

ANÁLISIS EDUCATIVO

Assassin's Creed Unity

Eva Tobalina Oraá
 Universidad Internacional de La Rioja
 etobalina@outlook.com
 Enviada el 23/09/2019
 Publicada el 20/03/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Assassin's Creed: Unity	Dificultad de aprendizaje	Bajo
Desarrollador	Ubisoft Quebec	Satisfacción	Alto
Distribuidor	Ubisoft	Efectividad	Alto
Año de publicación	2015	Inmersión	Alto
Tipología del juego	Sandbox – Aventura	Motivación	Alto
PEGI	PEGI 18	Socialización (elementos)	Posee misiones en modo cooperativo que se juegan con 2 o 4 jugadores en función de cada misión.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC, Play Station 4, Xbox One		
App. Store	Steam, Play Station Store y Microsoft Store		
Precio	29,99 €		

1. Breve descripción

Assassin's Creed Unity es la historia de Arno Víctor Dorian y Élise de la Serre, hermanos adoptivos y enamorados, que tienen como objetivo vengar los asesinatos de sus respectivos padres a cargo de los templarios, con la salvedad de que el padre de Élise era un líder templario y el de Arno, un asesino, y por tanto pertenecían a las dos organizaciones enemigas.

La acción transcurre durante la Revolución Francesa, de modo que el jugador puede asistir a momentos clave del proceso revolucionario, como los Estados Generales de 1789, el arresto de Robespierre, la Toma de la Bastilla, el asalto del palacio de la Tullerías en agosto de 1792 o las Masacres de Septiembre de 1792, y la decapitación de Louis XVI. Eso sí, el juego pretende que la Revolución Francesa sea simplemente el decorado que aporta viveza y espectacularidad a la historia de Arno y Élise. En esta línea, una de las principales preocupaciones del juego reside en lograr una ambientación histórica creíble en las calles de París y en sus edificios más emblemáticos.

2. Mecánica básica del juego

En el juego el jugador asume el rol del personaje protagonista, Arno, de manera que es un juego en primera persona. Este jugador debe recorrer las calles de París en medio de la revolución francesa, realizando misiones. Mientras juega y realiza misiones el jugador va adquiriendo mejores habilidades y armas, como preparación para las misiones finales, las más difíciles.

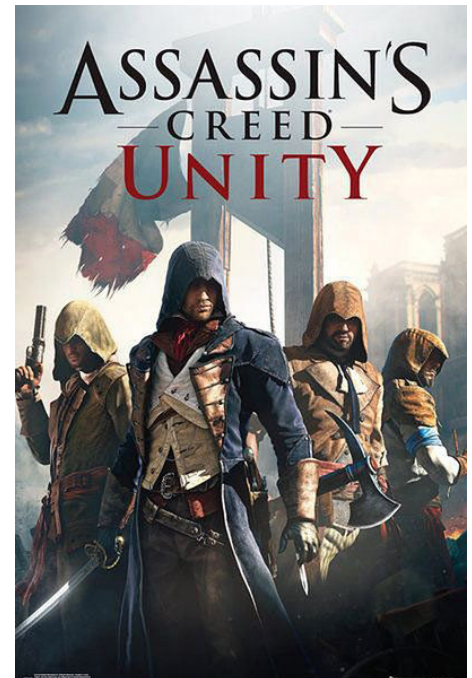


Imagen 1. Portada de Assassin's Creed. Unity.

3. Temas históricos principales

- ▶ La revolución francesa
- ▶ La desigualdad social en el Antiguo Régimen.
- ▶ La brutalidad de la Revolución Francesa.
- ▶ El patrimonio histórico-artístico (arquitectónico) de la ciudad de París.
- ▶ La vida cotidiana en el París revolucionario. Modos de vida.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Desde un punto de vista causal este juego plantea algunos problemas, ya que las misiones principales tienen que ver con la venganza personal de Arno y Élise, en el primer caso, y las secundarias con la resolución de asesinatos. También hay misiones secundarias conocidas como “Historias de París” que introducen a personajes reales y explican quiénes son y que recurren a detalles de la vida cotidiana de ese París del XVIII: la Rosa Carmesí, el culto a Baphomet. Por tanto, la Revolución francesa aparece como un decorado un tanto confuso. La trama enturbia la realidad histórica al introducir la lucha entre templarios y asesinos como trasfondo de la revolución, que habría estado dirigida por poderes oscuros. De hecho, resulta complicado saber quién es quién, y lo único claro es que nuestro protagonista asesina jacobinos, que serían los responsables de la época de terror de la revolución, y que estarían controlados por esos poderes oscuros. Es por ello que en su momento el juego fuera tachado de “contrarrevolucionario” por el político izquierdista Jean Luc Melanchon.

La mezcla de esos intereses oscuros (meramente novelescos) detrás de la Revolución, y del desinterés de Arno y Élise por la política o los valores de la evolución (Arno es un cínico e irresponsable

durante gran parte del juego), provocan que la capacidad de percibir en el juego elementos de la causalidad histórica, sea muy reducida.

b. Temporalidad - Evolución histórica.

El juego no plantea una temporalidad compleja, pues transcurre durante los años de la Revolución Francesa. En este sentido, el planteamiento del juego es más bien coyuntural, y no da pie a la explicación de fenómenos de larga duración, salvo, quizás, por la contraposición entre el Antiguo Régimen y la Revolución.

Por otro lado, las misiones conocidas como “errores de Helix”, nos permiten visitar París en la época de la Segunda Guerra Mundial (podemos subir a la Torre Eiffel), durante el periodo de ocupación de París, la Belle Époque e incluso Edad Media. Estas misiones sí permiten el análisis del cambio histórico en París, por medio de la comparación de las formas de vida en el París de finales del siglo XVIII, de comienzos del siglo XX, la Belle Époque y la Edad Media.

c. Relevancia histórica

Assassin's Creed Unity permite visitar la Revolución Francesa y asistir a algunos de sus momentos más trascendentes. Quizás muchos de ellos no están relacionados directamente con la trama principal, y sin embargo la sensación de inmersión en el momento histórico es muy importante, como por ejemplo en el caso de la celebración de los Estados Generales de 1789, donde hasta los discursos que se escuchan de fondo permiten conocer el contenido ideológico de la Revolución. Se trata de todo un decorado revolucionario que lo impregna todo en el juego, en una recreación de calles repletas y multitudes enfervorecidas que transmiten una imagen plausible del París revolucionario.

En este sentido, aunque a través del juego no sea visible la relevancia de los acontecimientos de la Revolución Francesa, el profesor sí puede hacer entender a los alumnos el privilegio que supone poder asistir virtualmente a algunos de los momentos más importantes de la Historia mundial. Algunas de las misiones secundarias abordan un aspecto real de la vida cotidiana del París Revolucionario. Muchas veces se trata de cuestiones anecdóticas: una envenenadora célebre, un problema de egos en la dirección del observatorio... pero introducen un elemento de cotidianeidad que permite sumergirse, de forma a veces más eficaz que los grandes acontecimientos, en la vida del París del XVIII.

La otra cuestión en la que se puede analizar la relevancia histórica radica en el patrimonio histórico y arquitectónico, que es objeto de una recreación exhaustiva por parte de los desarrolladores, con criterios históricos claros, avalados por historiadores profesionales. En este sentido, la recreación de la hoy desaparecida Bastilla es probablemente única por su calidad y detalle, y está basada en un gran número de fuentes primarias (imágenes y planos, por ejemplo). Otros edificios con un tratamiento similar serían la Sainte-Chapelle, Versalles, el palacio de Luxemburgo o Notre Dame, entre otros. Especialmente relevante puede resultar el caso de Notre Dame, donde podemos observar intacta la techumbre, incluida la aguja previa a la realizada por Violet-le-Duc, desmantelada en 1786.

Por tanto, este juego puede ayudar a formar el gusto estético de los alumnos, a desarrollar un interés

y cuidado hacia el patrimonio histórico, y a comprender la relevancia histórica del patrimonio como fuente de información sobre el pasado y como legado hacia el futuro.

Otro aspecto a destacar es que el juego permite conocer e interactuar con algunos personajes célebres del período como el Marqués de Sade, Vidoq o Napoleón. Estas figuras históricas se presentan como personajes cercanos, con una imagen un tanto estereotipada pero útil para permanecer en la memoria del jugador.

Dimensión ética de la Historia

La historia de Arno es la de una venganza personal, que aparece mezclada con dos narrativas diferentes: la propia de la saga, es decir, la lucha entre templarios y asesinos, y la trama puramente histórica de la Revolución Francesa. El tema histórico podría dar pie a debates éticos, dadas todas las posibles controversias relacionadas con la Revolución Francesa. Sin embargo, el juego no parece tener una postura clara en esos posibles debates, como podrían ser la crueldad e injusticia del Antiguo Régimen, y la brutalidad o bondades políticas revolucionarias.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

Como se ha mencionado ya, quizás el cambio más visible es el que se aprecia entre el Antiguo Régimen y la revolución, en la que se destacan aspectos positivos, pero sobre todo aspectos negativos, ligados a la violencia y la incertidumbre del momento, que permite a los desarrolladores enlazar la Historia real con la ficción narrativa propia de la saga (la lucha entre asesinos y templarios), que en esta entrega se maximiza hasta inundar la narración e interferir en el relato histórico.

Por lo demás, como el marco temporal del juego no es amplio, el cambio histórico no es muy perceptible. De hecho, las diferentes etapas de la Revolución Francesa, aunque se van recorriendo a tenor de los acontecimientos que se producen a lo largo del juego, no se aprecian excesivamente en el juego.

Perspectiva histórica

Assassin's Creed Unity facilita la comprensión de la época porque permite empatizar con la sociedad del París revolucionario, para comprender sus formas de vida. La recreación de las calles de París ha puesto especial cuidado en el atrezzo, en el exterior y el interior de multitud de edificios diferente, que aunque se repiten en diferentes lugares de la ciudad, lo hacen de manera poco frecuente, con lo que la recreación gana en verosimilitud. Casas, talleres, calles, personajes... en París de esta entrega de **Assassin's Creed** está abarrotado de personajes no relevantes o no jugables (NPC's), que sin embargo dan la sensación de una ciudad en plena efervescencia. En este sentido el juego facilita la comprensión de cómo pudo ser el impacto revolucionario en la sociedad de la época: Notre-Dame aparece ocupada por los revolucionarios, en diferentes lugares de la ciudad se producen aglomeraciones, protestas, motines...

