.

Auditorio del Alhambra.

Situado al norte de la National Gallery, entre la plaza de Leicester Square y Charing Cross Road, se encuentra este gran edificio, diseñado originalmente por el arquitecto T. Hayter

Lewis como panóptico para albergar demostraciones científicas. Según la base de datos del juego, pasa a ser un circo y, posteriormente, se reconvierte en un teatro conocido como Alhambra Music Hall o Auditorio Alhambra, una de las primeras salas de música en Londres donde se ofrecen espectáculos de canto, baile y magia.

El edificio se muestra como una construcción de un lujoso estilo entre la estética morisca y la arquitectura indoislámica de la India británica, con dos torres parecidas a minaretes y una cúpula, surgiendo de dicha estética “árabe” la idea de nombrarlo como el conocido palacio nazarí de Granada. En el videojuego, el edificio es protagonista de un episodio de la trama, en el cual puede conocerse su interior, ricamente ornamentado (como es propio de los teatros decimonónicos), y en el que también pueden encontrarse referencias al arte islámico, como algunas puertas formadas por arcos apuntados de estilo árabe. En el transcurso de la misión dentro del Alhambra, el teatro resulta incendiado, un trágico suceso que se da en la historia real del edificio, aunque en circunstancias diferentes. El Alhambra es destruido por las llamas en 1882 (no en 1868), aunque se reconstruye de inmediato y su demolición definitiva tiene lugar en 1936, construyéndose en su solar a partir de 1937 el Cine Odeon Leicester Square¹⁶⁶, que actualmente sigue en activo como un moderno multicine comercial al este de la plaza Leicester Square.

Picadilly Circus.

Al oeste de Leicester Square puede encontrarse este gran espacio público, un cruce de calles histórico que actualmente sigue siendo uno de los lugares más reconocibles de Londres a nivel internacional. En la ambientación de *Assassin's Creed* se diseña teniendo en cuenta algunas diferencias estéticas, aunque conservando el espíritu de lugar privilegiado y enfocado al consumismo dentro de la ciudad, con carteles publicitarios de época en muchos edificios limítrofes. La fuente conmemorativa de Shaftesbury, conocida popularmente con el sobrenombre de Eros, es sustituida en el juego por otra con un diseño diferente, debido a que en 1868 aún no se sitúa la verdadera fuente en este espacio.

Estación de St. Pancras.

Debido a la modificación de diseño aplicada al mapa de Londres con objeto de hacerlo más accesible como escenario de juego, la Estación ferroviaria de St. Pancras, situada en un mapa real fuera de los límites del Londres de *Syndicate*, tiene su emplazamiento en el

¹⁶⁶ Visto en línea: <<https://www.theatre-architecture.eu/db.html?theatreId=1034>>. [Consulta 14-02-2020].

extremo norte del distrito The Strand. No obstante, el entorno de la estación es un barrio marginal que sí coincide en ese aspecto con el espacio real donde se construye la estación que, según la base de datos del juego, es un encargo de la Compañía de Ferrocarriles de Midland, que inicia sus trayectos desde esta estación a partir de 1868, justo el momento en que se desarrolla la trama del juego.

La construcción es muy similar al resto de estaciones del juego, construcción de piedra y ladrillo, estructura de metal y cristal en la bóveda que cubre la estación... Esa apariencia común se debe al método constructivo dentro del desarrollo, donde una persona se encarga de diseñar un kit modular arquitectónico que permite crear las estaciones de tren que aparecen en el juego, estructuras de algunos mercados y otros edificios (Carignan, 2016).

Suburbio de Saint Giles.

Es una localización real en torno a la Estación ferroviaria de St. Pancras y la Iglesia de St. Giles (que no aparece en el juego), que en el siglo XIX es conocida por ser uno de los peores barrios marginales de Gran Bretaña, un lugar de miseria y delincuencia que en la ambientación del videojuego es convertido en uno de los cuarteles donde las bandas callejeras de ficción imponen su ley.

City de Londres.

La City de Londres es uno de los distritos históricos de la ciudad representados en el escenario de *Assassin's Creed: Syndicate*. Por su morfología y su ubicación en la ribera norte del Támesis, es una circunscripción que se ajusta con cierto realismo a su lugar en un verdadero mapa de Londres. Cabe añadir que, aparte de presentar una estética basada en una climatología dinámica, en armonía con el resto de zonas de la ciudad, la City también exhibe una doble ambientación, de estética más oscura, fría, siniestra, y de aspecto más literario, en un capítulo especial en la trama del juego dedicado a la infame figura de Jack el Destripador. Durante la Revolución industrial la City encarna el espíritu del emprendimiento y de los grandes negocios, el centro financiero de la sociedad victoriana, cuyo urbanismo se amolda a un nuevo sentido de la arquitectura, más ambicioso, con grandes edificaciones, de elevadas alturas, amplias avenidas y monumentalidad, todo un símbolo del poder económico reflejado en la imagen de la ciudad. En la zona oeste se dan las obras, la construcción de nuevos edificios, cerca de

fábricas de ladrillo que con sus altas chimeneas rompen el horizonte, símbolo de la expansión de una ciudad moderna que crece más allá de los límites de la urbe medieval y del motor económico que impulsa las reformas en el capitalismo del siglo XIX. Las grandes vías atraviesan la City verticalmente desde el Viaducto Holborn hasta el puente de Blackfriars, junto al cual se levanta la Estación Cannon Street cuyas vías también parten la ciudad pasando por Ludgate Circus. En el interior de las grandes manzanas del distrito abundan los callejones cuya estrechez, combinada con la altura de los edificios, conforman una suerte de laberintos de ladrillo rojo desde los que apenas se puede ver el cielo. Sin embargo, desde las calles más amplias, la ciudad se percibe en su gran magnitud, siendo muy fácil distinguir la silueta de la Catedral de San Pablo (en el corazón de la City), prácticamente desde cualquier tejado de esta gran área urbana londinense, y sentir las campanas del templo, contribuyendo a enriquecer la ambientación y la sensación de inmersión en el entorno. Los grandes carteles publicitarios ocupan gran parte de la mayoría de las fachadas de las vías principales, siendo el diseño publicitario una parte importante y destacable de la apariencia estética de la ciudad de mediados del siglo XIX. Hacia el este pueden encontrarse los grandes hitos que otorgan al distrito su carácter y personalidad como núcleo y centro de las finanzas y el comercio, el Banco de Inglaterra y el Royal Exchange, donde, a través de personajes no jugables, se escenifican intensas jornadas de actividad bursátil. En el extremo este la vía ferroviaria conduce hasta el sur, y muy cerca se puede ver erigida la gran columna homenaje a las víctimas del Gran Incendio de Londres de 1666. Algunas de las más importantes localizaciones monumentales, históricas, artísticas que se dan en la City londinense son recreadas en *Syndicate* y, a continuación, se procede a reseñarlas con mayor detenimiento.

Puerta del Temple Bar.

En el escenario londinense de *Syndicate*, situada muy cerca de la Iglesia de St. Clement Danes, en el límite entre el distrito The Strand y La City, se encuentra esta llamativa puerta monumental. Curiosamente, a pesar de ser una vistosa y elaborada construcción, no es señalizada en el mapa del juego, ni hay ninguna información disponible sobre ella. No obstante, investigando sobre el pasado histórico de la zona, se puede averiguar que en esta misma ubicación, entre las calles Strand y Fleet, se sitúa el punto desde donde se accede de Westminster a la City, la Puerta del Temple Bar. Esta puerta construida en piedra con un estilo propio del siglo XVII y diseño paladiano, se presenta como una entrada en gran arco (con dos pequeños vanos a los lados) en el piso inferior, y con un

cuerpo superior decorado con nichos y esculturas. En el Londres real, la Puerta del Temple Bar ya no se encuentra en esta zona debido a la habilitación de la calle para el tráfico moderno, pero puede visitarse en una nueva localización, junto a la torre norte de la Catedral de San Pablo, dando acceso a la plaza Paternoster Square.

Iglesia del Temple.

Al sur de la calle Fleet, entre la Puerta del Temple Bar y la estación ferroviaria de Cannon Street, se sitúa esta antigua iglesia, que tiene un especial simbolismo en el juego por tratarse de una obra de la Orden del Temple, los villanos dentro del universo ficticio de *Assassin's Creed*. A lo largo de los siglos sufre algunas modificaciones pero, a mediados del siglo XIX, los arquitectos ingleses Sydney Smirke (1797-1877) y Decimus Burton (1800-1881) le otorgan una apariencia estética propia del gótico victoriano, que es la que se aprecia en el juego y que, en gran medida, conserva en la actualidad. Es decir, un cuerpo de planta circular al que se le añade un cuerpo de planta cuadrangular al este, compuesto de tres naves longitudinales culminadas por tejados a dos aguas. En el perímetro se aprecia una recia construcción de muros de piedra con contrafuertes alternados con apuntadas ventanas triples, una estética fiel a la arquitectura en que se basa, a excepción de la fachada oeste, algo más diferenciada de la realidad debido el apuntado tejado de estilo medieval que se representa en el juego y que está ausente en la auténtica iglesia.

Estación ferroviaria de Cannon Street.

En *Assassin's Creed: Syndicate* esta histórica estación de tren está situada justo en la orilla del Támesis, unida al puente ferroviario de Blackfriars, concretamente donde en el mapa real de Londres está la Estación de Blackfriars. Es decir, dentro del juego no se construye esta estación en su ubicación real, que está a unos novecientos metros al este de Blackfriars, unida al puente ferroviario de Southwark. No obstante, a pesar del cambio en la localización, la apariencia de la estación es muy fiel a su estética en su primer momento de vida útil. De nuevo, se trata de una gran construcción de planta rectangular con base de piedra y ladrillo rojo, y una gran bóveda de cañón conformada por una estructura de hierro forjado y cristal. Como ocurre con otras estaciones ferroviarias del juego, tiene cierta estética común a las demás, pero, como en cada caso, tiene personalidad propia, y en el caso de Cannon Street, la distinción está en las torres ubicadas

en cada vértice de sus dos portadas, y que tienen una estética completamente fiel a las de la auténtica estación.

Ludgate Circus.

Históricamente, la principal conexión entre el centro de Westminster y la City de Londres, da lugar a este famoso cruce de calles británico, cuyo punto de bifurcación se abre en un espacio circular, donde los vértices de las manzanas se redondean mostrando cuatro fachadas cóncavas. Esta es la apariencia más elemental y destacable del espacio público que, como es lógico, muestra un paisaje completamente distinto si se compara su estética en el Londres actual con la diseñada para el mundo victoriano recreado en el videojuego. En *Syndicate* la zona se presenta colmada de publicidad de empresa y bancos en las principales fachadas, y al este, en dirección a la Catedral de San Pablo, se sitúa el puente ferroviario de Ludgate, generando una estampa muy cercana a las fotografías del lugar tomadas en el siglo XIX, y que es posible revivir gracias a la ambientación creada para un videojuego.

Field Lane.

Dirigiéndose hacia el norte desde Ludgate Circus se llega a la zona sur de la calle Saffron Hill, donde se encuentra este barrio marginal conocido como Field Lane que, a mediados del siglo XIX, es descrito como un foco de delincuencia sucio y miserable en la obra literaria de autores como Charles Dickens o Arthur Conan Doyle.

Viaducto Holborn.

Muy cerca de Field Lane, tendido sobre la calle Farringdon Street, se encuentra el Viaducto Holborn, un puente decimonónico planificado como una bella infraestructura del diseño urbano victoriano. Está formado por arcos de forja, ornamentados con motivos florales y dragones rampantes, que se levantan sobre pilastras de piedra. En las caras externas del viaducto, el metal está pintado en rojo y dorado.

En el cuerpo superior del puente, barandas ricamente decoradas protegen a los viandantes, y lucen el escudo heráldico de la City londinense, también policromado. Las cuatro estatuas principales del puente, situadas en pedestales sobre pilares de la estructura, representan a las alegorías femeninas de la Agricultura, Comercio, Ciencia y Bellas Artes, sin embargo, en el juego son sustituidas por esculturas masculinas de diseño genérico.

Actualmente, sobre el viaducto hay una calzada moderna cubierta de asfalto (como en cualquier calle de una gran ciudad actual) pero, como es lógico, en su versión virtual, que recrea la infraestructura en una ambientación victoriana, luce una calzada adoquinada.

Al margen de estas mínimas diferenciaciones estéticas entre el auténtico viaducto y su aspecto en el videojuego, puede decirse que su versión en *Syndicate* es una réplica prácticamente idéntica a la obra original, que transmite al jugador una sensación de estar inmerso en un Londres muy auténtico.

Hospital de San Bartolomé.

En el norte de la City, a una distancia intermedia entre el Viaducto Holborn y la Catedral de San Pablo se encuentran las instalaciones del Hospital de San Bartolomé. El jugador puede conocer gracias a la base de datos que este centro hospitalario, fundado en 1123, es el más antiguo de Gran Bretaña. En el videojuego se presenta como una gran construcción con tres alas pabellones en forma de U con un gran jardín en el centro que se abre a la ciudad. En el alzado es una sólida construcción de sillares de varias alturas, de apariencia barroca gracias a las balaustradas que delimitan las azoteas, aunque con un diseño austero en la ornamentación de las fachadas.

Iglesia de San Martín en Ludgate.

Situada en la calle Ludgate Hill, en la mitad del trayecto entre Ludgate Circus y la Catedral de San Pablo, se encuentra una pequeña iglesia, que en la ambientación del videojuego casi pasa desapercibida al no estar señalizada en el mapa, ni mencionarse ninguna información sobre ella en la base de datos. Acudiendo a Google Maps y Street View, puede comprobarse que este templo, anónimo en *Assassin's Creed: Syndicate*, es en la realidad la Iglesia de San Martín en Ludgate, no sólo por encontrarse en su emplazamiento exacto, sino, además, por una gran similitud estética entre ambas edificaciones. Se trata de una pequeña construcción de planta rectangular, casi cuadrada, que desde el mapa de juego ya delata una planta de cruz griega en su interior, y que en su fachada de sillares muestra tres cuerpos, siendo el central un poco más adelantado, sobre el que se erige una torre cuyo diseño está culminado por una aguja cónica que se eleva a gran altura. Entre la iglesia real y el templo creado para la escenografía de juego hay ciertas diferencias estéticas evidentes, mayormente en cuestiones ornamentales, pero

debido a su estructura con carácter propio, trasladada al videojuego con fidelidad, es relativamente sencillo reconocerla dentro del entorno de *Syndicate*.

Catedral de San Pablo de Londres.

En el corazón de la City destaca uno de los iconos más importantes de la recreación y de la verdadera ciudad, la Catedral de San Pablo de Londres. Es una de las localizaciones más reconocibles debido a que su silueta domina el horizonte urbano, llegando a ser visible desde muy lejanas distancias, algo que se puede apreciar en la atmósfera de *Assassin's Creed: Syndicate*.

Desde el mapa tridimensional del videojuego puede contemplarse su planta, muy fiel a la del templo original, de gran longitud, que destaca sobre su anchura, con la cúpula situada sobre un ancho crucero, y con su ábside orientado hacia el noreste.



Fig.32. Vista aérea de la Catedral de San Pablo integrada en el paisaje urbano de *Assassin's Creed: Syndicate*.

El aspecto del templo evoca claramente su apariencia real en la actualidad (que es la de los últimos tres siglos) con su inconfundible diseño de estilo barroco inglés, con algo de estética paladiana e inspiración francesa, aunque es un diseño especialmente influenciado por la Basílica de San Pedro de Roma, debido a su característica y enorme cúpula, que tiene cierto parecido con la obra de Miguel Ángel, aunque con la salvedad de que la cúpula de San Pablo tiene un peristilo de columnas continuas rodeando el tambor de la cúpula, en lugar de alternar ventanas y columnas como San Pedro. Es una versión muy cercana a la realidad, incluso en ciertos detalles, como ocurre en el caso de la linterna

sobre la cúpula, que posee una característica algo inusual, tener una base cuadrada con esquinas achaflanadas, en lugar de circular u octogonal, como es más frecuente. Ese detalle se lleva también al videojuego, y el usuario observador podrá apreciarlo trepando hasta su ubicación de manera voluntaria, o siguiendo la trama del juego, que sitúa una de las confrontaciones en el interior de la misma linterna, haciendo ineludible el visitar este espacio de la catedral.

El alzado del edificio representa muy bien el material, la sillería con que se levantan las dos plantas de la iglesia, con pilastras en todo el perímetro, entre las cuales se ubican las ventanas que, al igual que en el templo real, tienen diseños diferenciados. Las ventanas del cuerpo inferior tienen una parte superior redondeada, mientras que las del piso superior poseen formas rectilíneas y están enmarcadas por columnas y frontones triangulares. Sobre el cuerpo superior, en la cornisa, una balaustrada rodea el perímetro.

Visitando el monumento desde el poniente, lo primero que encuentra el jugador ante la fachada de la catedral es la escultura de la Reina Ana (monarca reinante durante la construcción de la catedral), que es una de las pocas esculturas plenamente fieles dentro del juego (y dentro de la franquicia en general). Es una representación muy cercana a la estética de la escultura original, tanto en las formas y gestos del personaje, el aspecto de los materiales, como en el pedestal en el que se sustenta. No obstante, en las cuatro figuras de piedra de la base, si hay un diseño diferente a las del monumento real, aunque muestran una apariencia similar a las originales. En la versión virtual de la catedral, la fachada principal, orientada al oeste, resulta especialmente llamativa vista a pie de calle. La mirada del usuario es conducida por la doble escalinata hasta poder contemplar su pórtico clásico a dos niveles, sustentado por columnas pareadas de orden corintio, donde el cuerpo inferior es de mayor anchura y abarca las tres naves de la iglesia, siendo el superior más estrecho, al abarcar sólo la nave central del templo.

En los vértices de la fachada se asientan las torres, de sección cuadrada, con sus tres cuerpos de altura, que se unen en la cornisa donde se sitúa el frontón del pórtico. La torre sur incluso aparece recreada con la esfera de reloj que la caracteriza. Básicamente, toda la arquitectura de la Catedral de San Pablo es recreada con gran fidelidad, tanto en escala como en estructura, quedando la diferencia con la obra original en la representación de motivos ornamentales, como ciertos relieves escultóricos, que no aparecen en la versión

virtual, o las estatuas de bulto redondo, que se muestran siempre diferentes a las originales, a excepción de la mencionada de la Reina Ana.

St. Mary-le-Bow.

Dejando atrás a la Catedral de San Pablo, y avanzando hacia el este al este, el usuario puede encontrarse con una gran torre que rompe la monotonía constructiva de la zona. Es la representación de un campanario que no es señalado en el mapa de juego ni en la base de datos, que aporta información de los monumentos y localizaciones históricas recreadas en el programa. Por su ubicación dentro de la avenida Cheapside, y por sus características estructurales, puede saberse que se trata de la versión virtual de la histórica iglesia de St. Mary-le-Bow, o mejor dicho, de su torre (la parte más importante de este templo desde el punto de vista arquitectónico), puesto que el resto de la iglesia no aparece en esta versión. Al igual que el modelo original, la torre de St. Mary-le-Bow en *Assassin's Creed*, nos muestra una alta construcción de sección cuadrada, de piedra blanca, aunque en el juego se eleva más cuerpos que en la original, ubicando sobre la cornisa una balaustrada. El acceso a la torre son dos puertas en la fachada norte y este (en la iglesia real las puertas están en las fachadas norte y oeste), que están enmarcadas en una estructura adintelada, con columnas y entablamento, de orden corintio, que se empotra dentro del muro de sillares, y sobre la que se coloca un óculo ubicado dentro de una forma redondeada y cóncava en el muro. Sobre la puerta puede verse el reloj de la torre, con un curioso diseño en forma de enseña colgante. En resumen, es una estructura con apariencia similar a la original pretendiendo que se reconozca, pero sin recrear con absoluta fidelidad cada aspecto constructivo y ornamental.

Mansion House.

Al este de la torre de St. Mary-le-Bow, se encuentra el edificio Mansion House, la residencia oficial para la figura institucional del Lord Mayor, el alcalde de la Corporación de la City de Londres (no confundir con el alcalde del Gran Londres). Se trata de una obra que, según la base de datos de *Syndicate*, es construida entre 1739 y 1758 por el arquitecto George Dance, el Viejo. Una notable edificación barroca de un marcado estilo paladiano, con planta rectangular de la que sobresale un pórtico de columnas en su fachada principal. La portada es la parte más interesante del inmueble a nivel arquitectónico, y como ya se ha mencionado tiene un pórtico de columnas corintias de orden gigante, con tramos de escalones a cada lado. Sobre las columnas se sustenta un gran frontón triangular, que en

el videojuego tiene un relieve de diseño genérico que se distingue claramente del original. También en la fachada se aprecia cómo se trabaja la fidelidad estética en la representación de los vanos (que se dan entre pilastras adosadas de orden corintio), mostrándose las ventanas del cuerpo inferior coronadas con frontones redondeados y triangulares, alternativamente, mientras en las ventanas de los pisos superiores se presentan sin esa cobertura.

A pesar de construirse esta edificación con gran cercanía a los detalles de la obra original en que se basa, puede apreciarse una escala más reducida en la versión virtual, siendo el pórtico de cinco columnas, frente a las seis que tiene en la realidad, y siendo la fachada de una anchura que alberga siete columnas de ventanas, frente a las nueve de la fachada real. En el juego, el patio central que tiene el edificio en su estado actual, aparece cubierto con una techumbre abuhardillada de estética francesa, con tejas de pizarra y ventanas mansardas, que le otorga una estética más propia de su época dieciochesca.

Actualmente, la Mansion House sigue cumpliendo su función como residencia y oficina del Lord Mayor, así como un lugar de reunión para negocios relacionados con la City.

St. Stephen Walbrook.

Este templo no aparece señalado en el mapa ni referenciado en la base de datos del juego, pero por su localización, adyacente a Mansion House, es reconocible como la iglesia de St. Stephen Walbrook. En el juego es una construcción de planta cuadrada, en cuya fachada principal se adelanta desde el centro una torre campanario de sección también cuadrada. Se muestra como una construcción completa y simétrica, una estética alejada del inmueble real. Si se comparan ambas versiones, la verdadera iglesia, es una construcción rectangular la torre se sitúa no en el centro, sino en la esquina noroeste barroca.

La torre virtual y la real tienen ciertas similitudes estéticas, están realizadas en piedra, los vanos de los cuerpos superiores son idénticos, pero son diferentes en los cuerpos inferiores. La torre real tiene un campanario de estilo claramente barroco, con unas balaustradas que no se recrean en la versión virtual. Es decir, por su localización, y algunos elementos arquitectónicos y ornamentales, se puede llegar a reconocer este monumento en el juego, pero está diseñado con un claro distanciamiento estético de la

parroquia real en que se basa, y tiene una apariencia similar a la ya analizada Iglesia de San Martín en Ludgate.

Banco de Inglaterra.

Al noreste de la City, centro neurálgico de los negocios de Londres, una gran construcción abarca una manzana entera, se trata del edificio del Banco de Inglaterra, que según indica la base de datos del juego, se traslada a dicha sede, en la calle Threadneedle Street, en 1734. No obstante, cabe señalar que la apariencia del edificio cambia constantemente con el paso del tiempo, sus instalaciones se amplían y modifican a lo largo de las décadas, hasta que, entre 1788 y 1833, el arquitecto británico Sir John Soane (1753-1837) rediseña el edificio con el aspecto que luce en 1868, la época que se recrea en el videojuego¹⁶⁷. Su exterior consiste en extensas fachadas de sillares donde se alternan columnas de orden corintio con puertas ciegas adinteladas, siendo en el centro de la fachada principal puertas con formas redondeadas, o arco en lugar de dintel. El interior del banco ha sido construido para poder ser visitado en cualquier momento (y en algún episodio de la trama), está compuesto por numerosas salas rectangulares, pobladas de elementos arquitectónicos clásicos como columnas pareadas corintias, frontones triangulares, nichos para esculturas romanas, bustos, etc. También hay mármoles policromados en los suelos, y en algunas cenefas del alzado con diseño de grecas escalonadas, además de presentarse elementos de materiales como el hierro forjado en algunas zonas protegidas de la entidad. En el centro, tiene unos altos techos que culminan en bóvedas de crucería, cucho exterior, en el tejado, también puede ser explorado. Del edificio de Sir John Soane, que se recrea en el videojuego, se conserva muy poco debido a una gran demolición llevada a cabo en el siglo XX, es por ello que la estética del inmueble en el videojuego difiere considerablemente del diseño del edificio real en la actualidad.

Royal Exchange.

Entre las calles Threadneedle Street y Cornhill, frente al Banco de Inglaterra, se encuentra el Royal Exchange, conformando ambas edificaciones el núcleo del famoso distrito financiero de la City de Londres. Como se reseña en la base de datos de *Syndicate*, la sede de la antigua bolsa de comercio, institución fundada en el siglo XVI por el comerciante Sir Thomas Gresham, es arrasada por las llamas en el Gran Incendio de Londres de 1666,

¹⁶⁷ Información en línea: <<https://www.bankofengland.co.uk/museum/whats-on/2019/building-the-bank-of-england>>. [Consulta 14-02-2020].

y tras ser reconstruida por el arquitecto inglés Christopher Wren (1632-1723), que la imagina como el centro desde el cual la ciudad se expande, es consumida por el fuego en un segundo incendio acaecido en 1838. Por tanto, el edificio que sobrevive hasta nuestros días y que se recrea en la ambientación de *Assassin's Creed: Syndicate*, se corresponde con la tercera encarnación del Royal Exchange construida en 1844.

La planta del edificio es rectangular en el juego, aunque en la realidad tiene un diseño trapezoidal, y puede distinguirse su patio interior, que en la actualidad está cubierto, y que en el juego presenta una escenografía de su utilidad en la época, con mostradores y púlpitos donde, entre mucha agitación, agentes de bolsa compran y venden acciones. Ante la fachada principal se levanta la escultura ecuestre del Duque de Wellington, que es una versión estéticamente fiel a la obra original. El pórtico clásico también es recreado en el videojuego con una cercanía estética al original (columnas corintias de orden gigante, gran frontón triangular, etc) aunque, paradójicamente, la anchura del pórtico en el videojuego es de diez columnas, frente a las ocho de la verdadera construcción.

También se dan otras diferencias estéticas entre el modelo original y la versión virtual, como la ausencia de ciertos elementos decorativos; por ejemplo, la inscripción en latín sobre el dintel no aparece en el videojuego, o el diseño de los relieves del frontón que, de nuevo, se muestra diferenciado. Aunque la fachada, y el resto del alzado en conjunto, otorgan a la construcción una apariencia general de gran cercanía estética a la obra original. También se recrea la torre situada en la fachada este, sobre la cual se sitúa el famoso saltamontes dorado de Royal Exchange, que es el símbolo en el escudo de armas de Sir Thomas Gresham. Actualmente, el edificio de Royal Exchange alberga oficinas, tiendas de lujo, cafeterías y restaurantes.

Rosemary Lane.

En el mapa de *Assassin's Creed: Syndicate* esta localización se presenta en la zona este de la City de Londres aunque, históricamente, esta calle marginal habitada por carboneros, pescadores y chatarreros, pertenece a Whitechapel y desde mediados del siglo XIX es conocida como Royal Mint Street. Hay otro barrio marginal como Black Swan Yard que se representa en el juego en la zona sur de la City, a la orilla del Támesis aunque originariamente pertenece a Southwark, al otro lado del río.

Monumento al Gran Incendio de Londres.

Junto al límite oriental de la City, se erige el Monumento al Gran Incendio de Londres, que destaca en el paisaje urbano de la zona y es visible desde cierta distancia. El Gran Incendio de 1666 es una catástrofe que marca profundamente a la ciudad, dejando tal huella en el urbanismo que es apreciable siglos después del desastre. Según se indica en la base de datos de *Syndicate*, en apenas cuatro días las llamas se extienden por todo Londres destruyendo más de 13000 edificios, siendo Christopher Wren el arquitecto encargado de reformar gran parte de la ciudad tras la catástrofe. Se añade en esta información que el arquitecto construye el monumento conmemorativo a las víctimas entre 1671 y 1677, sobre el solar de la iglesia de Santa Margarita, arrasada por las llamas, y junto a la calle Pudding Lane, a poca distancia de la panadería desde la que se inicia el fuego. El monumento, tal y como en la realidad, consiste en una gran peana de sillares de sección cuadrada, sobre la que se levanta una gran columna dórica de piedra Portland. En el capitel una reja de hierro sirve de balcón protector, y descansando sobre el capitel se encuentra el monumento, consistente en un orbe dorado que simula ser una bola de fuego, mostrando afiladas llamas en el monumento real, aunque en su contrapunto virtual se expone completamente liso.

Whitechapel.

La superficie, diseño, tamaño y localización del distrito de Whitechapel en el mapa de *Assassin's Creed: Syndicate*, no se corresponde con su forma, extensión, ni ubicación, en un auténtico mapa de Londres, ni actual ni victoriano. Tampoco lo pretende, ya que, como se ha expuesto en el apartado dedicado al desarrollo del programa, sobre una representación absolutamente fiel del trazado urbano, tiene prioridad el diseño de Londres como escenario de juego y, debido a esta circunstancia, se considera más asequible para el apartado lúdico situar Whitechapel lindando con la City de Londres al norte en lugar de al este, que es su espacio en el plano real. En este distrito las calles principales, abiertas y espaciosas, están representadas en un menor número que en otras áreas de la ciudad, y, aunque adoquinadas, se presentan sucias, cubiertas de lodo y poco atractivas. El alumbrado público es modesto, los faroles de gas no tienen adornos dorados, ni bonitas jardineras, como sucede en otros distritos, de hecho, las farolas incluso se representan parcialmente manchadas por el barro, como la mayor parte del mobiliario urbano de este sector. El urbanismo en el distrito también es más desordenado y caótico que en otros

barrios, en ocasiones pueden verse expuestos los desagües en el centro de las callejuelas, amén de otros aspectos insalubres, como la acumulación de montones de residuos y escombros en muchos rincones. Generalmente, los edificios de viviendas tienen una estética descuidada, con tejados en mal estado, estructuras que presentan irregulares salientes y cobertizos que invaden las callejas o descampados interiores. Existen solares donde se realizan obras de mantenimiento en edificios viejos y mal conservados a través de la instalación de estructuras de madera a modo de contrafuerte sustentante de las altas paredes de ladrillo rojo.

Las tabernas de Whitechapel son humildes, con austeras mesas y sillas, y estancias alumbradas por sencillos quinqués y portavelas, donde los parroquianos bailan torpemente, aunque alegres, escenificando un sentido de la educación más laxo que en esferas sociales más altas y acomodadas. En las intrincadas calles se escenifica parte del submundo londinense, habitado por las clases bajas de la sociedad, los mendigos, los ladrones, la delincuencia organizada, la prostitución, los niños desamparados temblando de frío, mendigando, o trabajando en fábricas y carboneras, entre el paisaje dominado por las paredes de ladrillo rojo.

Un mundo de callejuelas cubiertas de inmundicia donde poder encontrar desde un cerdo abierto en canal, a un borracho acostado en el suelo rodeado de botellas vacías, o un cadáver cercado por hambrientas ratas. El barrio de Whitechapel se muestra en el videojuego con una doble ambientación diferenciada por la climatología. Por un lado está su estética común al resto de la ciudad de Londres en *Syndicate*, que tiene lugar en 1868, y por otro, tiene un aspecto invernal, frío, oscuro, siniestro, de estética más literaria, en un capítulo extra descargable a través de internet, donde la trama, ambientada en el año 1888, gira en torno a la infame leyenda de Jack el Destripador.

En otras palabras, el barrio de Whitechapel, es un escenario urbano muy reconocible por sí misma, en conjunto, y no requiere de grandes catedrales, edificios históricos, o una serie de hitos monumentales para ser identificada por cualquier usuario. Aun así, el Whitechapel de *Assassin's Creed: Syndicate* tiene algunas localizaciones de interés que merecen un análisis más detallado.

Spitalfields.

Esta área urbana de Londres es conocida en la era victoriana por ser el lugar donde están las casas de los mercaderes de la seda, aunque el declive de esta industria, y el aumento de la población, hace que el barrio degenera y se convierta en una zona marginal de degradación social. Así se muestra en el juego ambientado en 1868, pero hay que reseñar que en 1888, Spitalfields también es escenario de los infames crímenes del asesino en serie conocido como Jack el Destripador.

Mercado de Spitalfields.

En el juego se muestra como un gran recinto delimitado por robustas paredes de piedra, con departamentos interiores de ladrillo, una enorme área cubierta por una estructura de hierro y cristal, como ya se ha visto en otros mercados y en estaciones de tren. El aspecto destacable está en la ambientación, que busca recrear el espíritu de los mercadillos humildes y populares en el siglo XIX, mostrando un lugar bullicioso y ruidoso, repleto de puestos comerciales de todo tipo, desde los alimentos frescos como las hortalizas, frutas y verduras, a las carnes, los animales abiertos en canal, y el pescado, expuesto en condiciones de insalubridad, con el piso salpicado de hojas de col, tomates y calabacines aplastados y pisados por los abundantes clientes.

Estos puntos de venta están delimitados por muros de cajas, barreras de toneles, carros con cajas de espirituosos, y paredes de cestas de mimbre. Es una ambientación muy lograda, un universo en miniatura que logra que el jugador sienta la inmersión en un tipo de mercado cada vez menos frecuente en occidente. De hecho, el propio mercado de Spitalfields, es actualmente un centro de comercio que dista bastante de la atmósfera rural y desordenada que desprende en el juego.

St. Mary Matfelon.

Situada al este del Mercado de Spitalfields se encuentra esta iglesia, que no existe en el Whitechapel actual, motivo por el que el templo podría pasar desapercibido para el usuario medio. No obstante, en la base de datos de *Assassin's Creed: Syndicate*, se ofrece información interesante sobre esta parroquia, como que la capilla original construida en el lugar en 1286, es la que, debido a su blancura, le da el sobrenombre de Capilla Blanca (Whitechapel) a todo su entorno. En el videojuego es representada como una pequeña obra de planta rectangular, hecha de sillares, y una torre de cuatro cuerpos en la esquina

suroeste. En la base de datos también se informa de que a pesar de ser reformada en varias ocasiones a lo largo de los siglos, y ser una de las pocas construcciones que sobreviven al Gran Incendio de Londres de 1666, acaba siendo demolida tras haber resultado profundamente dañada en el Blitz, los bombardeos alemanes sobre Londres en la II Guerra Mundial.

Estación de Whitechapel.

En el mapa del juego, situada en el extremo norte del mapa de Whitechapel aparece una gran estructura de planta cuadrangular. No se señala en el plano ni se habla de ella en la base de datos, pero se trate de la estación de tren de Whitechapel, una obra similar a las estaciones ya vistas, con un perímetro externo de muros de sillares, con oficinas internas en ladrillo rojo, y una estructura de hierro y cristal cubriendo el amplio espacio.

El Támesis.

Dentro del diseño de Londres en *Assassin's Creed: Syndicate*, el cauce del río Támesis (concretamente su recodo en el centro de la ciudad histórica), es convertido en un distrito más. Ciertamente, no es un distrito, aunque es una zona dentro del paisaje londinense que tiene personalidad propia, y que es determinante para la evolución de la ciudad. El Támesis no es sólo agua en movimiento, es un territorio indómito habitado por los barcos de vapor en desplazamiento constante, cuyos terrenos son los puentes que lo cruzan, y que se analizan a continuación.

Puente de Lambeth.

Uniendo las orillas del Támesis desde el Palacio de Westminster al Palacio de Lambeth, se encuentra esta estructura, que en *Assassin's Creed: Syndicate* es una sólida construcción de sillares de piedra, con una anchura sobre el río de siete arcos. Según la base de datos del juego, el Puente de Lambeth se construye en 1860 en el lugar donde antiguamente se ubica el cruce de Horseferry, aunque sufre de un deterioro que obliga a reconstruirlo en 1932. El aspecto del puente en el juego es un diseño clónico del popular Puente de Londres, y difiere de la estética de la estructura real en la actualidad.

Puente de Westminster.

Al norte del Puente de Lambeth, junto a las Casas del Parlamento y el Big Ben, se encuentra el popular puente de Westminster, que, aunque no aparece señalado en el

mapa ni en la base de datos del juego, es totalmente reconocible tanto por su ubicación como por su popular diseño, que se muestra completamente fiel a la estructura original en que se basa. Es decir, sólidos pilares de piedra sustentando una estructura de arcos de hierro fundido, con detalles ornamentales de inspiración gótica y un característico color verde. La única diferencia entre el modelo real y la versión virtual es la cantidad de arcos, siendo en el verdadero puente siete arcos de longitud, frente a los cuatro de la estructura virtual. El diseño del Puente de Westminster también es usado en el juego para recrear el Puente de Blackfriars.

Puente de Hungerford.

Este puente, situado entre el Puente de Westminster y el Puente de Waterloo, es originariamente construido para el ferrocarril, y también es conocido como puente de Charing Cross, por ser la extensión de esta estación ferroviaria a la orilla del Támesis. Su estética de pilares de ladrillo rojo y estructura de metal, no se parece al puente actual de Hungerford, no obstante, este diseño se reutiliza en el juego para dar vida a otros puentes ferroviarios de *Assassin's Creed: Syndicate*.

Puente de Waterloo.

Esta estructura ubicada entre los puentes de Hungerford y Blackfriars, tiene el mismo diseño de sillares de piedra que el Puente de Lambeth, y ambos tienen su origen en el aspecto del Puente de Londres, por lo que su apariencia no es muy similar al puente actual de Waterloo, construido tras la II Guerra Mundial.

Puente de Blackfriars.

Según se informa en la propia base de datos, el Puente de Blackfriars que se recrea en el juego es construido entre 1760 y 1769 por el arquitecto e ingeniero escocés Robert Mylne (1733-1811), aunque es derribado en 1864, por lo que, siendo rigurosos, no debería existir en la ambientación londinense de 1868 vista en *Syndicate*. No obstante, aparece como un diseño clónico del Puente de Westminster y, curiosamente, se asemeja a la estética del nuevo Puente de Blackfriars existente en la actualidad, con la salvedad de que la pintura del puente es verde en el videojuego, siendo blanco y rojo con toques dorados en el puente real actual.

Puente de Londres.

Si se compara un mapa real de Londres con el plano de la ciudad en *Assassin's Creed: Syndicate*, puede observarse que en el lugar donde se sitúa el Puente de Southwark, existe un puente sin nombre, que no aparece en la base de datos. Se trata de una construcción de sillares que no se asemeja a la estructura de hierro colado del Puente de Southwark, sin embargo, este puente de piedra construido para la ambientación victoriana de *Syndicate*, es una copia casi exacta del nuevo Puente de Londres (no confundir con el moderno Puente de Londres de la actualidad), que sustituye al antiguo Puente de Londres en 1831. Esta gran obra de piedra de diseño decimonónico, se desmonta bloque a bloque, pero, curiosamente, sigue existiendo tras ser reconstruido al otro lado del Océano Atlántico, en la localidad estadounidense de Lake Havasu City, en el Estado de Arizona. Su imponente y robusta apariencia sigue en pie en otra ubicación y lo estará por siempre en el Londres de *Assassin's Creed*, siendo su estructura un diseño usado para recrear los puentes de Lambeth y Waterloo.

Puentes ferroviarios.

Junto al Puente de Lambeth, el Puente de Blackfriars, y el Puente de Londres, se dan tres estructuras que se elevan sobre el Támesis, construidas expresamente para que los ferrocarriles crucen el río. Tienen un diseño similar al del Puente ferroviario de Hungerford, con pilares de ladrillo rojo sustentando estructuras de metal fundido, aunque con ciertas variaciones en longitud y amplitud.

Southwark.

En la orilla sur del Támesis se encuentra otro de los distritos del centro de Londres, Southwark, que representa la parte industrial de la ciudad, con astilleros en toda la orilla del río, con fábricas y un urbanismo más abierto, y menos poblado de viviendas que otros sectores vistos en el juego. En los astilleros hay un ambiente de trabajo constante, con grúas de carga abasteciendo o descargando materiales de los barcos, o dándose el transporte de troncos hasta los aserraderos en la margen del río, en un incesante tráfico fluvial.

La arquitectura industrial es dominante en toda la orilla norte del distrito, las omnipresentes fábricas son las grandes catedrales de la era capitalista y se representan en abundancia, generalmente como cervecerías, carboneras, fábricas de textiles,

siderúrgicas, etc. Como se ha visto en el apartado dedicado al desarrollo del videojuego, los diseñadores se ven obligados a prescindir de muchos monumentos en su visión virtual de Londres. Es algo que se aprecia con más intensidad en los distritos del sur y, aunque es comprensible que no todos los grandes monumentos londinenses puedan tener cabida en un escenario de juego limitado, resulta especialmente “dolorosa” la ausencia de la Catedral de Southwark en esta ambientación, debido a que es la catedral gótica más antigua de Londres, y porque en toda la zona no hay una profusión de monumentos históricos relevantes (como sí ocurre en otras áreas de Londres ya estudiadas), siendo la Estación de Waterloo el hito más reconocible e importante del distrito.

Los edificios de viviendas en este sector son, generalmente, casas propias de la clase obrera, como las *terrace*, la tradicional arquitectura de ladrillo rojo conformada por hileras de viviendas adosadas unas junto a otras con pequeños patios traseros. Se dan, además, reducidos núcleos rurales, zonas descampadas donde son frecuentes las casas construidas con sillares, son los típicos *cottages* de campiña, que contribuyen a lograr una ambientación más lograda y variada del Londres victoriano. Siendo estas las construcciones anónimas más destacables del distrito, es lógico que las estaciones ferroviarias se conviertan en los más importantes hitos del urbanismo histórico de Southwark.

Estación de Waterloo.

En el oeste del distrito se abre en medio del trazado urbano una inmensa estructura de planta cuadrada, es la Estación de Waterloo, compuesta de una gran nave central longitudinal, a la que se agregan numerosas naves más pequeñas dispuestas en perpendicular. Por estar construida con los mismos materiales, sillares, ladrillo rojo, hierro y cristal, principalmente, la estética es la habitual en otras estaciones vistas en este análisis, aunque por las dimensiones, la morfología del edificio, y el diseño de las cristalerías de los muros externos, con forma de arcos de medio punto, tiene ciertas reminiscencias al edificio de la actual Estación de Waterloo.

The Mint.

Es un histórico barrio de Southwark que recibe su nombre de la fábrica de moneda (*mint* en lengua inglesa) localizada en la zona desde tiempos de Enrique VIII. En la época

victoriana este vecindario se encuentra empobrecido y degradado, motivo por el que en el juego se muestra como una morada de delincuentes.

Estación del Puente de Londres.

En el noreste de Southwark, a orillas del Támesis, se encuentra la Estación del Puente de Londres, una estructura de planta rectangular, formada por cuatro naves longitudinales en perpendicular al río, las paredes exteriores son construcciones de ladrillo rojo, y cada una de las naves tiene un tejado con estructura de metal y cristal a dos aguas.

Según la base de datos del juego, el edificio recreado se construye en 1844 sobre el solar de una estación anterior. En el mapa real de Londres, la Estación del Puente de Londres se encuentra en una zona cercana, aunque se dispone en paralelo al curso del Támesis y su estructura es mucho más compleja.

Isla Jacob.

En el este, junto a la Estación del Puente de Londres, se sitúa este conocido barrio marginal londinense del siglo XIX, que es referenciado en la obra literaria de Charles Dickens, *Oliver Twist* (1837-1839), y de Charles Kingsley, *Alton Locke* (1850).

Es un ambiente lúgubre e infame delimitado por las aguas del Támesis y del río subterráneo que desemboca en él arrastrando las aguas fecales, el Neckinger. El agua estancada y las malas condiciones higiénicas convierten la zona en un foco infeccioso generador de epidemias de cólera. Una localización que se convierte en un cuartel de las bandas callejeras de la trama del juego.

Lambeth.

Localizado en el extremo sur del mapa de *Assassin's Creed: Syndicate*, el distrito de Lambeth poco desarrollado en comparación con el resto de barrios de Londres aparecidos en el juego. La distribución urbana es mucho más dispersa, las viviendas, generalmente, se agrupan en una suerte de aldeas donde varias casas ocupan una o dos manzanas, y las calles son caminos de tierra, sin adoquinar, que suelen estar encharcados, cubiertos de barro o lodo. Desde la orilla del Támesis puede contemplarse la silueta del Palacio de Westminster y el Big Ben al otro lado del río, mientras se sucede el intenso tráfico fluvial de los barcos de vapor. En los muelles, la clase trabajadora ejerce diversos oficios como el de pescadero, tonelero, o verdulero.

En esta zona del distrito proliferan las viviendas degradadas y los cobertizos de madera mal conservados y envejecidos de arquitectura tradicional británica, los típicos *cottages* típicos de campiña, que conforman pequeños pueblos en vecindarios del interior. También se dan las pequeñas casas con algún huerto y animales, en descampados muy cerca de las vías del tren. Al sur de Lambeth pueden encontrarse establos en entornos despoblados, en los alrededores del ficticio Hospital psiquiátrico de Lambeth, una gran obra inspirada en los sanatorios de época victoriana, en cuyos patios, los internos, trabajan en el mantenimiento de los jardines. Lambeth es una gran zona, que representa en el escenario de juego el Londres rural a las afueras del centro histórico, donde se recrean pocos hitos monumentales, o localizaciones históricas reales.

Palacio de Lambeth.

Al sur, en la orilla derecha del río Támesis, y frente al Palacio de Westminster (según el plano de *Assassin's Creed: Syndicate*), se da un complejo arquitectónico que destaca por su gran tamaño, y que es de especial interés histórico artístico; se trata de la versión virtual del conocido Palacio de Lambeth. Esta construcción de origen medieval, es el resultado de la unión de varios cuerpos y edificios, que se construyen a lo largo de los siglos, desde que en el siglo XIII se estableciera en el lugar la residencia londinense del Arzobispo de Canterbury, líder de la Iglesia de Inglaterra. El complejo tiene una planta irregular pero extensa, que exhibe adhesiones arquitectónicas de varios estilos y de diversas épocas. En las zonas más antiguas los muros son de mampostería, con un marcado estilo gótico medieval en el diseño de las ventanas y puertas, en contraposición a los cuerpos más modernos, contruidos en ladrillo rojo, con sillares de piedra blanca en las aristas de los muros, en los contrafuertes y en los revestimientos de los vanos, diseñados a la manera gótica. Al norte del complejo hay cuerpos longitudinales perpendiculares al río y, a partir de ellos, un cuerpo central en paralelo al Támesis conecta dichas edificaciones con la Torre de Morton, con planta en forma de H, construida en ladrillo rojo y con su característica puerta de estilo tudor. Junto a ésta se da la Iglesia de St. Mary-at-Lambeth, que en el juego se representa como una iglesia más moderna, construida con sillares en un estilo barroco austero ya visto en otras construcciones religiosas del juego, en un diseño completamente diferente a la apariencia medieval de la iglesia real en que se basa, construida con mampostería, y un diseño ornamental gótico con ventanas de arcos apuntados. El resultado de la versión virtual del Palacio de Lambeth es un gran complejo muy semejante al original, sin ser exactamente igual en los detalles ornamentales, su

planta y los diferentes cuerpos se adaptan con fidelidad, al igual que los materiales de construcción, ofreciendo en conjunto una obra muy identificable en una localización aproximada a la realidad.

Echostreet Alley.

Es una calle marginal al sur de la Estación de Waterloo, que recibe su nombre de los ruidos de los ferrocarriles de las cercanías amplificados en forma de eco, debido a la distribución de los edificios del callejón. En el juego se recrea como una de las manzanas contraladas por bandas de delincuentes.

XII.2.2. Londres en la Primera Guerra Mundial.

Se trata de una zona de Londres desconectada del mundo abierto principal del juego, tanto en espacio como en ambientación. En el escenario se representa el sector de la ciudad al este de la City, recreado en plena Guerra Mundial, concretamente en 1916. En esta sección de la ciudad abarca una franja vertical desde la orilla norte a la sur del río Támesis, con el popular Puente de la Torre de Londres vertebrando el territorio. La arquitectura civil es, lógicamente, mucho más contemporánea que en el Londres victoriano, aunque no se recrea el urbanismo de la zona con total fidelidad, consiste en una reinención de la ciudad, ambientada, además, en pleno conflicto bélico con abundantes edificaciones derruidas o incendiadas por los bombardeos de la aviación alemana. En el escenario de Londres en 1916 destacan únicamente dos grandes hitos monumentales, la Torre de Londres, y el ya mencionado Puente de la Torre.

Torre de Londres.

La Torre de Londres, también conocida como Palacio Real y Fortaleza de su Majestad, aparece en *Assassin's Creed: Syndicate* como una ambiciosa reproducción virtual a escala real de esta famosa fortaleza, palacio, prisión y patíbulo londinense. Desde el mapa tridimensional del videojuego puede apreciarse como cada uno de los bloques, alas, o edificios que conforman el complejo de la Torre, son fieles a sus originales tanto en la planta, como en la orientación, tamaño, distribución, etc, dentro de una doble muralla defensiva con planta de pentágono irregular. Generalmente, todas estas estructuras guardan una semejanza estética a pesar de ser construidas en distintas épocas, por ser construidas con muros de mampostería y sillares, con vanos de piedra blanca de diseño

gótico, o a la manera gótica. El cuerpo más destacable de la construcción es la Torre Blanca, situada en el patio central, con una estética idéntica a la original ya desde su planta rectangular, con torres en cada vértice, su forma lobular en la esquina sureste, la entrada con rampa en la fachada sur, y sus muros de piedra con sillares en aristas y vanos. También es destacable el edificio de la Jewel House, o Casa de la Joya, un antiguo cuartel frente a la fachada norte de la Torre Blanca actualmente habilitado como museo donde se expone la colección de Joyas de la Corona británica, y que en la recreación del videojuego se muestra totalmente reconocible gracias a su extensa fachada mirando al Támesis, con sus características torres gemelas octogonales custodiando la entrada principal. Otra construcción destacable en el complejo es la Capilla Real de San Pedro ad Vincula, situada en la esquina noroeste del recinto interior, una iglesia de diseño simple, con una nave rectangular, que en la fachada oeste tiene una torre campanario con forma de linterna. Esta construcción, muy parecida al modelo real en que se fundamenta, es un templo bastante conocido en la cultura británica por ser el lugar de enterramiento de los más famosos prisioneros ejecutados en la Torre (no hay que olvidar la función histórica de esta fortificación como presidio y cadalso de personalidades de la época), como Ana Bolena o Catherine Howard, desdichadas esposas de Enrique VIII, entre otros conocidos personajes. Estas y otras reconocibles construcciones de piedra, de estética medieval, protegidas por unas murallas que albergan aproximadamente una veintena de torres defensivas de diferentes tipos de planta (circulares, cuadradas, rectangulares, etc) conforman una pequeña ciudad dentro del sector londinense ambientado en la Primera Guerra Mundial, aunque también se convierte en escenario de la aventura principal ambientada en 1868, donde incluso pueden visitarse algunas estancias interiores de la fortaleza.

Puente de la Torre de Londres.

El mundialmente conocido Puente de la Torre, que debe su nombre a la proximidad de la Torre de Londres, es un hito de la ingeniería de su tiempo construido entre 1886 y 1894, especialmente por el diseño de su sistema hidráulico movido por enormes motores de bombeo impulsados por vapor hasta 1976. En el sector de Londres recreado dentro de la Primera Guerra Mundial en *Assassin's Creed: Syndicate* se le representa a escala real y con una alta fidelidad estética al diseño original. Por tanto, se trata de una estructura de acero en tres tramos, siendo los laterales dos puentes colgantes, y el tramo central un puente de dos niveles; un puente inferior para el tráfico de vehículos, famoso por ser

basculante y levadizo para facilitar el tráfico fluvial (que en el videojuego se muestra siempre elevado por la situación de conflicto bélico), y dos pasarelas superiores, diseñadas para los peatones, que adquieren una nueva función durante la Primera Guerra Mundial, siendo una ubicación clave de la artillería antiaérea. La estructura básica consiste en las dos robustas torres gemelas, construidas sobre sólidos pilares de hormigón, de las que se sujetan los cables de acero que sustentan los tramos laterales del puente, y donde se ocultan los mecanismos del puente basculante del tramo central. La estructura de acero del Puente de la Torre está revestida de piedra en las torres, y puede apreciarse en el juego gracias a la gran labor de recreación del monumento, que permite ver desde el interior de las torres los arcos de metal pintados de color verde, y apreciar la separación de los materiales gracias a la realista representación de las texturas del acero y la roca. Tanto las torres como los arcos laterales donde se anclan los cables de acero tienen un diseño de estilo neogótico victoriano que le da a la estructura una armonía estética en conjunto con la cercana Torre de Londres. El puente está construido en el juego con una gran fidelidad en los detalles, ya sea en los apuntados tejados abuhardillados, coronados por ornamentos dorados, en las placas de bronce de los pilares, o en la representación de los escudos de la City de Londres en el acero de las pasarelas, policromados en blanco, rojo y dorado, como pueden apreciarse en el puente real, entre otros muchos detalles fielmente trasladados del monumento real a su versión virtual. Es uno de los iconos más reconocibles y populares de Londres, junto al Big Ben, o el Parlamento y, con ellos, es una de las recreaciones más ambiciosas, complejas y conseguidas de un monumento en este capítulo de *Assassin's Creed* en particular, y en la franquicia en general.

**CAPÍTULO XIII: ASSASSIN'S CREED Y LA IDONEIDAD DEL
VIDEOJUEGO DE MUNDO ABIERTO PARA LA DIFUSIÓN DEL
PATRIMONIO HISTORICO ARTÍSTICO.**

XIII.1. LA PROMOCIÓN DEL PATRIMONIO HISTÓRICO COMO EXISTOSA ESTRATEGIA DE MARKETING.

Como puede apreciarse en los distintos capítulos de *Assassin's Creed* analizados en esta investigación, la figura del Historiador en plantilla cobra cierta relevancia en el proceso creativo de cada nueva entrega de la franquicia. Se aprecia cómo en cada nuevo episodio crece su influencia, que usa para ampliar el abanico colaborativo hacia profesionales de otras áreas con un interés común por la difusión del Patrimonio. Es así como surgen promociones como la de *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013), un título que se ambienta en el Caribe del siglo XVIII. Un proyecto para el cual Ubisoft contacta con Arqueomedia S.L.¹⁶⁸ con la intención de realizar una campaña de marketing sustentada en la exhumación de un pirata español. Después de contactar con el Laboratorio de Arqueología Forense de la Universidad Autónoma de Madrid (LAFUAM), se escoge la figura de Amaro Pargo (1678-1747), un famoso filibustero y aventurero procedente de La Laguna (Tenerife), con objeto de elaborar un perfil de ADN mitocondrial y una probable reconstrucción del rostro (Vallejo, 2017: 263-264).

Un operativo coordinado por el Dr. Ángel Fuentes Domínguez (profesor del Departamento de Prehistoria y Arqueología de la UAM y director del LAFUAM) y Esther Andreu (directora de Arqueomedia S.L.) (Vallejo, 2017: 263-264), se viaja a la sepultura del corsario en la Iglesia de Santo Domingo de San Cristóbal de La Laguna, en Tenerife. Después de haber exhumado los restos encontrados en la tumba, se divulga un documental en el que los profesionales implicados en el trabajo aportan impresiones sobre el proceso de investigación, al tiempo que anticipan algunos resultados antes de realizar un estudio en mayor profundidad¹⁶⁹. En el análisis definitivo salen a la luz ciertos aspectos relacionados con la fisonomía del corsario (tales como su estatura, su complexión, o la presencia de heridas de batalla), entre otros aspectos (Docampo, 2015). Como resultado se obtiene una inédita operación de divulgación del patrimonio histórico en el campo del

¹⁶⁸ Empresa dedicada a la gestión y difusión del patrimonio a través del asesoramiento histórico, las actuaciones arqueológicas, restauración, y musealización (entre otros servicios). Una de las prospecciones de mayor envergadura efectuada por la empresa Arqueomedia e inserta en el Estudio de Impacto Ambiental ejecutado por Eptisa. S.A. es la realizada con motivo del proyecto de construcción de la variante A-2 a su paso por Guadalajara o la efectuada para el "Plan Parcial SAU-1 Cabanillas de la Sierra (Madrid)". Fuente: <<http://www.arqueomedia.com/>>. [Consulta 15-02-2020].

¹⁶⁹ [Assassin's Creed ES] (17-12-2013). *Assassin's Creed 4 Amaro Pargo _Corsario Español de Época*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=Wra7ooiJBV8>>. [Consulta 15-02-2020].

videojuego que, por sus características educativas, se hace relevante en medios generalistas internacionales:

“Todo el proyecto recibió gran atención mediática (tanto nacional como internacional), demostrando la capacidad de la cultura y del pasado de generar valor añadido a un producto tecnológico y a una campaña de publicidad; y mostrando nuevas vías de financiación para la investigación arqueológica.” (Vallejo, 2017: 266).

La huella de esta promoción es tan positiva que, unos años después, el Digital Marketing Manager de Ubisoft en España, Antonio Alonso, recibe por parte del Festival Internacional de Cine Histórico de La Laguna (FICHLA) de Tenerife, el premio “El Testigo de la Historia” que se le concede como reconocimiento al trabajo de investigación histórica realizada en *Assassin’s Creed IV: Black Flag*. Durante la gala, Alonso defiende el compromiso de la franquicia *Assassin’s Creed* con la historia, y el anhelo de recuper y situar “en el puesto que se merecía a nivel nacional e internacional” a un personaje como Amaro Pargo, “corsario durante una época gloriosa para la corona española que tuvo un papel muy protagonista y al que, en esencia, nunca se le había hecho justicia si lo comparamos con Barba Negra o con Blake.” (Estévez, 2017).

XIII.2. LA RECREACIÓN HISTÓRICA DEFINITIVA, ASSASSIN’S CREED: ORIGINS.

Tras diez años desde la publicación de la primera entrega de la saga, se hace evidente el acercamiento a la estética realista en las escenografías de *Assassin’s Creed*. Se produce, además, un gran crecimiento en la extensión de los escenarios en cada nuevo título perteneciente al género de mundo abierto, que en *Assassin’s Creed: Origins* (Ubisoft, 2017)¹⁷⁰, lleva a que prácticamente se recree la totalidad de un país.

Es así como se diseña un Egipto virtual, aunque obviando algunas localizaciones y oasis que, según Maxime Durand, “no encajaban” en el diseño (Ory, 25-02-2018), ambientado durante el reinado de Cleopatra VII, en los años 49 a.C. y 44 a.C. Una atmósfera elegida por los creadores debido a que para ellos supone un sueño aventurarse en lo que consideran la época en donde surge la civilización, una misteriosa cultura incluso el

¹⁷⁰ *Assassin’s Creed: Origins*; videojuego creado por la compañía desarrolladora Ubisoft, publicado por primera vez el veintisiete de octubre de 2017 para videoconsolas PlayStation 4, Xbox One, y PC.

presente que, además, estaba siendo muy solicitada por los fans de la franquicia (Palumbo, 2017).

La gran extensión del mapa de juego se subdivide en decenas de regiones donde proliferan diversos ecosistemas, tales como el rico Delta del Nilo, hasta los desérticos territorios como Giza. Al tratarse de un muy extenso escenario, necesariamente se requiere de un componente ficticio diseñado por un equipo de artistas que lo dota de vida, aunque además se dé una rigurosa recreación de gran parte del terreno, fundamentada en fotografías vía satélite y documentos técnicos facilitados por la NASA (Palumbo, 2017).

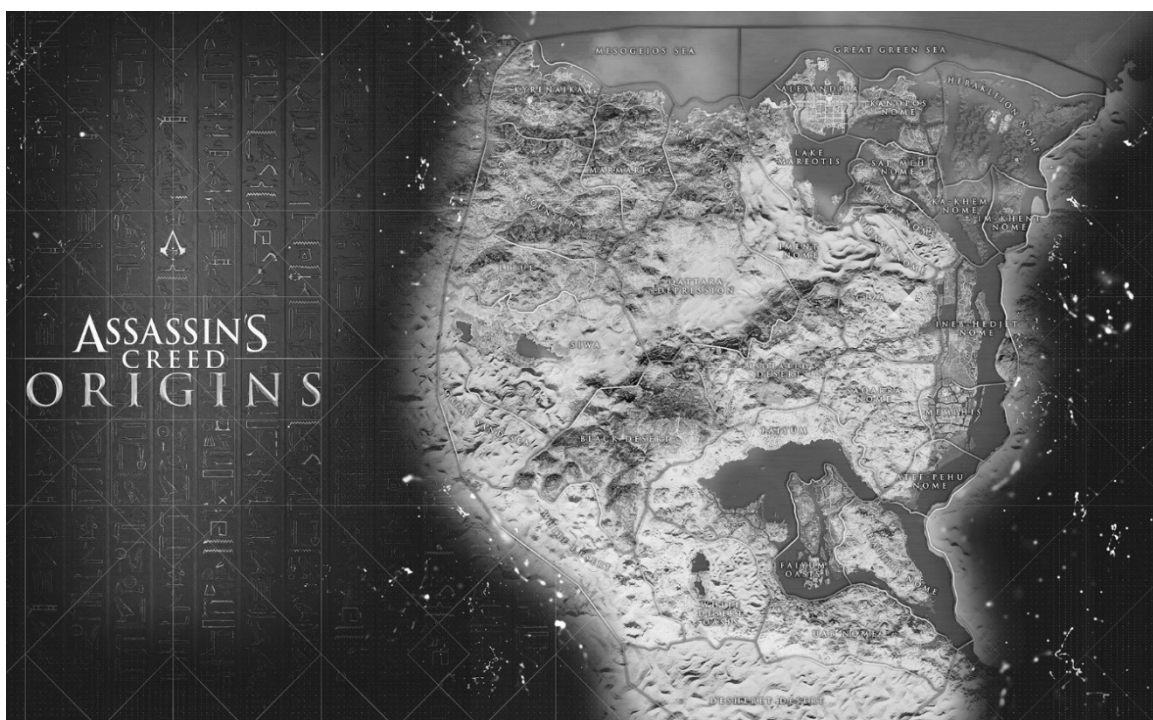


Fig.33. Mapa Completo de la escenografía de Egipto en *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2017). Fuente: <<https://wccftech.com/assassins-creed-origins-full-map-revealed-armor-appearance-change-game-confirmed/>>. [Consulta 15-02-2020].

Tienen un interés especial las localizaciones urbanas como Alejandría, donde puede visitarse el Hipódromo, la célebre Biblioteca Real, o el mítico Faro, lo que demuestra cual es la mayor virtud de esta clase de recreaciones virtuales, el poder visitar interactivamente auténticas localizaciones monumentales, que en el presente se encuentran en un estado avanzado de deterioro o tal vez han desaparecido. Si se tiene en cuenta su gran calidad, cabe cuestionarse cual es el trabajo y la metodología existente tras cada una de estas construcciones virtuales.

En el principio del proyecto se produce una toma de contacto gracias a películas, series de televisión, o libros, y en el momento de abordar en profundidad el proceso de

documentación, se evidencia la necesidad del historiador (Durand, 26-02-2019: minuto 1:40).

En *Assassin's Creed: Origins* trabaja un grupo de historiadores capitaneado por Maxime Durand, con Evelyne Ferron y Perrine Poiron, y un equipo extra de expertos egiptólogos como Ian Desrosiers, Adeline Bats, Anne-Claire Salmas, Kathlyn Cooney, Gaétan Thériault, o Jean-Claude Golvin. En la página *web* de este último se declara que, como experto arqueólogo y renombrado ilustrador histórico, asesora en el equipo de consejeros académicos y diseña las ilustraciones respecto al Egipto del siglo I a. C., a partir de las cuales se construyen las escenografías del juego¹⁷¹.

El aporte de estos profesionales es determinante para rellenar los huecos de la vida en el Antiguo Egipto que no se encuentran en libros de Historia. Para implementar aspectos desaparecidos en el tiempo, como podría ser la policromía de ciertas esculturas, se recurre a la inventiva del equipo artístico, que rediseña la apariencia de los elementos en base a la información que aportan los historiadores (Palumbo, 2017).

XIII.2.1. La Iniciativa Jeroglífica.

Dotar de vida al Antiguo Egipto Ptolemaico puede resultar difícil debido a la complejidad de traducir fuentes como los jeroglíficos. Según comenta la egiptóloga Perrine Poiron, “la traducción de jeroglíficos apenas ha variado en los últimos 200 años desde el descubrimiento de la Piedra de Rosetta y necesitaba de nuevas herramientas basadas en la última tecnología digital para hacer más eficiente la investigación en el campo de la Egiptología” (Poiron, 2017: minuto 0:38). Esta circunstancia motiva la colaboración entre Ubisoft y Google, en un proyecto común llamado TensorFlow, donde se crea una infraestructura de aprendizaje automático que se comporta como una red neuronal parecida a la del cerebro del ser humano. Esto supone un salto en el proceso de recopilación, catalogación y comprensión de las antiguas lenguas escritas.

Es así como se inicia La Iniciativa Jeroglífica, que Ubisoft presenta al mundo como la automatización del proceso de reconocimiento de símbolos, gracias a una amplia biblioteca de imágenes digitales y recursos recopilados *online*, que distintos algoritmos

¹⁷¹ Enlace a la página *web* de Jean-Claude Golvin: <<https://jeanclaudegolvin.com/es/assassins-creed-origins/>>. [Consulta 15-02-2019].

son capaces de extraer y ordenar, desarrollando una base que facilita clasificar con precisión los glifos reconocidos en el material original.

La parte más compleja del proceso es el análisis de las transcripciones, que requiere de la cooperación de la comunidad académica (y la interacción con los usuarios) con objeto de que la inteligencia artificial precise los resultados de las traducciones¹⁷². Así, gracias a las necesidades del equipo desarrollador de *Assassin's Creed: Origins*, se crea una herramienta que ayuda a los egiptólogos a traducir jeroglíficos con mayor rapidez, poniendo, además, la posibilidad de conocer el lenguaje de los faraones al alcance de cualquiera.

XIII.2.2. Modo Descubrimiento (Discovery Tour).

Debido al interés del equipo desarrollador por difundir el conocimiento adquirido durante el proceso creativo, nace un modo de juego mediante el cual puede conocerse el Antiguo Egipto aparecido en *Assassin's Creed: Origins*, al margen del argumento y misiones que se dan en la modalidad normal del juego.

A esta modalidad se la conoce como Modo Descubrimiento, y se plantea como una actividad educativa gracias a la cual se exploran los escenarios profundizando en el aprendizaje histórico y cultural, lo cual permite visitar puntos de interés a través de guías similares a las de un museo.

El Modo Descubrimiento se compone de 75 visitas guiadas, divididas en cinco grandes áreas temáticas, *Egipto* (20 rutas), *Pirámides* (16 rutas), *Alejandro* (14 rutas), *Vida diaria* (20 rutas), y *Romanos* (5 rutas). En cada una de las rutas (de una duración aproximada de entre 5 y 10 minutos cada uno) el jugador guía a su personaje a través de una senda luminosa del recorrido, que se divide en varias paradas. En cada parada recibe una exposición, que puede versar sobre aspectos generales de la temática elegida o, tal vez, respecto a curiosidades de un enclave monumental en concreto. La disertación sobre el

¹⁷² Enlace a la *web* de la Iniciativa Jeroglífica de Ubisoft: <<https://hieroglyphicsinitiative.ubisoft.com/es-ES/home>>. [Consulta 15-02-2020].

terreno suele alternarse con dibujos, esquemas y fotografías de fondos de museos, siempre debidamente acreditadas.



Fig.34. Presentación del monumental Faro de Alejandría a través de uno de los itinerarios del Modo Descubrimiento. Fuente: *Assassin's Creed: Origins* ©Ubisoft.

Se trata de una idea que viene a materializar lo que ya prevé la Dra. M^a Luisa Bellido al aflorar los itinerarios turísticos para Realidad Virtual a principios de los años 2000. Es decir, un buen diseño de las rutas puede aportar “nuevas posibilidades de comprensión de acontecimientos históricos y culturales”, que nos pongan “en contacto con otras realidades semejantes” y permitan “comparar nuestra identidad con otras. Además de la posibilidad técnica de facilitar gran información (bibliográfica, fuentes documentales, archivos gráficos y sonoros, mapas)” (Bellido, 2003).

La idea de una modalidad educativa como esta se empieza a concebir en 2009, durante el proceso creativo de *Assassin's Creed II*, en el momento en que la Base de Datos del Animus se implementa por primera vez en la franquicia gracias a Jean Guesdon, aunque en dicha época aún se trata de un proyecto imposible (Ory, 25-02-2018). Con el transcurso de los años, Guesdon y Durand obtienen valiosas sugerencias por parte de profesores aficionados a la saga, y tras un periodo planificando cómo combinar los aspectos educativos con los lúdicos, resuelven que el momento idóneo para abordar el Modo Descubrimiento es durante el desarrollo de *Assassin's Creed: Origins*, videojuego en el que Jean Guesdon está involucrado como Director Creativo (Durand, 19-02-2018: minuto 0:30).

El Egipto ptolemaico de *Assassin's Creed: Origins*, es considerado como un mundo cuya belleza puede deleitar a personas ajenas a los videojuegos, y que puede ser utilizado como un modo educativo “centrado en la enseñanza y en ofrecer a la gente datos reales, y más conocimiento académico” (Reparaz, 27-09-2017).



Fig. 35. El viajero se aproxima a las Pirámides de Guiza. Una imagen imposible de disfrutar en la actualidad y que retrotrae al jugador a un lejano periodo histórico. Fuente: *Assassin's Creed: Origins* ©Ubisoft.

Para planificar un eficiente sistema de aprendizaje y adquirir una idea más clara del juego educativo que requieren, el equipo acude a conferencias, contacta con museos, editores de libros de texto y se reúne con profesores. Una fase informativa precedente al desarrollo explicado por Durand:

“Tomamos muchas notas, y cuando la idea de un juego educativo estuvo más clara, empezamos a trabajar en el contenido. Un año antes de lanzar Discovery Tour (Modo Descubrimiento), ya contábamos con una veintena de recorridos que nos permitirían hablar sobre varios temas del Antiguo Egipto y solicitamos a varios historiadores que escribieran su contenido científico. (...) Junto al contenido del audio, integramos más de 600 imágenes de museos, libros y archivos para complementar la experiencia. Finalmente, pudimos probarlo en una clase con la ayuda de la Universidad de Montreal y los profesores Marc-André Éthier y David Lefrançois, especialistas didácticos en Historia. Participaron 300 estudiantes que confirmaron su potencial como herramienta de aprendizaje.” (De Miguel, 17-10-2018).

Como persona versada en métodos pedagógicos, el Dr. Marc-André Éthier¹⁷³ ofrece estimaciones muy positivas respecto a cómo el aspecto lúdico del Modo Descubrimiento ayuda en el aprendizaje de los estudiantes gracias a la inmersión en un entorno virtual que les resulta más atrayente que aprender por imperativo:

“Mientras jugamos decidimos lo que va a suceder, pensamos y actuamos según ese pensamiento. Nos enganchamos porque el mundo es interesante y precioso, pero también porque participamos en él. Si un estudiante ya está interesado en los detalles de ese mundo y tiene a alguien que le guíe por él, podemos aprovechar al máximo el aprendizaje. Eso significa que un estudiante, solo en casa, con estos recorridos guiados, puede aprender un montón sin que nadie le tenga que decir ‘¡tienes que aprender esto!’” (Éthier, 19-02-2018: minuto 2:18).

Es una opinión similar a la de la historiadora especializada en el Egipto grecorromano Evelyne Ferron, que valora las hasta ahora inéditas oportunidades de educar a través de la inmersión en un mundo abierto virtual que recrea un periodo histórico:

“Han reconstruido un mundo que ya no existe. Cuando enseñamos intentamos ayudarles a que se sumerjan en este tipo de entornos, pero poder verlo al mismo tiempo... Eso es algo completamente nuevo para los profesores, y es realmente útil porque creo que los estudiantes recuerdan mejor lo que les enseñamos si pueden sentirlo.” (Ferron, 19-02-2018: minuto 2:45).

Por tanto, se da una valoración general del Modo Descubrimiento como una beneficiosa e innovadora herramienta de apoyo (nunca de reemplazo del profesor) en el ámbito educativo, que complementaría la tradicional didáctica en las aulas con una “excursión virtual” a las entrañas de la lección de Historia. La idea de ayudar a los educadores por parte de Maxime Durand, se madura a partir de una clara visión del potencial de escenificar videojuegos de mundo abierto en el pasado:

“Los videojuegos no son un reemplazo para el profesor, sino una herramienta que puede utilizar para involucrar a los estudiantes, en su mayoría jugadores. En este caso, hablamos de un juego para enseñar Historia en el que el docente, por ejemplo, pide a sus estudiantes que realicen un recorrido por la Gran Biblioteca de Alejandría. Al cabo de un rato habrán

¹⁷³ Dr. Marc-André Éthier, profesor de Didáctica de la Historia y Educación Ciudadana en la Universidad de Montreal. Junto con su equipo colabora como asesoramiento externo para el desarrollo del Modo Descubrimiento de *Assassin's Creed: Origins*.

estado en contacto con su arquitectura y grandes pensadores de la época, divisado una ciudad greco-egipcia o visto cómo se escribía en papiros; pero también habrán visitado lugares que de otra manera les serían inaccesibles. Todo esto puede utilizarse en el aula para debates.” (De Miguel, 17-10-2018).

El recorrido educativo a través del Egipto de *Assassin's Creed: Origins*, también supone una ocasión para esclarecer ciertas inexactitudes cometidas en favor del apartado lúdico, tal y como contempla el propio Durand:

“Pese a que hemos tenido datos completamente reales, también hemos tenido que adaptarlos al juego, (...). Por eso, en ocasiones modificamos la información para reforzar ese tipo de mensajes. Esta es una de las razones por las que quisimos hacer Discovery Tour (Modo Descubrimiento), para explicar y justificar todas esas decisiones históricamente inexactas.” (Ory, 25-02-2018).

El poder del “viaje virtual”.

La presentación oficial en España del Modo Descubrimiento de *Assassin's Creed: Origins* se da en la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid. En el acto participan Miguel Ángel Alcolea (coordinador del área de Geografía e Historia en el Máster de profesorado de la Complutense), Daniel Mozos Muñoz (decano de la Facultad de Informática), que resalta las cualidades pedagógicas de la saga *Assassin's Creed* (Mozos Muñoz, 22-02-2018), y José Ramón Pérez-Accino (profesor de Historia Antigua y egiptólogo). Éste considera el Modo Descubrimiento como una especie de sueño hecho realidad que le facilita caminar por las calles de antiguas ciudades, y comprobar si se ajustan a la imagen que se tiene de ellas. Pérez-Accino comprende que, a pesar de las posibles inexactitudes, surgidas de la imposibilidad de conocer cada detalle del Egipto Ptolemaico, el Modo Descubrimiento podría emplearse en las aulas como estímulo para que los alumnos universitarios busquen información en la bibliografía disponible, que les permita establecer una comparativa crítica entre la información hallada y lo que experimentan en el videojuego. En resumen, considera que “es un buen elemento de estimulación de la curiosidad de los alumnos”, y en ese sentido cree que “va a ser una herramienta muy valiosa.” (Pérez-Accino, 20-02-2018: minuto 4:40).

El Modo Descubrimiento de *Assassin's Creed: Origins*, posee valores que son apreciados desde un punto de vista académico, debido a que fomentan el interés por las

ambientaciones históricas y patrimoniales. Por este motivo, a continuación se analiza *Assassin's Creed: Origins* a través del ejemplo de la Gran Pirámide, uno de los bienes culturales más importantes del mundo, que se reconstruye con asombrosa fidelidad en el videojuego.

XIII.2.3. El caso de la Gran Pirámide de Jufu.

La Necrópolis de Guiza en *Assassin's Creed: Origins* se construye ciñéndose al estado de conservación que se le estima alrededor de los años 49 a.C. y 44 a.C. En la compleja escenografía pueden explorarse los templos, calzadas procesionales, cementerios de mastabas, los fosos de las barcas solares, y la Gran Esfinge (con la cara completa y la mayor parte de su policromía). No obstante, resulta especialmente fascinante contemplar la imagen de las Pirámides de los faraones de la Dinastía IV, que se muestran con un revestimiento de piedra caliza blanca pulimentada, y con sus formas perfectas de caras lisas y néveas culminadas por piramidiones¹⁷⁴. Estos ornamentos se deben a la imaginación del equipo artístico, ya que los verdaderos piramidiones nunca fueron encontrados. Es por este tipo de motivos que, en ocasiones, existe cierta libertad artística en el juego. De hecho, Maxime Durand manifiesta que, aunque “las dimensiones de éstas son reales” y la forma en que se construyen “se basan en el conocimiento que tenemos

¹⁷⁴ Piramidiones, son los coronamientos de las pirámides, o de las puntas de obelisco, conocidos en el idioma egipcio antiguo como *bemberes*.

sobre ellas”, las pirámides se elevan algo más que en la realidad para hacerlas más visibles desde la distancia (Durand, 19-02-2018: minuto 1:42).

Las pirámides son las construcciones más espectaculares y reconocibles del videojuego, y en especial, es reseñable el trabajo empleado en recrear la Gran Pirámide de Jufu, icono máximo de Egipto y última maravilla del Mundo Antiguo.

En la revista *Nature* del 2 de noviembre de 2017 se publica un artículo en el cual se informa del hallazgo de un gran vacío en las entrañas de la Pirámide de Jufu, “con una sección transversal similar a la de la Gran Galería y una longitud mínima de 30 metros” (Marchant, 02-11-2017). Se descubre gracias a un triple análisis independiente que aporta

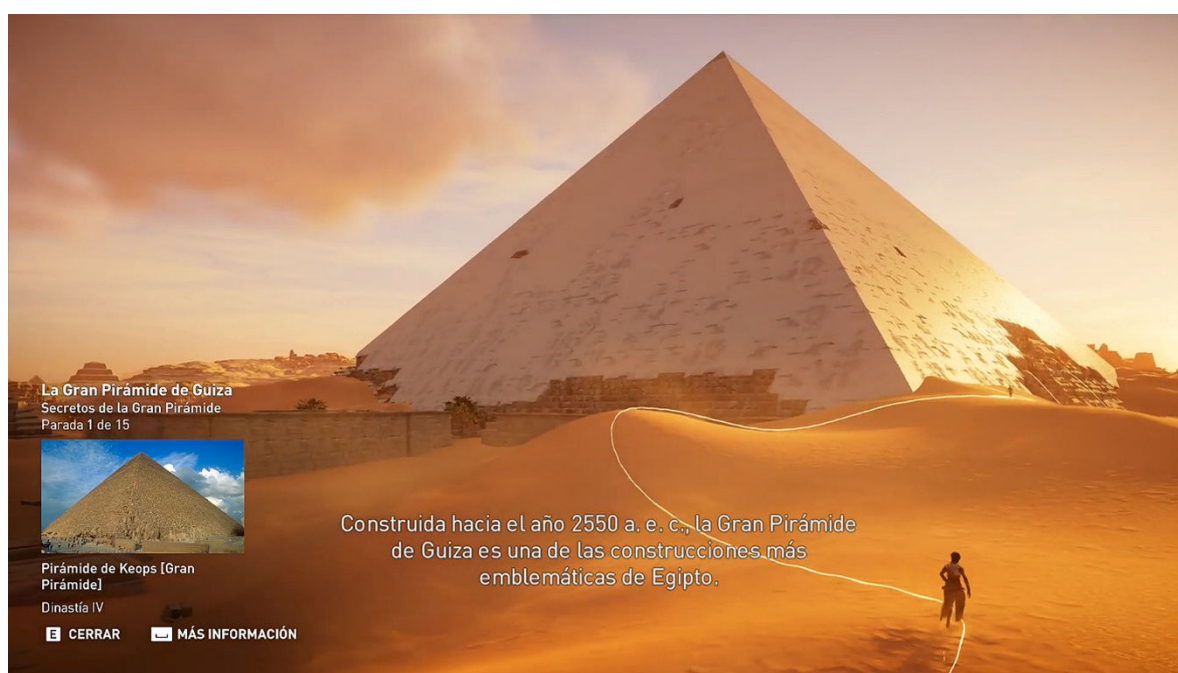


Fig. 36. Captura de pantalla donde se muestra uno de los itinerarios dedicados a la Gran Pirámide de Jufu en el Modo Descubrimiento. El monumento se presenta con una narración e imágenes de archivo. Puede observarse el sendero luminoso que determina la ruta a seguir por el jugador durante la duración de la guía interactiva. Fuente: *Assassin's Creed: Origins* ©Ubisoft.

una radiografía de alta fiabilidad de las entrañas de la roca. La noticia tiene una gran repercusión en los medios de comunicación internacionales, aunque también tiene cierta relevancia en medios especializados en videojuegos. Esto es debido a que en la recreación de la Gran Pirámide mostrada en *Assassin's Creed: Origins*, ya se incluyen las dos cámaras secretas donde según el artículo de *Nature* se encontraría “el gran espacio vacío”. El hecho de que el videojuego fuera publicado el 27 de octubre de 2017 (unos días antes de la publicación del artículo) se convierte en un hecho curioso que lleva a los periodistas de videojuegos a solicitar aclaraciones a los desarrolladores de *Origins*.

Maxime Durand, manifiesta que se basan en las teorías sobre las rampas internas y el circuito real con dos antecámaras dentro de la Gran Pirámide, de Jean-Pierre Houdin, y deciden incluirlas en el videojuego apostando a que “estos lugares secretos dentro de la Gran Pirámide probablemente se descubrirían en un futuro próximo, por lo que queríamos permitirles a los jugadores la oportunidad de visitarlos con anticipación.” (Totilo, 03-11-2017). Es así como las dos antecámaras predichas por Houdin, se incluyen en la pirámide virtual del juego aproximadamente en la misma ubicación donde los científicos sitúan el gran vacío confirmado en sus investigaciones. Esto supone una excelente oportunidad para la exploración virtual de grandes monumentos, que otorga un plus de calidad a la ambientación de Ubisoft, y habla muy positivamente tanto del uso de las fuentes documentales en el proceso de desarrollo de *Assassin's Creed: Origins*, como del potencial didáctico de los videojuegos de género mundo abierto.

CONCLUSIONES.

Como se ha podido comprobar, las grandes escenografías diseñadas para videojuegos, basadas en la estética y en los espacios urbanos, tipologías y construcciones monumentales de importantes ciudades históricas, no agotan sus posibilidades de estudio en el trabajo que aquí concluye. Es por ello que, lejos de sentir que se cierra una investigación, se advierten las nuevas vías que se abren a partir de ésta.

Habiendo estudiado los orígenes del videojuego y atendiendo a su constante evolución, puede apreciarse la creciente capacidad tecnológica del medio para representar localizaciones cada vez con mayor realismo estético, hecho que genera una profusión creciente de escenografías basadas o inspiradas en entornos urbanos y monumentales de ciudades reales de todo el mundo.

Es algo que se atestigua desde los primeros ejemplos considerados ya videojuegos de mundo abierto. Una serie de programas diseñados de manera que la gran ciudad, inspirada en las metrópolis occidentales (y en la vida urbana que en ella se desarrolla), se convierte en protagonista. Mucho más que en un mero escenario. Desde los primeros paseos completamente libres por ciudades virtuales como Liberty City en *Grand Theft Auto III*, profundamente inspirada por Nueva York, hasta la exploración de un Antiguo Egipto de variados ecosistemas naturales y núcleos poblacionales de todo tipo, pasando por ciudades como Jerusalén, Florencia, Roma, Boston, París, o Londres, entre otras muchas.

Constatando que esta tendencia no sólo se mantiene en el tiempo, sino que se acentúa, y a tenor de los resultados obtenidos, se hace evidente que, alrededor de los videojuegos de mundo abierto, se abren nuevos campos de investigación. Encontrando la posibilidad de profundizar en aspectos concretos, interesantes desde nuestra área o campo de investigación específico, las humanidades. Especialmente en la historia del arte, aunque también en otros ámbitos, como la arqueología, la geografía, diseño, artes plásticas y la historia en general.

Resulta reveladora la visión de futuro que tuvieron muchos de los profesionales y académicos que fueron pioneros en el intento de asentar el videojuego sobre unas bases teóricas. De esos esfuerzos iniciales nace, con el paso de los años, una profusión de estudios e investigaciones sustentadas en los cimientos que estos primeros teóricos aportaron. Gracias a ello, se ha podido hacer una definición propia de lo que se entiende que es un nuevo género de videojuego, el mundo abierto, para poder distinguirlo de otras categorías como el *sandbox*.

De esta manera, se ha contribuido a enriquecer la taxonomía de los videojuegos, al tiempo que se abre la posibilidad de que, en futuras investigaciones, se retomen estos conceptos y se sigan incorporando nuevas matizaciones sobre el género descrito. Porque, como se ha podido constatar, los géneros en los videojuegos están en constante evolución, y no puede ni debe desatenderse su orden taxonómico dando por sentado que una concepción clásica de las categorías puede dar respuesta a la situación actual del medio.

De la misma manera que es habitual que, en cada nuevo videojuego dentro de una categoría genérica, se innove con una característica nunca antes vista en su familia, los géneros, que aúnan a dichos videojuegos en categorías, son igualmente dinámicos, y se adaptan constantemente a los nuevos tiempos.

También en este trabajo se ha expuesto de manera accesible cómo la no linealidad emula la sensación de libertad en el jugador a través de diversas mecánicas, y a la vez se ha analizado la evolución en el diseño de elementos que han permitido llegar a las grandes construcciones virtuales de ciudades realistas.

La sensación de libertad generada con ingeniosos artificios, es esencial para que el usuario de un videojuego sienta que el mundo en el que se mueve es algo más que un escenario, que es un mundo con coherencia interna. Es realmente importante para que el jugador pueda adentrarse en la realidad propuesta por los desarrolladores y comprender con mayor empatía cómo es el universo en el que se desenvuelve. Es una de las características que hace triunfar a los videojuegos de mundo abierto, y que aportan valor a las extraordinarias ambientaciones históricas que se dan en muchos de estos títulos.

Recurriendo tanto a documentación textual, como a archivos de vídeo, fotografías, imágenes por satélite, o a los propios videojuegos como fuente de información, se ha podido centrar esta investigación en el análisis del urbanismo, la arquitectura, y los entornos monumentales en el ámbito del videojuego de mundo abierto.

Por otro lado, desde estas líneas se quiere expresar el desacuerdo con aquellos quienes consideran que los videojuegos de mundo abierto ambientados en grandes contextos históricos, son acercamientos frívolos, sin profundidad, o mal documentados, a acontecimientos o hechos históricos. En esta investigación queda patente que son títulos desarrollados desde un considerable rigor profesional, con expertos e historiadores involucrados en el proceso creativo. Y lo que es más importante, independientemente de

su fidelidad a la atmósfera histórica recreada, despiertan en los usuarios que los consumen un genuino interés por la historia y el arte.

A través de testimonios de educadores y profesores de diversos ámbitos, se hace patente que, más allá de si en el acercamiento a unos hechos históricos hay una mayor o menor exactitud, estos videojuegos ayudan a que los jugadores se acerquen, con un mayor interés y conocimiento previo, a las fuentes principales o secundarias, que aportan la información sobre dichos acontecimientos.

Asimismo, resulta satisfactorio poder desvelar el potencial educativo de este tipo de juegos, que va más allá (y de una manera mucho más exitosa) de las ingenuas propuestas de ofrecer al usuario un videojuego que pretenda educarlo antes que entretenerlo. En los videojuegos como *Assassin's Creed* prima el entretenimiento, la diversión genuina que atrapa al jugador, con el añadido de poder sumergirse en un contexto histórico que apasiona realmente a quien lo experimenta con una predisposición abierta. Resultando que, a través de las buenas sensaciones que transmite la experiencia jugable, se establece una auténtica relación de interés por parte del jugador hacia el periodo histórico recreado. Es por ello que cada vez más docentes los consideran una útil herramienta que contribuye a facilitar su labor profesional.

Sin duda, las reflexiones hechas respecto a la idoneidad del videojuego de mundo abierto, como extraordinario difusor del patrimonio histórico artístico de grandes ciudades de todo el mundo, constituyen una de las aportaciones más importantes de la investigación. El objetivo durante ésta ha sido plantear tales posibilidades con un nivel expositivo claro y entendible para todo tipo de personas, incluidas las más ajenas al mundo del videojuego.

A lo largo de este trabajo queda expuesto dicho potencial y, tras veinte años ofreciendo importantes títulos ambientados en grandes mundos, y en especial en grandes ciudades, el mundo abierto es un género en auge, que continúa su transición hacia la perfecta recreación estética de entornos virtuales inspirados y/o basados en localizaciones reales.

La saga de videojuegos de Ubisoft, *Assassin's Creed*, ya convertida en una saga que hace de la difusión del patrimonio histórico artístico universal una seña de identidad, es una franquicia que demuestra en sus numerosas entregas, ambientadas en ciudades históricas de todo el mundo, que los datos rescatados del olvido por los historiadores, historiadores del arte y arqueólogos, pueden cobrar vida más allá de los libros. Pueden convertirse en

muy verosímiles recreaciones interactivas del pasado, con un extraordinario valor didáctico, que, además, goza de gran popularidad entre una creciente audiencia.

Es cierto que las recreaciones de grandes ciudades del pasado en estos videojuegos no alcanzan una fidelidad absoluta; no obstante, tal nivel de acercamiento a una realidad urbana y patrimonial del pasado, es imposible con las herramientas actuales. Igualmente, las lagunas que puedan existir respecto a determinadas épocas, o contextos políticos o sociales de un periodo, no se dan exclusivamente en el medio artístico del videojuego, y pueden verse en otros medios, como el cine, o la literatura, o incluso en el ámbito más académico.

Hay que tener en cuenta, además, que existen múltiples factores para que una recreación pueda no ser absolutamente fiel. Al margen de la imposibilidad evidente de construir toda una época en un videojuego actual, hay que tener en cuenta circunstancias igualmente decisivas.

Así pues, se revela en algunas declaraciones puntuales, cómo durante el proceso creativo, tanto desarrolladores, como historiadores, o artistas involucrados, pueden encontrar ciertas trabas para un mayor acercamiento estético a la realidad histórica. Un ejemplo de ello, es la imposibilidad de recrear gran parte del patrimonio escultórico urbano (que es algo que se viene viendo en muchos títulos de mundo abierto basados en ciudades reales) debido a ciertas limitaciones legales vinculadas, generalmente, a la política local sobre derechos de imagen.

No es una circunstancia que se dé en cada caso, aunque ha sido desvelada en informaciones y declaraciones puntuales, y viene a explicar por qué a pesar de poner un especial empeño en recrear un espacio urbano con una cercanía estética a la realidad, en la recreación escultórica se opta, generalmente, por una clara distinción estética respecto a los modelos reales.

También se ha hecho evidente en el estudio de escenografías como la del París de *Assassin's Creed: Unity*, o el Londres victoriano de *Assassin's Creed: Syndicate*, que la sobresaturación de entornos monumentales de distintos periodos históricos, en una zona geográfica muy concentrada, obliga a los desarrolladores a tener que descartar ciertos espacios monumentales.

Hay que tener en cuenta el diseño de niveles desde un punto de vista jugable porque, como ya se ha comentado, estos títulos son, ante todo, juegos, y ahí radica su punto fuerte. Motivo por el cual debe existir cierta libertad de movimientos del personaje del usuario, lo que conlleva a una representación menos exacta, por ejemplo, en aquellas zonas de la ciudad donde las calles son más estrechas.

Assassin's Creed supone el triunfo de la historia y del arte y la demostración de que la ambientación en otras épocas puede ser tan fascinante y exitoso como el más fantástico de los mundos de ciencia ficción. La prolífica saga de mundo abierto y ficción histórica, continuará publicando nuevos títulos tras sus últimos grandes lanzamientos, *Assassin's Creed: Origins* y *Assassin's Creed: Odissey*.

De hecho, mientras se escriben las últimas líneas de este trabajo, se produce ya el siguiente videojuego de la serie, un proyecto conocido hasta el momento por su nombre en clave, *Kingdom*. Un nuevo título que se desarrollará en torno al emocionante modo de vida de la cultura vikinga, en una localización y época aún por determinar.

Al margen de la franquicia de *Assassin's Creed*, nuevos proyectos se desarrollan ya para una inminente nueva generación de videoconsolas, de las que ya se han anunciado oficialmente las plataformas PlayStation 5 (Sony), y Xbox Series X (Microsoft).

Por lo tanto, próximamente se comercializarán nuevos títulos, nuevos videojuegos de mundo abierto. Sobre su futuro ya se sabe que algunos desarrollos estarán basados en el almacenamiento de contenido en la nube, como ocurre en el caso del simulador de vuelo *Microsoft Flight Simulator 2020*. Es decir, el formato del juego será el flujo permanente de datos en internet.

Esto facilitará que en los videojuegos se recreen grandes mundos sin límites ya que, al ser programas no confinados por un formato limitado, permitirán una recreación mucho más realista de los actuales mundos abiertos, a través de una carga más eficiente de elementos y texturas, además de permitir una conectividad total de usuarios de todo el planeta.

Ello supone algo muy significativo, el mundo abierto, con las nuevas posibilidades tecnológicas que ya están presentes y que prometen importantes transformaciones en los próximos años.

A pesar de ello, los equipos multidisciplinares de cientos de profesionales, no sólo seguirán precisando la colaboración de artistas, historiadores, o historiadores del arte, sino que su influencia será creciente y determinante a la hora de desarrollar las grandes escenografías de los videojuegos del futuro.

Es emocionante intentar dilucidar cómo las humanidades, podrían influir de una manera mucho más profunda y activa en el desarrollo del videojuego, como líder en la industria del entretenimiento. De recopilar datos desde sus fuentes primigenias, y plasmarlos en libros, los historiadores e historiadores del arte pasarán a ser componentes clave en el desarrollo de proyectos de grandes recreaciones de entornos virtuales hiperrealistas ambientados tanto en el presente como en el pasado o en un futuro imaginario.

BIBLIOGRAFÍA.

ACERBI, M. (02-11-2015). “Per Assassin’s Creed Syndicate, ateneo e gioco fanno squadra”. *Il Giornale*. En línea: <<https://www.ilgiornale.it/news/tecnologia/assassin-s-creed-syndicate-scuola-e-gioco-fanno-squadra-1190094.html>>. [Consulta 13-02-2020].

ADMIN. (21-10-2015). “What You’ll Find In Assassin's Creed's London”. *ShortList*. En línea: <<https://www.shortlist.com/news/what-youll-find-in-assassins-creeds-london>>. [Consulta 13-02-2020].

AIR DRONE VIEW (04-07-2014). “Historia de la fotografía aérea”. *Air Drone View*. En línea: <<https://airdroneview.com/2014/07/04/historia-de-la-fotografia-aerea/>>. [Consulta 09-02-2020].

ALEJANDRO. (30-06-2013). “Patrice Desilets: Un paseo magistral por quince años de videojuegos”. *Omnium Games*. En línea: <<http://omniumgames.com/patrice-desilets-un-paseo-magistral-por-quince-anos-de-videojuegos/>>. [Consulta 11-02-2020].

ALIENDE, R. (2009). “Primer vistazo: Assassin’s Creed II”. *VicioJuegos*. En línea: <<https://uvejuegos.com/avance/Assassins-Creed-II/Primer-vistazo-Assassins-Creed-II/2299/32956/1>>. [Consulta 11-02-2020].

AMANCIO, A. [RTVE]. (18-10-2014). *Zoom Net*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/zoom-net/zoom-net-3d-wire-intel-assassins-creed/2815255/>>. [Consulta 11-02-2020].

ANTÓN, M. (2006). “De la ciudad real a la ciudad virtual: el proceso de inmersión en Grand Theft Auto”. En *Actas del IV Congreso Internacional Ciudades Creativas*. Madrid: Editorial Icono14, Tomo I, pp. 36-47. En línea: <<https://www.ciudades-creativas.com/downloads/previous-congresses/tomo-01-ciudades-creativas-2016.pdf>>. [Consulta 15-04-2019].

AUDUREAU, W. (12-11-2014). “Assassin’s Creed Unity est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d’histoire”. *Le Monde*. En línea: <https://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2016/12/20/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html>. [Consulta 13-02-2020].

BALL, P. (09-10-2016). “Los científicos que creen posible que el universo que nos rodea no sea real”. *BBC*. En línea: <<https://www.bbc.com/mundo/vert-earth-37355792>>. [Consulta 10-02-2020].

BALLESTEROS, M. (09-02-2017). “Hay 10 millones de niveles para jugar en LittleBigPlanet 3; aquí tienes tres que debes probar”. *PlayStation.Blog*. En línea: <<https://blog.es.playstation.com/2017/02/09/hay-10-millones-de-niveles-para-jugar-en-littlebigplanet-3-aqu-tienes-tres-que-debes-probar/>>. [Consulta 10-02-2020].

BARLOG, C. [Game Informer]. (09-01-2018). *The Pitch For Reimagining God Of War*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=5LGJYClx1Qo>>. [Consulta 10-02-2020].

BARTOL, V. (1994). *Alamut*. Barcelona: Salvat Editores.

BBC. (09-09-2014). “Los secretos de Destiny, el videojuego más caro de la historia”. *BBC*. En línea: <http://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/09/140909_tecnologia_videojuegos_destiny_ig>. [Consulta 10-02-2020].

BÉLAND, M. [Gamereactor]. (13-01-2007). *Assassin's Creed Game Design Director interview –Gamereactor*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=in-eIJHiNaE>>. [Consulta 11-02-2020].

BELLI, S. y LÓPEZ, C. (2008). “Breve historia de los videojuegos”, *Athenea Digital*, nº 14, pp. 159-179.

BELLIDO GANT, M. L. (2003). “Expectativas de la virtualización de los itinerarios culturales”, Universidad de Granada. En línea: <<https://www.ugr.es/~mbellido/PDF/021.pdf>>. [Consulta: 25.04.2019].

BLANK, G. (1978). "Santa Paravia and Fiumaccio", *SoftSide Magazine*, nº3, pp. 8-23. En línea: <https://archive.org/stream/softside-magazine-03/SoftSide_03_Vol_1-03_1978-12_Santa_Parvia#page/n7/mode/2up>. [Consulta 09-02-2020].

BOON, R. (2012) *Guionismo para el desarrollo de videojuegos*. Guiones para juegos, capítulo 3. México D.F., México: Cengage Learning Editores.

CAJIGAL, M. A. (18-04-2019). "¿Por qué creo que no se debería reconstruir la aguja de Notre-Dame?". *El Barroquista*. En línea: <<https://elbarroquista.com/2019/04/18/notredame2019/>>. [Consulta 13-02-2020].

CARIGNAN, O. (2016). *Assassin's Creed Syndicate Train Stations*. [Cita en blog]. ArtStation. En línea: <<https://www.artstation.com/artwork/q0kDP>>. [Consulta 14-02-2020].

CHAVES MARTÍN, M. A. (2014): Artistas y espacio urbano: la representación de la ciudad en el arte contemporáneo. *Historia y Comunicación Social*, Vol. 19, nº Especial Marzo, pp. 277-288.

CHEVALIER, G. (2015). La révolution de Marat, Sade, Bohnice. *Ciel Variable*, nº100, p 38.

CINEMANÍA. (29-08-2013). "Las 50 películas más influyentes de la historia". *Cinemanía*. En línea: <<https://cinemania.20minutos.es/noticias/las-50-peliculas-mas-influyentes-de-la-historia-del-cine/>>. [Consulta 10-02-2020].

CÔTÉ, M-A. [Access The Animus]. (27-10-2015). *Assassin's Creed Syndicate Panel @Comiccon de Quebec – 2015*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=QTqfxJ0kIFk>>. [Consulta 13-02-2020].

CÔTÉ, M-A. [IGN Brasil]. (30-11-2015b). *Diretor de Assassin's Creed Syndicate fala sobre a série e o Brasil na franquia - IGN Entrevistas*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=5P7WegNepVQ>>. [Consulta 14-02-2020].

CRAWFORD, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, California: Osborne/McGraw-Hill.

CULTURAOCIO. (07-01-2020). "10 años de Avatar: Todo sobre las secuelas de James Cameron". *CulturaOcio*. En línea: <<https://www.culturaocio.com/cine/noticia-10-anos->

avatar-todo-sabe-secuelas-james-cameron-20191218162027.html>. [Consulta 10-02-2020].

CURCI, J. (28-09-2015). “Mano a mano; Assassin’s Creed Syndicate”. *Malditos Nerds*. En línea: <<https://malditosnerds.com/noticias/Mano-a-Mano-Assassins-Creed-Syndicate-20150925-0006.html>>. [Consulta 13-02-2020].

DANSEREAU, T. [Access The Animus]. (27-10-2015). *Assassin's Creed Syndicate Panel @Comiccon de Quebec - 2015*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=QTqfxJ0kIFk>>. [Consulta 14-02-2020].

DANSEREAU, T. [Checkpoint TV]. (08-12-2015a). *Assassins Creed Syndicate - Thierry Dansereau, taiteellinen johtaja*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=bY5Gg2nMr4E>>. [Consulta 14-02-2020].

DANSEREAU, T. [news-surfer Onlinemagazin]. (29-09-2015b). *Assassins Creed Syndicate: Interviews with Ubisoft's creators of the victorian age London*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=mzwGgeyj2Ts>>. [Consulta 14-02-2020].

DAVAN-SOULAS, M. (20-09-2019). “VIDÉO 360 - Journées du patrimoine: partez (re)découvrir Notre-Dame de Paris plus vraie que nature”. LCI. En línea: <<https://www.lci.fr/high-tech/video-360-realite-virtuelle-journees-du-patrimoine-partez-re-decouvrir-notre-dame-de-paris-plus-vraie-que-nature-assassins-creed-unity-2132705.html>>. [Consulta 13-02-2020].

DEHESA, D. (13-11-2017). “Por qué Assassin’s Creed Origins no alcanzó la perfección”. *3dJuegos*. En línea: <<https://www.3djuegos.com/mx/juegos/articulos/946/0/por-qu-assassins-creed-origins-no-alcanz-la-perfeccion/>>. [Consulta 13-02-2020].

DE MIGUEL, R. (17-10-2018). *Maxime Durand (Assassin’s Creed): “Los videojuegos pueden complementar el aprendizaje tradicional”*. [Educación 3.0]. En línea: <<https://www.educacionrespuntocero.com/entrevistas/maxime-durand-assassins-creed/93063.html>>. [Consulta 18-04-2019].

DÉSILETS, P. [RTVE]. (28-04-2009). *Zoom Net*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/zoom-net/zoom-net-star-trek-vamos-luna-assassins-creed-2/490671/>>. [Consulta 11-02-2020].

DÉSILETS, P. [Ubisoft]. (05-10-2007). *Assassin's Creed Dev Diary: Freedom*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=4EGXTYLZW04>>. [Consulta 11-02-2020].

DOCAMPO, L. (21-02-2015). *Amaro Pargo media 1,66 de estatura, era delgado y de joven había sido apuñalado*. [La Opinión de Tenerife]. En línea: <<https://www.laopinion.es/tenerife/2015/02/22/amaro-pargo-media-1-estatura/591960.html>>. [Consulta 16-04-2019].

DOLLEY, V. (11-08-2012). “Assassin's Creed and the Real Italia: Roma (Part 1)”. *Push Start Play*. En línea: <<http://www.push-start.co.uk/all/platform/pc/assassins-creed-and-the-real-italia-roma-part-1/>>. [Consulta 12-02-2020].

DUMAS, A. (1995). *Las Tumbas de Saint-Denis y otros relatos de terror*. Madrid: Valdemar.

DUMONT, J. [Access The Animus]. (27-10-2015). *Assassin's Creed Syndicate Panel @Comiccon de Quebec - 2015*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=QTqfxJ0kIFk>>. [Consulta 13-02-2020].

DUMONT, J. [RTVE]. (17-10-2015b). *Zoom Net*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/zoom-net/zoom-net-love-of-lesbian-mediatek-assassins-creed-syndicate/3326499/>>. [Consulta 14-02-2020].

DURAND, M. [Assassin's Creed ES]. (13-09-2012). *Dentro de Assassin's Creed III - Tercer Episodio*. [Archivo de vídeo]. En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=mF_LHUmNskM>. [Consulta 12-02-2020].

DURAND, M. [Assassin's Creed ES]. (19-02-2018). *Assassin's Creed Origins: The Discovery Tour - Tráiler de lanzamiento*. [Archivo de vídeo]. En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=_xcowkzLtVg>. [Consulta 18-04-2019].

DURAND, M. [El Futuro Es Apasionante]. (26-02-2019). *El historiador detrás del increíble realismo de Assassin's Creed*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=0kdpCAGA9pc>>. [Consulta 18-04-2019].

DURAND, M. [RTVE]. (18-10-2014). *Zoom Net*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/zoom-net/zoom-net-3d-wire-intel-assassins-creed/2815255/>>. [Consulta 13-02-2020].

DUVAL, J-F. (2018). *Westminster palace in Assassin's Creed Syndicate*. [Cita en blog]. ArtStation. En línea: <<https://www.artstation.com/artwork/gNd5e>>. [Consulta 14-02-2020].

DYER, M. (01-05-2017). “10 Ubisoft Studios Developing Assassin’s Creed Unity”. *IGN*. En línea: <<https://www.ign.com/articles/2014/05/15/10-ubisoft-studios-developing-assassins-creed-unity>>. [Consulta 12-02-2020].

EDGE, S. (12-08-2012). “The Making Of: Assassin’s Creed”. *Edge Magazine*. En línea: <<http://archive.li/iiJEw#selection-903.0-907.528>>. [Consulta 11-02-2020].

ESTÉVEZ, K. (06-11-2017). ‘*Assassin’s Creed*’ y el rescate del corsario tinerfeño Amaro Pargo. [Diario de Avisos]. En línea: <<https://diariodeavisos.elespanol.com/2017/11/assassins-creed-rescate-del-corsario-tinerfeno-amaro-pargo/>>. [Consulta 18-04-2019].

ÉTHIER, M-A. [Assassin’s Creed ES]. (19-02-2018). *Assassin’s Creed Origins: The Discovery Tour - Tráiler de lanzamiento*. [Archivo de vídeo]. En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=_xcowkzLtVg>. [Consulta 18-04-2019].

FELDMAN, C. y THORSEN, T. (04-11-2004). “Matrix Online jacking in on January 18, 2005”. *GameSpot*. En línea: <<https://www.gamespot.com/articles/matrix-online-jacking-in-on-january-18-2005/1100-6107629/>>. [Consulta 10-02-2020].

FERNÁNDEZ, G. (Sin fecha). “El paisaje urbano en la pintura”. *TheArtWolf*. En línea: <<http://www.theartwolf.com/articulos/cityscapes-paisajes-urbanos.htm>>. [Consulta 09-02-2020].

FERRON, E. [Assassin’s Creed ES]. (19-02-2018). *Assassin’s Creed Origins: The Discovery Tour - Tráiler de lanzamiento*. [Archivo de vídeo]. En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=_xcowkzLtVg>. [Consulta 18-04-2019].

FITZMAURICE, L. (30-09-2016). “How the Creators of ‘Westworld’ Built a Violent World of Robot Cowboys”. *Vice*. En línea:

<https://www.vice.com/en_us/article/westworld-jonathan-nolan-lisa-joy-interview>. [Consulta 10-02-2020].

FLANDERS, J. [Checkpoint TV]. (19-11-2015a). *Assassin's Creed Syndicate interview with Judith Flanders*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=sxpoaM88U3E>>. [Consulta 13-02-2020].

FLANDERS, J. [Electric Playground Network – EPN]. (01-10-2015b). *The History of Assassin's Creed Syndicate*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=MnYwuCnUGIE>>. [Consulta 13-02-2020].

FLANDERS, J. [RTVE]. (17-10-2015c). *Zoom Net*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/zoom-net/zoom-net-love-of-lesbian-mediatek-assassins-creed-syndicate/3326499/>>. [Consulta 13-02-2020].

FRANCO, J.T. (27-12-2012). “Cine y Arquitectura: Berlín, Sinfonía de una Gran Ciudad”. *Plataforma Arquitectura*. En línea: <<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-220926/cine-y-arquitectura-berlin-sinfonia-de-una-gran-ciudad>>. [Consulta 09-02-2020].

FRUSHTICK, R. (26-03-2012). “Assassin’s Creed 3: Creating Boston, New York, Philly and beyond”. *Polygon*. En línea: <<https://www.polygon.com/gaming/2012/3/26/2903278/assassins-creed-3-setting-boston-new-york-philly-ubisoft>>. [Consulta 12-02-2020].

FURSTENBERG, F. [Fixez l’objectif]. (26-11-2012). *L’Assassin’s Creed de François Furstenberg*. [Archivo de vídeo]. En línea: <https://youtu.be/Q_w8ET-UtLM>. [Consulta 12-02-2020].

GAMBOUZ, M. [GamerStuff]. (13-11-2010). *Assassin’s Creed Brotherhood Exclusive Rome Preview Interview with Art Designer Mohamad Jambouz*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=-DULsa1yTuc>>. [Consulta 12-02-2020].

GAMBOUZ, M. [redaktion42]. (01-04-2011). *Assassin’s Creed Interview Mohamed Gambouz (Artistic Director) auf Munich Gaming 2011*. [Archivo de vídeo]. En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=TP5_WRkb92k>. [Consulta 12-02-2020].

GAMBOUZ, M. [Rev3Games]. (07-10-2014). *ASSASSIN'S CREED: UNITY Interview! The Paris Setting, Crowds, Art Design and More*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=1YkojWQPm6g>>. [Consulta 13-02-2020].

GAMBOUZ, M. [RTVE]. (30-10-2010b). *Zoom Net*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/zoom-net/zoom-net-20101030-1200/916185/>>. [Consulta 12-02-2020].

GAMBOUZ, M. [RTVE]. (18-10-2014). *Zoom Net*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/zoom-net/zoom-net-3d-wire-intel-assassins-creed/2815255/>>. [Consulta 13-02-2020].

GAMESRADAR. (09-10-2010). "Gaming's most important evolutions". *GamesRadar*. En línea: <<https://www.gamesradar.com/gamings-most-important-evolutions/>>. [Consulta 10-02-2020].

GARCÍA CASTRO, J. (03-05-2017). "Secretos ocultos en el Mausoleo de Augusto". *ABC*. En línea: <https://www.abc.es/cultura/abci-secretos-ocultos-mausoleo-augusto-201705031054_noticia.html>. [Consulta 12-02-2020].

GAULT, M. (19-12-2019). "The 10 Best Video Games of the 2010s". *Time*. En línea: <<https://time.com/5752663/best-video-games-2010s-decade/>>. [Consulta 09-02-2020].

GERA, E. (28-09-2011). "BioWare: Fans to influence future of Star Wars MMO". *Videogamer*. En línea: <<https://www.videogamer.com/news/bioware-fans-to-influence-future-of-star-wars-mmo-2#nnn>>. [Consulta 10-02-2020].

GIFFORD, K. (23-10-2013). "Kojima discusses Metal Gear Solid 5, open worlds and the need for the Ground Zeroes prologue". *Polygon*. En línea: <<https://www.polygon.com/2013/10/23/4946718/kojima-discusses-metal-gear-solid-5-open-worlds-and-the-need-for-the>>. [Consulta 09-02-2020].

GILBERT, B. (22-04-2019). *The effort to rebuild Notre-Dame Cathedral could get help from an unlikely source: A video game*. [Business Insider]. En línea: <<https://www.businessinsider.es/notre-dame-cathedral-assassins-creed-2019-4?r=US&IR=T>>. [Consulta 22-04-2019].

GONZÁLEZ, A. (27-11-2019). “Las 25 películas más taquilleras de la historia y su recaudación”. *Vandal*. En línea: <<https://vandal.elespanol.com/reportaje/random-las-peliculas-mas-taquilleras-de-la-historia>>. [Consulta 10-02-2020].

GONZÁLEZ, A. (09-01-2020). “GTA Online: Novedades, descuentos y la llegada del Överflöd Imorgon como coche eléctrico”. *Vandal*. En línea: <<https://vandal.elespanol.com/noticia/1350730630/gta-online-novedades-descuentos-y-la-llegada-del-verfld-imorgon-como-coche-electrico/>>. [Consulta 10-02-2020].

GORELIK, A. (2004). *Miradas sobre Buenos Aires. Historia cultural y crítica urbana*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.

GRANDÍO, P. (15-12-2015). “Patrice Désilets y la vida como Triple-I”. *Vandal*. En línea: <<https://vandal.elespanol.com/reportaje/patrice-desilets-y-la-vida-como-triplei>>. [Consulta 11-02-2020].

GRAU, A. (07-08-2011). “La culpa no es del videojuego”. *El País*. En línea: <http://elpais.com/diario/2011/08/07/sociedad/1312668001_850215.html>. [Consulta 10-02-2020].

HANDLER MILLER, C. (2014). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Burlington MA EEUU: Focal Press.

HELLARD, P. (18-10-2007). “Raphael Lacoste interview”. *CGSociety*. En línea: <http://www.cgsociety.org/CGSFeatures/CGSFeatureSpecial/custom_story/4292&page=1>. [Consulta 07-07-2018].

HERNÁNDEZ, D. (16-12-2017). “Así nació Star Fox, el chip Super FX y los juegos 3D en consolas”. *Hobby Consolas*. En línea: <<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/asi-nacio-star-fox-chip-super-fx-juegos-3d-consolas-178614>>. [Consulta 09-02-2020].

HERRERO, P. (09-11-2014). “La Catedral de Notre Dame en 'Assassin's Creed Unity' no es una réplica exacta "por derechos de autor"”. *Zonared*. En línea: <<https://www.zonared.com/noticias/notre-dame-assassins-creed-unity-no-es-replica-exacta/>>. [Consulta 13-02-2020].

HIDALGO VÁSQUEZ, X. (2012). *Videojuegos, un arte para la historia del arte*. Granada: Universidad de Granada.

HILTZIK, M. A. (17-04-1999). “Crichton Is Game for 3-D Computer Play”. *Los Angeles Times*. En línea: <<http://articles.latimes.com/1999/apr/17/business/fi-28179>>. [Consulta 10-02-2020].

HISTOIRE ENGAGEE. (14-04-2015). “L’historien derrière la console: Assassin’s Creed: Unity. Entrevue avec Laurent Turcot”. *Histoire Engagée*. En línea: <<http://histoireengagee.ca/lhistorien-derriere-la-console-assassins-creed-unity-entrevue-avec-laurent-turcot/>>. [Consulta 13-02-2020].

HOUSER, S. (10-09-2001). “Rockstar’s Sam Houser mouths off”. *IGN*. En línea: <<http://www.ign.com/articles/2001/09/10/rockstars-sam-houser-mouths-off>>. [Consulta 16-04-2019].

HUTCHINSON, A. [Assassin’s Creed ES]. (23-08-2012). *Dentro de Assassin’s Creed III - Primer Episodio*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=qgU6d0zZ9fs>>. [Consulta 12-02-2020].

HUTCHINSON, A. [Assassin’s Creed ES]. (19-09-2012b). *Dentro de Assassin’s Creed III - Cuarto Episodio*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=XpNI28mxBrA>>. [Consulta 12-02-2020].

HUTCHINSON, A. [Ubisoft]. (13-07-2012c). *Assassin's Creed 3 - Boston demo commented walkthrough Trailer [UK]*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=bNgh5WiMbBM>>. [Consulta 12-02-2020].

ISERN MEIX, J. (19-12-2011). “Michael Crichton cierra Timeline”. *MeriStation*. En línea: <<http://www.meristation.com/noticias/michael-crichton-cierra-timeline/1626253>>. [Consulta 10-02-2020].

JACKSON, L. [Checkpoint TV]. (06-10-2015a). *Assassins Creed Syndicate - interview with the historian Lee Jackson*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=iXe98pxa9EM>>. [Consulta 14-02-2020].

JACKSON, L. [leemathewjackson]. (21-10-2015b). Assassin's Creed Syndicate - Looking at Victorian London. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=EPGa6nCcViQ>>. [Consulta 14-02-2020].

JENKINS, H. (15-01-2003). "Transmedia Storytelling". *MIT Technology Review*. En línea: <<https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>>. [Consulta 11-02-2020].

JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

JENKINS, H. (12-12-2009). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*. [Cita en blog]. CONFESSIONS OF AN ACA-FAN. En línea: <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. [Consulta 11-02-2020].

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F. (2011). "Cruzadas, cruzados y videojuegos". *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*. N. 17, pp. 363-407.

KONZACK, L. (2014). Video Game Genres. In M. Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopedia of Information Science and Technology, Third Edition* (Vol. IV, pp. 3070-3076). Hershey PA, USA: IGI Global/Information Science Reference.

KENNEDY, D. [Assassin's Creed ES]. (19-09-2012). *Dentro de Assassin's Creed III - Cuarto Episodio*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=XpNI28mxBrA>>. [Consulta 12-02-2020].

LAIACKER, A. [Assassin's Creed ES]. (19-09-2012). *Dentro de Assassin's Creed III - Cuarto Episodio*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=XpNI28mxBrA>>. [Consulta 12-02-2020].

LANG, D. J. (26-10-2015). "Assassin's Creed calls on historian Judith Flanders to ensure accuracy in London edition". *The National*. En línea: <<https://www.thenational.ae/arts-culture/assassin-s-creed-calls-on-historian-judith-flanders-to-ensure-accuracy-in-london-edition-1.48617>>. [Consulta 13-02-2020].

LANGLEY, H. (09-10-2014). "Inside Assassin's Creed Unity, Ubisoft's 'leap of faith'". *Techradar*. En línea: <<https://www.techradar.com/news/gaming/inside-assassin-s-creed-unity-ubisoft-s-leap-of-faith-1268435>>. [Consulta 13-02-2020].

LAPERRIÈRE, E. (01-04-2013). "Historien en jeux vidéo". *La Presse*. En línea: <<https://www.lapresse.ca/affaires/economie/emploi/201304/01/01-4636501-historien-en-jeux-video.php>>. [Consulta 12-02-2020].

LAURIN, H. (02-07-2016). "Laurent Turcot: consultant historique pour Assassin's Creed Unity". *Pèse sur start*. En línea: <<https://www.pesesurstart.com/2016/07/01/laurent-turcot-consultant-historique-pour-assassins-creed-unity>>. [Consulta 13-02-2020].

LEMNE, B. y BORRAJO, M. (21-10-2014). "Assassin's Creed Unity y la Revolución: entrevista al historiador". *Gamereactor*. En línea: <<https://www.gamereactor.es/assassins-creed-unity-y-la-revolucion-entrevista-al-historiador/>>. [Consulta 12-02-2020].

LIEN, T. (13-06-2014). "Mario Maker started out as a tool for Nintendo's Developers". *Polygon*. En línea: <<https://www.polygon.com/2014/6/13/5805472/mario-maker-started-out-as-a-tool-for-nintendos-developers>>. [Consulta 10-02-2020].

LYNCH, G. (2015). "Assassin's Creed Cockneys: How Ubisoft is Recreating Victorian London for Syndicate". *Gizmodo*. En línea: <<https://www.gizmodo.co.uk/2015/08/assassins-creed-cockneys-how-ubisoft-is-recreating-victorian-london-for-syndicate/>>. [Consulta 13-02-2020].

MAKEDONSKI, B. (06-10-2014). "Paris will be the true star of Assassin's Creed Unity". *Destructoid*. En línea: <<https://www.destructoid.com/post.phtml?pk=282129>>. [Consulta 12-02-2020].

MAKEDONSKI, B. (16-04-2019). "One dev spent two years making the Notre Dame in Assassin's Creed Unity". *Destructoid*. En línea: <<https://www.destructoid.com/one-dev-spent-two-years-making-the-notre-dame-in-assassin-s-creed-unity-282133.phtml>>. [Consulta 13-02-2020].

MARCHANT, J. (02-11-2017). *Cosmic-ray particles reveal secret chamber in Egypt's Great Pyramid*. [Nature]. En línea: <<https://www.nature.com/news/cosmic-ray-particles-reveal-secret-chamber-in-egypt-s-great-pyramid-1.22939>>. [Consulta 18-04-2019].

MARTIN, J-C. y TURCOT, L. (2015). *Au cœur de la Révolution: Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. París: Vendémiaire.

MARTÍNEZ DEL VAS, J. (19-08-2010). Turbo Esprit (1986) Durell. *El Mundo del Spectrum*. En línea: <<http://www.elmundodelspectrum.com/turbo-esprit-1986-durell/>>. [Consulta 09-02-2020].

MASTERS, S. [Assassin's Creed ES]. (19-09-2012). *Dentro de Assassin's Creed III - Cuarto Episodio*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=XpNl28mxBrA>>. [Consulta 12-02-2020].

MATAS, F.G. (16-12-2019). "GTA 5 en PS4 ya ha vendido 1 millón de unidades en España en formato físico". Vandal. En línea: <<https://vandal.lespanol.com/noticia/1350730055/gta-5-ya-ha-vendido-1-millon-de-unidades-en-espana-solo-en-ps4-y-en-formato-fisico/>>. [Consulta 09-02-2020].

MAY, C. [Assassin's Creed ES]. (13-09-2012). *Dentro de Assassin's Creed III - Tercer Episodio*. [Archivo de vídeo]. En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=mF_LHUmNskM>. [Consulta 12-02-2020].

MCDONALD, J. [Game Informer]. (16-01-2018). *How Kratos' Axe Changes God Of War's Combat*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=c3uO-F4MNNc>>. [Consulta 10-02-2020].

MCELROY, G. (09-12-2009). "There are 22,802 words in Scribblenauts". *Engadget*. En línea: <<https://www.engadget.com/2009/09/12/there-are-22-802-words-in-scribblenauts/>>. [Consulta 10-02-2020].

MCINNIS, S. (21-10-2011). "Dan Houser Opens Up About Grand Theft Auto III". *GameSpot*. En línea: <<https://www.gamespot.com/articles/dan-houser-opens-up-about-grand-theft-auto-iii/1100-6341347/>>. [Consulta 10-02-2020].

MÉLENCHON, J-L. (17-11-2014). *Peut-on parler des jeux vidéo? Je l'ai fait*. [Cita en blog]. Le blog de Jean-Luc Mélenchon. En línea: <<http://www.jean-luc-melenchon.fr/2014/11/17/le-lendemain-et-meme-ensuite/#article1>>. [Consulta 13-02-2020].

MESERVE, M. [Assassin's Creed ES]. (22-10-2009a). *Assassin's Creed 2 - Diario de Desarrollo* #5. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=wqOe7l8xfgE>>. [Consulta 11-02-2020].

MESERVE, M. [Assassin's Creed ES]. (09-11-2009b). *Assassin's Creed 2 - Diario de Desarrollo* #6. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=kskABE6EIoo>>. [Consulta 11-02-2020].

MILNE, O. (06-06-2017). "How will The Legend of Zelda: Breath of the Wild change the open-world paradigm?". *GamesIndustry*. En línea: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-06-05-how-will-the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-change-the-open-world-paradigm>>. [Consulta 10-02-2020].

MIOUSSE, C. [Rev3Games]. (15-10-2014). *ASSASSIN'S CREED UNITY Developer Interview: Building Notre Dame (and Paris)*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=KLKLOtxFGps>>. [Consulta 13-02-2020].

MOLINA COVALEDA, S. (29-08-2017). Comunicación personal vía *email*.

MORISHIMA, K., KUNO, M., NISHIO, A., KITAGAWA, N., MANABE, Y., MOTO, M., TAYOUBI, M. (2017). Discovery of a big void in Khufu's Pyramid by observation of cosmic-ray muons. *Nature*, nº552, pp. 386-390.

MOZOS MUÑOZ, D. (22-02-2018). *Presentación de Discovery Tour by Assassin's Creed*. [Hyperhype]. En línea: <<https://www.hyperhype.es/presentacion-discovery-tour/>>. [Consulta 18-04-2019].

MUY INTERESANTE. (30-05-2018). "¿Qué es la espuma cuántica?". *Muy Interesante*. En línea: <<https://www.muyinteresante.com.mx/ciencia-y-tecnologia/espuma-cuantica-fisica/>>. [Consulta 10-02-2020].

NELVA, G. (05-06-2017). "Open World Games Will Have More Multiplayer According to Red Dead Redemption Lead Designer". *DualShockers*. En línea: <<http://www.dualshockers.com/open-world-games-will-multiplayer-according-red-dead-redemption-lead-designer/#nnn>>. [Consulta 09-02-2020].

NELVA, G. (21-03-2018). "NieR: Automata Director Yoko Taro Talks Open-World Fatigue and How to Help Players Feel Free". *DualShockers*. En línea:

<<https://www.dualshockers.com/nier-automata-yoko-taro-open-world-fatigue-freedom/#nnn>>. [Consulta 10-02-2020].

NEWMAN, J. (05-09-2012). “Assassin’s Creed III’s Connor: How Ubisoft Avoided Stereotypes and Made a Real Character”. *Time*. En línea: <<http://techland.time.com/2012/09/05/assassins-creed-iiis-connor-how-ubisoft-avoided-stereotypes-and-made-a-real-character/>>. [Consulta 12-02-2020].

NIELSEN, H. (09-12-2015). “Reductive, superficial, beautiful – a historian's view of Assassin's Creed: Syndicate”. *The Guardian*. En línea: <<https://www.theguardian.com/technology/2015/dec/09/assassins-creed-syndicate-historian-ubisoft>>. [Consulta 14-02-2020].

ORY, I. (25-02-2018). *Maxime Durand, historiador para Assassin’s Creed en Ubisoft Montreal*. [Hyperhype]. En línea: <<https://www.hyperhype.es/maxime-durand-historiador-ubisoft/>>. [Consulta 18-04-2019].

PALUMBO, A. (12-06-2017). *Everything You Wanted To Know of Assassin’s Creed Origins, Including Ubisoft Studying NASA Documents*. [Wccfttech]. En línea: <<https://wccfttech.com/everything-about-assassins-creed-origins/>>. [Consulta 18-04-2019].

PAVÓN, B. (06-11-2017). “Origins confirma que Assassin’s Creed y Watch Dogs comparten el mismo universo”. *Eurogamer*. En línea: <<https://www.eurogamer.es/articles/2017-11-06-origins-confirma-que-assassins-creed-y-watch-dogs-comparten-el-mismo-universo>>. [Consulta 11-02-2020].

PELLAND, F. [Access The Animus]. (27-10-2015a). *Assassin's Creed Syndicate Panel @Comiccon de Quebec – 2015*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=QTqfxJ0kIFk>>. [Consulta 13-02-2020].

PELLAND, F. [news-surfer Onlinemagazin]. (29-09-2015b). *Assassins Creed Syndicate: Interviews with Ubisoft’s creators of the victorian age London*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=mzwGgeyj2Ts>>. [Consulta 13-02-2020].

PÉREZ-ACCINO, J. R. [VR Juegos]. (20-02-2018). *ASSASSIN’S CREED ORIGINS El Antiguo Egipto con Discovery Tour VR_JUEGOS*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=Pkc2rvIP4OM>>. [Consulta 18-04-2019].

PÉREZ, M. (27-09-2019). “La saga Assassin’s Creed ha vendido más de 140 millones de unidades”. *Hobby Consolas*. En línea: <<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/saga-assassins-creed-ha-vendido-140-millones-unidades-500611>>. [Consulta 11-02-2020].

PETITE, S. (24-09-2015). “The Role of Historical Accuracy in Storytelling: Assassin’s Creed Syndicate”. *Fiction Southeast*. En línea: <<https://fictionsoutheast.com/the-role-of-historical-accuracy-in-storytelling-assassins-creed-syndicate/>>. [Consulta 13-02-2020].

POIRON, P. [Assassin’s Creed ES]. (27-09-2017). *Assassin’s Creed Origins: vídeo de presentación de La Iniciativa Jeroglífica*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=z5c1MrnPerY>>. [Consulta 18-04-2019].

QUESADA, D. [HobbyConsolas]. (12-06-2014). *E3 2014: Entrevista Assassin's Creed Unity*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/e3-2014-entrevista-assassins-creed-unity-17378>>. [Consulta 12-02-2020].

RACIONERO, L. (28-11-2001). “El Viejo de la Montaña”. *ABC*. En línea: <https://www.abc.es/espana/abci-viejo-montana-200111280300-62634_noticia.html>. [Consulta 10-02-2020].

RATH, K. (26-06-2012). “Big Ben's tower renamed Elizabeth Tower in honour of Queen”. *BBC*. En línea: <<https://www.bbc.com/news/uk-politics-18592966>>. [Consulta 14-02-2020].

RAYMOND, J. [assassinscast]. (03-12-2008a). *Assassin’s Creed: Dev Diary - Art Direction*. [Archivo de vídeo]. En línea: <https://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_569188&feature=iv&src_vid=SGw-ySTzskQ&v=cOB7VeYIvd8>. [Consulta 11-02-2020].

RAYMOND, J. [assassinscast]. (03-12-2008b). *Assassin’s Creed: Dev Diary - Storyline*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=SGw-ySTzskQ>>. [Consulta 11-02-2020].

RAYMOND, J. [Gamereactor]. (12-06-2007). *Assassins Creed interview with Jade Raymond*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=5aaMPXDXrK4>>. [Consulta 11-02-2020].

REPARAZ, M. (27-09-2017). *Assassin's Creed Origins – Discovery Tour shows a different side of Ancient Egypt*. [Cita en blog]. Ubiblog. En línea: <<http://blog.ubi.com/en-GB/assassins-creed-origins-discovery-tour-shows-different-side-ancient-egypt/>>.

[Consulta 18-04-2019].

REVIRIEGO, C. (20-10-2017). “Todo el cine en los Lumière”. *El Cultural*. En línea: <<http://www.elcultural.com/revista/cine/Todo-el-cine-en-los-Lumiere/40191>>.

[Consulta 09-02-2020].

RICOUR, H. [GameSpot]. (22-11-2012). *Assassin's Creed 3 and the Singapore connection*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=hNyh3IthaLU>>. [Consulta 12-02-2020].

ROGERS, S. (2010). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Chichester Reino Unido: John Wiley & Sons Inc.

ROY, J-V. [Fanpage.it]. (13-10-2015). *Lo storico di Assassin's Creed: "Immergersi nella Londra vittoriana è stato incredibile"*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=DhMtPm82oiQ>>. [Consulta 13-02-2020].

ROY, J-V. [news-surfer Onlinemagazin]. (29-09-2015c). *Assassins Creed Syndicate: Interviews with Ubisoft's creators of the victorian age London*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=mzwGgeyj2Ts>>. [Consulta 13-02-2020].

ROY, J-V. [RTVE]. (17-10-2015b). *Zoom Net*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/zoom-net/zoom-net-love-of-lesbian-mediatek-assassins-creed-syndicate/3326499/>>. [Consulta 13-02-2020].

SAGA, M. (29-04-2015). *Assassin's Creed 2 – Arquitectos que hacen videojuegos* [Entrevista en blog]. MetaSpace. En línea: <<https://metaspaceblog.com/2015/04/29/architecturevideogamesmaria-elisa-navarroassassins-creed-2-arquitectos-que-hacen-videojuegos/>>. [Consulta 11-02-2020].

SANTO, A. (25-11-2015). “Así se crea una ciudad de videojuego”. *El Correo*. En línea: <<https://www.elcorreo.com/bizkaia/tecnologia/201511/25/crea-ciudad-videojuego-20151125183930.html>>. [Consulta 13-02-2020].

SAPIEHA, C. (20-10-2015). “How historians and artists crafted a ‘highly authentic impression’ of London for Assassin’s Creed Syndicate”. *Financial Post*. En línea: <<https://business.financialpost.com/technology/gaming/how-historians-and-artists-crafted-a-highly-authentic-impression-of-london-for-assassins-creed-syndicate>>.

[Consulta 13-02-2020].

SEIF EL-NASR, M., AL-SAATI, M., NIEDENTHAL, S., MILAM, D. (15-04-2008). “Assassin’s Creed: A Multi-Cultural Read”. *Loading....* Vol 2, nº 3, p. 14. En línea: <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/51/46>>. [Consulta 16-04-2019].

SHEEHAN, G. (24-09-2019). “Ubisoft Has Recreated Notre-Dame De Paris In A VR Tour”. *Bleeding Cool*. En línea: <<https://www.bleedingcool.com/2019/09/24/ubisoft-has-recreated-notre-dame-de-paris-in-a-vr-tour/>>. [Consulta 13-02-2020].

SHUMAN, S. (25-10-2012). *Location Scout: Boston, New York, and the Frontier in Assassin’s Creed III*. [Cita en blog]. PlayStation Blog. En línea: <<https://blog.us.playstation.com/2012/10/25/location-scout-boston-new-york-and-the-frontier-in-assassins-creed-iii/>>. [Consulta 12-02-2020].

SIMONETTA, M. [GamerStuff]. (13-11-2010). *Assassin’s Creed Brotherhood Exclusive Rome Preview Interview with Historian Marcello Simonetta*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=IIX9IB-1YzE>>. [Consulta 12-02-2020].

SIRAUD, M. (13-11-2014). “Jean-Luc Mélenchon dénonce la «propagande» d'Assassin's Creed Unity”. *Le Figaro*. En línea: <<https://www.lefigaro.fr/politique/le-scan/citations/2014/11/13/25002-20141113ARTFIG00300-un-responsable-du-parti-de-gauche-denonce-la-propagande-d-assassin-s-creed-unity.php>>. [Consulta 13-02-2020].

SNIDER, M. (19-11-2008). “The upcoming episode of the video game Grand Theft Auto IV looks to be a wild one”. *Usa Today*. En línea: <https://usatoday30.usatoday.com/tech/gaming/2008-11-19-gta-damned_N.htm>.

[Consulta 10-02-2020].

SOLO, M. (10-02-2019). “Historia del Mundo Abierto: Expanding la frontera digital”. *MeriStation*. En línea:

<https://as.com/meristation/2019/01/25/reportajes/1548408705_383596.html>.

[Consulta 09-02-2020].

SUCASAS, A. L. (12-11-2014). “París 1789 revive como videojuego”. *El País*. En línea: <https://elpais.com/cultura/2014/11/10/actualidad/1415653060_198504.html>.

[Consulta 13-02-2020].

SUCASAS, A. L. (25-10-2015). “Lucha de clases en la Inglaterra victoriana”. *El País*. En línea: <https://elpais.com/cultura/2015/10/23/actualidad/1445575776_453162.html>.

[Consulta 13-02-2020].

TOTILO, S. (03-11-2017). *This Week's Giza Pyramid Discovery Was Already Built Into Assassin's Creed Origins*. [Kotaku]. En línea: <<https://kotaku.com/this-week-s-giza-pyramid-discovery-was-already-built-in-1820130886>>. [Consulta 18-04-2019].

TRESB. (12-12-2019). “Matrix 4 ya tiene fecha de estreno: todo lo que sabemos sobre la esperada secuela”. *El Mundo*. En línea: <<https://www.elmundo.es/f5/mira/2019/12/12/5df235c3fc6c83376e8b45a5.html>>.

[Consulta 10-02-2020].

VALLEJO JORGE, J. M. (2017). “‘Yo soy Cristóbal Linche’: Análisis bioarqueológico y contextualización de los restos del individuo nº2 de la cripta de la Iglesia de Santo Domingo de Guzmán, La Laguna (Tenerife)”. *En II Jornadas de jóvenes investigadores en Arqueología*. Madrid: Asociación Jóvenes Investigadores en Arqueología. Excavemos, Libro II, pp. 262-286. En línea: <https://eprints.ucm.es/44283/1/Actas_Libro%20II.pdf>. [Consulta 15-04-2019].

VENABLES, M. (25-11-2012). *The Awesome Mohawk Teacher and Consultant Behind Ratonhnhaké:ton*. [Forbes]. En línea: <<https://www.forbes.com/sites/michaelvenables/2012/11/25/the-consultants-behind-ratonhnhaketon/#4b746fdc65fe>>. [Consulta 16-04-2019].

VIDA EXTRA. (28-10-2007). “Entrevista con Jade Raymond, productora de ‘Assassin’s Creed’”. *Vida Extra*. En línea: <<https://www.vidaextra.com/pc/entrevista-con-jade-raymond-productora-de-assassins-creed>>. [Consulta 11-02-2020].

WEBSTER, A. (17-04-2019). “Building a better Paris in Assassin’s Creed Unity”. *The Verge*. En línea: <<https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>>. [Consulta 13-02-2020].

WILEY, J. (2016). *Assassin's Creed Unity | Luxembourg Palace*. [Cita en blog]. ArtStation. En línea: <<https://www.artstation.com/artwork/m318Y>>. [Consulta 13-02-2020].

WILLIAMS, M. (26-12-2015). “Assassin's Creed Syndicate: What it Takes to Rebuild 1868 London”. *USgamer*. En línea: <<https://www.usgamer.net/articles/assassins-creed-syndicate-what-it-takes-to-rebuild-1868-london>>. [Consulta 13-02-2020].

YOHALEM, J. [Assassin’s Creed ES]. (16-09-2009a). *Assassin’s Creed 2 - Diario de Desarrollo #3*. [Archivo de vídeo]. En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=_Oqm5BZbFsk>. [Consulta 11-02-2020].

YOHALEM, J. [Assassin’s Creed ES]. (09-11-2009b). *Assassin’s Creed 2 - Diario de desarrollo #6*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=kSkABE6EIoo>>. [Consulta 11-02-2020].

YOHALEM, J. [GamerStuff]. (13-11-2010). *Assassin's Creed Brotherhood Exclusive Rome Preview Interview with Lead Writer*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=o-hPF1pSM4Q>>. [Consulta 12-02-2020].

YOHALEM, J. [RTVE]. (30-10-2010b). *Zoom Net*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/zoom-net/zoom-net-20101030-1200/916185/>>. [Consulta 12-02-2020].

ZYBAK, TV. [ZybakTV]. (12-04-2013). *God of War 3 Bonus Features - Camera Design [SCE Santa Monica Studio Development Diary]*. [Archivo de vídeo]. En línea: <<https://www.youtube.com/watch?v=grAiRpLYMW0&t=61s>>. [Consulta 10-02-2020].

