

ANÁLISIS EDUCATIVO

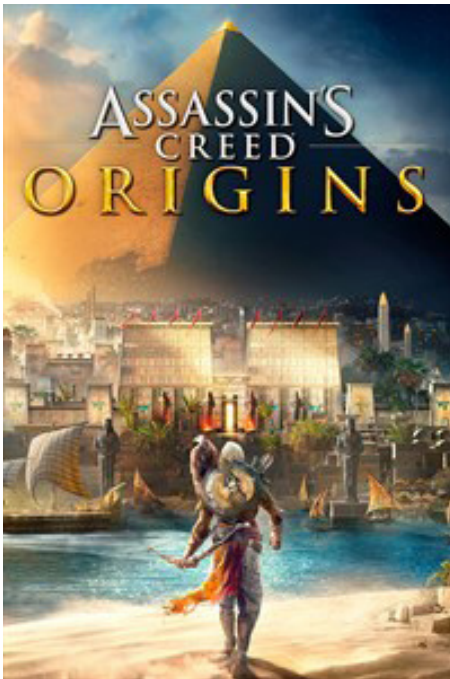
Assassin's Creed Origins

Ainhoa Beunza
 Universidad Pública de Navarra
 aibego93@hotmail.com
 Enviada el 28/07/2020
 Publicada el 21/08/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Assassin's Creed Origins.	Dificultad de aprendizaje	Bajo
Desarrollador	Ubisoft Montreal	Satisfacción	Alto
Distribuidor	Ubisoft	Efectividad	Alto
Año de publicación	2017	Inmersión	Alto
Tipología del juego	Acción-Aventura RPG	Motivación	Alto
PEGI	PEGI 18	Socialización (elementos)	Es un juego individual, no tiene elementos de socialización.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC, Play Station 4, Xbox One		
App. Store	Steam y Uplay		
Precio	59,99 €		

1. Breve descripción

Assassin's Creed Origins es un juego de aventura en primera persona, dónde el jugador asume la personalidad de Bayek principalmente, y en determinadas misiones, la de su esposa Aya. Bayek era un medjay o protector de Egipto, que habita en la ciudad de Siwa y está constantemente acompañado de su águila Senu. El juego se emplaza en el Egipto ptolemaico, en el periodo de lucha de poder entre Cleopatra VII y Ptolomeo XIII, y entre medios, la guerra entre Pompeyo y Julio César. En este caso, el motivo que empuja al personaje a actuar es la muerte de su hijo a manos de una secta que gobierna Egipto en secreto y se ocultan detrás de la figura de Ptolomeo XIII. El objetivo del protagonista es eliminar a los miembros de la secta que mataron a su hijo Khemu, y en el proceso se ve inmerso en la lucha de poder de la dinastía ptolemaica.



El escenario principal es el territorio del Bajo Egipto ptolemaico y sus diferentes nomos, a través de los cuales se moverá constantemente el personaje de Bayek. A diferencia de otros juegos de la franquicia, la hermandad de los Asesinos aquí aún no ha sido creada (aunque en este juego conoceremos su origen) y por supuesto tampoco existen los templarios, lo que sí hará acto de presencia será el fruto del Edén de los juegos anteriores y conectará con el conocimiento de los Antiguos y de igual forma, con la historia de Desmond Miles (Assassin's Creed) a través de los nodos espaciotemporales. Harán aparición de manera directa o indirecta (nombrados o de fondo) personajes de la Historia como Alejandro Magno, Cleopatra VII, Ptolomeo XIII o Julio César.

Imagen 1. Portada de Assassin's Creed. Origins.

2. Mecánica básica del juego

Se trata de un juego en primera persona en el que el jugador dirige a un personaje, Bayek (o a Aya, en algunas misiones), y realiza misiones con las cuales mejora su nivel como guerrero y también su equipamiento. El crecimiento del personaje le permite enfrentarse a las misiones, que van requiriendo un mayor nivel del personaje, así como descubrir nuevas zonas del mapa hasta recorrer la totalidad del Egipto recreado. Existen misiones secundarias u opcionales que pueden servir para mejorar el nivel del personaje y para recorrer el enorme mapa de Egipto, aunque el juego tiene una misión principal que aporta linealidad y progresión al juego.

Por lo demás, el juego se basa en el habitual desplazamiento por medio de parcou -típico de la saga- aunque limitado por la gran extensión de desierto en el mapa, que obliga al jugador a utilizar el recurso de hacer viajes rápidos y de conseguir monturas (caballos, dromedarios y carros).

3. Temas históricos principales

- ▶ Egipto ptolemaico y su relación con Alejandro Magno Guerra entre Cleopatra VII y Ptolomeo XIII Segunda Guerra Civil de la República Romana (49 a.C.- 44 a.C.), entre Julio César y Pompeyo Sociedad y economía egipcia.
Cambios socioculturales resultados de la mezcla entre la ideología romana, griega y egipcia.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

El juego trabaja poco la causalidad, exceptuando algunos detalles concretos, como los cambios que se pueden observar una vez la alianza entre César y Cleopatra se ha completado, cuando de no observar construcciones de estilo romano pasamos a ver la construcción de un acueducto romano.

b. Temporalidad - Evolución histórica.

El juego pretende dar a conocer el mundo y la cultura egipcias del final. Nos muestra el día a día de la población egipcia y griega y los posibles conflictos sociales que puedan surgir y los peligros a los que se enfrentaban los ciudadanos. Los decorados, además, están creados para cambiar, dependiendo de la hora del día en el reloj interno del juego (que puede ser controlado por el jugador). Es decir, el personaje puede estar en un mercado de día, pero a la noche ese mismo mercado está cerrado y sus vendedores preparándose para marcharse.

Además de conocer los modos de vida egipcios, tendremos la posibilidad de ver el paso del tiempo en la historia de Egipto. Veremos ciudades sepultadas en arena, templos antiguos hundidos en el Nilo o en el mar, antiguos monumentos hoy desaparecidos (la Biblioteca de Alejandría, el Faro, etc.), y a través de todo el viaje podremos descubrir las diferentes tumbas de diversas figuras históricas como las de los primeros faraones egipcios (Khufu, Khafre o Menkaure).

De la misma forma, a medida que Roma vaya obteniendo más poder en Egipto, veremos como el decorado va cambiando y se romaniza. Otro aspecto ambiental que se ve, aunque de forma más reducida es Roma, sobre todo la sede del Senado Romano donde el jugador será espectador y protagonista de los Idus de Marzo, del asesinato de Julio César.

c. Relevancia histórica

El juego es de relevancia histórica para el conocimiento histórico del patrimonio egipcio y de la geografía y biodiversidad del país del Nilo durante dicho periodo histórico.

En este caso, como ya hemos mencionado, la reconstrucción de monumentos emblemáticos, para que coincidan con el aspecto que tendrían en el periodo ptolemaico, y la de los paisajes de la época son detallados y reflejan la época. De igual forma, existen detalles que permiten explorar tradiciones egipcias como los procesos de momificación en varios de los templos; el culto a los animales o los procesos de construcción de un acueducto romano. En cuanto al entorno, el juego permite explorar los diferentes territorios pertenecientes al Bajo Egipto, incluidos los desiertos, los oasis, y la variada fauna de cada área. Hoy en día es difícil ver según que tipo de depredadores, sin embargo, el juego permite interactuar con los animales (leones, hipopótamos, cocodrilos o hienas), bien observándolos de lejos, bien luchando con ellos o incluso domándolos. También existe la posibilidad de ver curiosidades históricas que reflejan los cambios geológicos del terreno (algunas masas de agua contienen restos de animales marinos, reflejando la época en que el Sahara no era un desierto).

Dimensión ética de la Historia

Similar a otras entregas de la saga, la historia de Bayek y Aya empieza como una venganza personal contra aquellos que asesinaron a su hijo; sin embargo, a medida que avanza el juego ambos personajes parecen tomar direcciones diferentes en sus opiniones, optando Bayek por permanecer centrado en su venganza, mientras que Aya se empieza a inclinar más por los conflictos políticos del momento, llegando a sentirse conflagrada, y encontrándose en la encrucijada sobre que camino seguir. Si bien esto puede servir para generar cierto debate histórico, la menor presencia de Aya en el juego limitaría su uso y debe ser bien utilizado.

Otro detalle que permitiría trabajar la dimensión ética nos lo da la presencia de los saqueadores de tumbas, de estafadores que engañan a los ciudadanos o de prisioneros en campamentos romanos; que el jugador puede conocer mediante algunas misiones secundarias.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

Respecto a los aspectos de cambio y continuidad, el juego revela algunas posibilidades de trabajar estas características, ya que si bien ocupa la época ptolemaica, Egipto era una civilización con una larga historia que se refleja en el juego gracias a los monumentos de diversas fases cronológicas (pirámides, Faro de Alejandría, la Esfinge...) también se observa el paso del tiempo a través del abandono: muchos edificios públicos, templos, casas, o estructuras han sido dejados a su suerte, devorados por la arena del desierto o expoliados por saqueadores de tumbas.

Perspectiva histórica

El juego permite la inmersión en una sociedad que vive un proceso de cambio social y político y está “atrapada en la lucha de poder entre Cleopatra VII y Ptolomeo XIII, además de los juegos de alianzas entre Roma y Egipto. En este aspecto, Assassin’s Creed Origins permite al jugador identificar e interactuar con miembros de las diferentes clases sociales del periodo ptolemaico (desde el campesinado hasta los faraones), además de presentar también a miembros de la sociedad griega que habitaba ciudades como Alejandría. Al pasear por las ciudades o los campos de cultivo, el jugador puede ver la caracterización de cada personaje, con la vestimenta de la época y de su cultura. Además, los PNJ (personajes no jugables) que componen el escenario del juego utilizan adaptaciones gramaticales modernas de idiomas como el griego o el egipcio (adaptado de la gramática árabe y hebrea); que, si bien deben ser tomadas con cuidado, facilitan la inmersión en el juego y la generan cierta empatía hacia el jugador.

