



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN

“EL ARTE DE CONTAR HISTORIAS:
EL USO DE ELEMENTOS DRAMÁTICOS EN
LOS VIDEOJUEGOS”

Seminario Taller Extracurricular
“Interdiscursividad: Cine, literatura e historia”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

Licenciado en Comunicación

PRESENTA

Rodrigo Adolfo Cameras Morales

Asesor: Lic. Hugo Hernández Martínez

Enero 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Indice

•	Justificación	3
•	Introducción	4
•	Capítulo 1	
	De Mario Bros a Altair, creciendo junto a los videojuegos	7
-	1.1 ¿Qué son los videojuegos?	7
-	1.2 Breve historia de los videojuegos	8
o	1.2.1 Los primeros pasos	9
o	1.2.2 El reino de Mario Bros en el lejano oriente	14
o	1.2.3 La caída del imperio: Nuevas tecnologías y malas decisiones	18
o	1.2.4 Consolas de segunda generación y los inicios del juego on-line	22
-	1.3 ¿Y en México?	25
-	1.4 2008... El futuro es ahora	30
•	Capítulo 2	32
	Conociendo el credo de los asesinos	
-	2.1 El juego - La experiencia de ser un asesino	33
-	2.2 ¡Dieu Lo Volti! Las Cruzadas	36
o	2.2.1 Primera Cruzada (1095-1099)	38
o	2.2.2 La Segunda Cruzada (1145-1149)	39
o	2.2.3 La Tercera Cruzada (1188-1192)	41
o	2.2.4 La historia en el juego	44
-	2.3 La Orden de los Asesinos	
•	Capítulo 3	50
	Assassin's Creed, una vieja historia contada de una nueva manera	
-	3.1 El Argumento ¿De que trata Assassin's Creed?	51
-	3.2 Los Personajes	53
-	3.2.1 Principales	53
-	3.2.2 Secundarios	55
-	3.2.3 Personajes Incidentales	56
-	3.3 Estructura Dramática	58
-	3.4 La experiencia de jugar Assassin's Creed	59
•	Conclusiones	71
•	Fuentes	74
•	Agradecimientos	76

Justificación

Ahora después de mucho tiempo recuerdo el día en que después de un fin con mi hermana regrese a mi hogar, yo debía tener 7 u 8 años, mis padres me dijeron que me tenían una sorpresa, yo emocionado pensando que era el carro deslizador “avalancha” que tanto les había pedido empecé a busca mi regalo, después de un intenso y desesperante juego de “frio-caliente” me encontré con la caja del *Nintendo Entertainment System*, al principio tuve que fingir alegría ya que en ese momento para mi no era lo más emocionante del mundo, para colmo no pude utilizar mi regalo hasta dos o tres días después ya que no sabía como conectarlo, así que por un tiempo me límite a ver los dibujos de la caja, mis padres nunca pensaron que con esa “sorpresa” influirían tanto en mí, hoy un poco más de quince años después no solo no se manejar, sino que el tema central de mi trabajo de titulación serán los videojuegos.

Mucho ha pasado ya desde aquel ya mítico *Mario Bros* que tenía que rescatar a la princesa, a medida que las nuevas tecnologías han avanzando los videojuegos son realizados cada vez con mayor detalle, teniendo mucho mayor cuidado en las leyes físicas de los mundos, en la verosimilitud de lo que cuentan, la profundidad de los personajes y de sus historias. Los video juegos son una industria que crece día con día, con millones de seguidores a nivel mundial.

Desde principios de la humanidad los seres humanos nos hemos emocionado con las narraciones sobre grandes héroes o villanos, monstruos y dioses, seguramente más de una persona ha soñado con ser Héctor o Aquiles o enfrentar a la hidra como Hércules, ser un caballero andante y salvar a más de una damisela en aprietos, ahora en el siglo XXI los videojuegos se han convertido en una nueva forma de narración, cuyas tramas son cada vez son más complicadas o profundas, son una oportunidad de meterte de lleno en una historia, en un mundo, donde eres el personaje principal y tus acciones pueden tener consecuencias.

Algunas veces un buen juego puede ser como leer un buen libro, no quieres separarte de él, quieres enterarte de que y como va a pasar, solo que aquí interactúas, es como poder estar en medio de una gran batalla en la tierra media, o en la segunda guerra mundial, ser un espía o asesino a sueldo o porque no un verdadero goleador y ganar el campeonato mundial de futbol.

¿Es real?, Claro que no. ¿Sustituye a los cuentos de las abuelas o abuelos o a un buen libro? En verdad espero que no. ¿Es una nueva forma de narrar historias? De eso estoy seguro.

Introducción

Los seres humanos siempre hemos gustado de escuchar historias las cuales hagan volar la imaginación de grandes y pequeños. La literatura, el teatro y el cine nos han llevado al futuro, al pasado, a mundos maravillosos o a reinos lejanos generándonos emociones como ira o llanto, ahora es tiempo de saber si los videojuegos han logrado o no dominar el arte de contar historias...

La industria de los juegos de video ha tenido un crecimiento sorprendente llegando a ser una de las principales generadoras de ganancias a nivel mundial en sus apenas cuatro décadas de existencia. Atrás quedo el tiempo en que los videojuegos eran solo un mero pasatiempo para niños y adolescentes.

El éxito de la industria de los videojuegos es una realidad desde hace muchos años y el consumo de estos se ha incrementado día con día ya que cada vez más personas se van adentrando en este mundo exigiendo nuevas opciones de entretenimiento digital que satisfagan sus necesidades lúdicas.

La evolución tecnológica que éstos han tenido superan lo esperado por cualquiera llegando a ser cada vez más apegados a la realidad, la mejora en cuestión de gráficos, sonido y control ha sido sorprendente, ahora los juegos de video manejan imágenes en calidad de alta definición y sonido surround exigiendo a los jugadores contar con mejores aparatos de televisión y de sonido para poder explotar al máximo las posibilidades que ofrecen las nuevas consolas, las cuales son ahora verdaderos centros de entretenimiento, en los que además de jugar, se puede escuchar música, ver películas en DVD, descargar videos, chatear vía Messenger y hasta comprar más juegos sin salir de tu hogar. La opción de conexión a la Internet por medio de las consolas permite descargar mejoras, nuevas juegos y la competencia en línea abriendo toda una nueva gama de posibilidades de interacción con personas de todo el mundo.

Este tema ha sido poco trabajado, a pesar del nutrido número de videojugadores que existen en nuestro país, pues muchos siguen considerándolos como cosas de niños que no pueden ser tomadas en serio. Las pocas investigaciones que se han hecho con respecto a los videojuegos van comúnmente dirigidas hacia el fenómeno de la violencia en ellos y el daño que estos puedan causar a los jóvenes.

Este trabajo no estará enfocado a dictar juicios de valor acerca de si los videojuegos son o no nocivos para el público u opinar sobre la violencia que se puede encontrar en ellos, lo que se quiere es analizarlos como un medio de comunicación de ideas que esta tomando mayor fuerza con el paso de los años.

El objeto de investigación para hacer este trabajo ha sido un videojuego llamado Assassin's Creed para la consola XBOX 360 de Microsoft, juego de estrategia y sigilo cuya trama se desarrolla durante la época de la tercera cruzada, por sus características narrativas y el contexto en el que esta ubicado es el videojuego ideal para cumplir con el objetivo.

Se tratará en primer lugar la historia de los videojuegos, ya que para poder entender lo que son en la actualidad es importante conocer el desarrollo que ha tenido la industria a lo largo de los años. Comprender esta evolución nos permitirá valorar la importancia e influencia que han tenido para las generaciones que crecieron con ellos.

También se analizará la historia de los videojuegos en nuestro país, puesto que en México esta industria ha tenido una gran acogida pese a factores que impiden su pleno desarrollo como la piratería, el comercio informal o la barrera del idioma que han sido la causa de su rezago, el cual poco a poco se ha ido superando.

La historia tratada en los videojuegos. Desde su inicio, éstos han buscado fuentes históricas para inspirar tramas y personajes. En los últimos años las situaciones basadas en hechos de la Segunda guerra mundial tomaron gran auge y en la actualidad están cediéndole el paso a las de la edad media, las cuales han alimentado la imaginación de los seres humanos por ya casi mil años, recreadas en el siglo XXI con la finalidad de entretener a las nuevas generaciones. De esta forma los jóvenes interactúan con un periodo tan importante para la historia de la humanidad en los juegos de video que buscan hacerlo de la manera más realista y fidedigna posible. Así, Caballeros Templarios y la Orden de los Asesinos siguen siendo fuentes de inspiración para los autores modernos, pero sus historias no serán contadas en libros de novelas o películas, sino narradas a través de los juegos de video, brindando al usuario la posibilidad de ser un asesino dispuesto a acabar con sus enemigos en Tierra Santa.

En el último capítulo se analiza la narración en Assassin's Creed, es decir el argumento del juego, los personajes, la estructura dramática y los elementos cinematográficos que maneja.

Para lograr el objetivo se grabó parte del juego y auxiliado con los códigos establezco y demuestro sobre la línea del tiempo el punto exacto donde se presentan los elementos narrativos dentro de Assassin's Creed. El video viene contenido en un DVD, el cual será de vital importancia en la comprensión de lo aquí expuesto. El disco anexo se obtuvo al grabar en formato Mini DV en tiempo real una jornada de juego desde el momento en que el jugador enciende la consola.

1. De Mario Bros a Altair, creciendo junto a los videojuegos.

El mundo de los videojuegos y el desarrollo que han tenido desde sus inicios hasta nuestros días es importante para entender como es que esta ya no tan nueva industria se ha permeado en nuestras vidas influyendo en varias generaciones de niños que han ido creciendo junto con ella.

La industria de los videojuegos ha tenido desde sus inicios una gran aceptación en nuestro país, aprender sobre esta nos debe apoyar a entender mejor el entorno en el que los mexicanos nos estamos desarrollando y no se puede dejar de lado la idea de que los videojuegos han tenido, tienen y tendrán una gran influencia en varios sectores de nuestra sociedad.

Por último en este capítulo se tratara el tema de las nuevas generaciones de consolas y la experiencia de jugar a finales de la primera década del siglo XXI.

1.1 ¿Qué son los videojuegos?

Pero bueno, ¿Qué es un juego? El diccionario de la Real Academia de la Lengua lo contempla como: “Un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cuál se gana o se pierde”. El juego es una actividad inherente al ser humano, todos hemos aprendido a desarrollarnos en nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego, todas las culturas han desarrollado distintas actividades lúdicas a través de la historia y éstas han ido evolucionando a través de los siglos, es así que llegamos de los tradicionales juegos de antaño de nuestros abuelos y padres a los videojuegos.

Antes de entrar de lleno al tema de los videojuegos es necesario recalcar que ante todo los videojuegos son sólo eso, juegos y están hechos con un fin lúdico, si bien es cierto que han evolucionado mucho en trama y estructura el fin último de estos debe ser divertir.

Ahora bien, ¿qué es un videojuego? “Un videojuego es un programa informático, creado para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico (ya sea una computadora, un sistema *arcade* (maquinitas) o una video consola casera), el cual ejecuta dicho videojuego. En muchos casos, estos recrean entornos y situaciones virtuales en los cuales el jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas.”¹

Se puede decir que entrar en contacto directo o indirecto con un videojuego ya no es una casualidad o algo extraño, es algo de todos los días, ya que éstos se han vuelto algo cotidiano y común, ¿quién puede decir que no ha jugado o visto jugar a alguien una partida de solitario en la computadora, matar el tiempo con alguno de los juegos incluidos en el celular, o pasado cerca de un local de maquinitas en la que docenas de jóvenes y no tan jóvenes gastan el dinero de su semana o quincena?

Entonces, ¿qué son los videojuegos? Son parte elemental de la realidad que nos rodea, son un fenómeno tangible, son una práctica cotidiana, están ahí y seguirán ahí mañana, y nosotros los seres humanos divirtiéndonos y relacionándonos con ellos, es así como nos enfrentamos al fin de la primera década del siglo XXI, pero... ¿Cómo es que llegamos a este punto?

1.2 Breve historia de los videojuegos

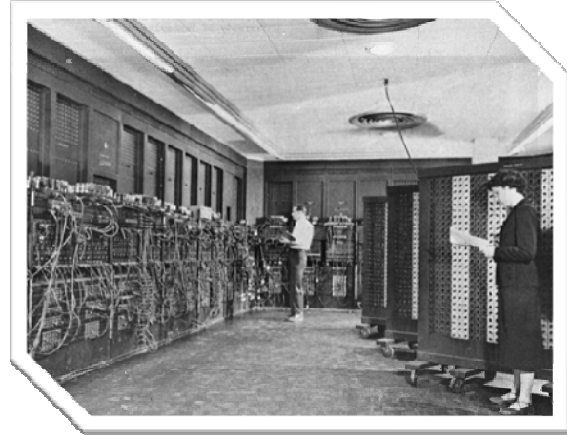
Para entender cómo es que los videojuegos han llegado a convertirse en lo que son actualmente, es indispensable conocer parte del desarrollo que han tenido a lo largo de poco más de medio siglo de historia.

¹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>

1.2.1 Los primeros pasos

La historia de los videojuegos transcurre en paralelo y se vincula estrechamente a la historia de las computadoras, pues estas proveen tanto la maquinaria de producción, como el soporte tecnológico para su reproducción y consumo,

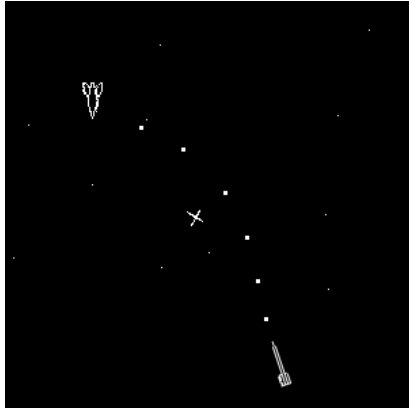
La primer computadora creada ENIAC (Electronic Numerical Integrator Analyzer and Computer), surgió en 1945 por influencia directa de la Segunda Guerra Mundial para calcular trayectorias e impactos de misiles usados en batalla, de manera rápida y precisa. Representa el primer antecedente de la aparición de un estilo



de vida basado en la informática. Esta computadora sentó las bases para el desarrollo de todo tipo de programas y aplicaciones para otras computadoras y por supuesto videojuegos.

Para finales de la década de los cincuenta, y ya superada la conmoción de la guerra la sociedad norteamericana mantenía cierto recelo hacia las nuevas tecnologías. Para disminuir esa desconfianza el gobierno norteamericano realizó diversas exposiciones tecnológicas a través de todo el país. Justamente en la del Laboratorio Nacional de Brookhaven, en octubre de 1958, surgió el primer videojuego de la historia, creado por William Higinbotham², era un prototipo de tenis de mesa electrónico el cual resulto ser todo un éxito.

² William (Willy) Adolf Higinbotham (25 de octubre de 1910 - 10 de noviembre de 1994), fue un físico estadounidense, que participó en el desarrollo de la bomba atómica y luego se convirtió en un declarado activista antinuclear; también fue el creador del primer videojuego de la historia, Tennis for Two, un juego similar a PONG. Higinbotham creó este videojuego con un osciloscopio en 1958, cuando ocupaba el cargo de jefe de la división de instrumentación del Laboratorio Nacional de Brookhaven, con el objetivo de entretener a los visitantes de su museo. William Higinbotham también fue el presidente de la Federación de Científicos Americanos. http://es.wikipedia.org/wiki/William_Higinbotham



La década de los sesenta fue un periodo de estudio y prácticas para los primeros programadores de videojuegos, pioneros dedicados a investigar aplicaciones de las computadoras disponibles para crear estilos de juego, apoyados por recursos todavía básicos que la tecnología ofrecía. Al final de este decenio, los programadores se convirtieron en los primeros en obtener algún beneficio económico. En 1962 y después de seis meses de trabajo un estudiante del MIT (Instituto de Tecnología de Massachussets) llamado Steve Rusell programó para la computadora PDP-1³ un juego interactivo al que llamó “*Spacewar*”⁴.

Casi una década después, en 1971, en convenio con la compañía *Nutting Associates*⁵ el visionario Nolan Bushnell empezó a comercializar una nueva versión del juego “*Spacewar*” de Rusell llamándola “*Space Wars*”. Bushnell realizó un convenio con la compañía “*Nutting Associates*” quienes ya tenían experiencia en la comercialización de máquinas tragamonedas, es así que surgen los primeros arcade’s o como las conocemos en México, maquinas. El intento fue un fracaso, fundamentalmente debido a la dificultad para controlar el juego.

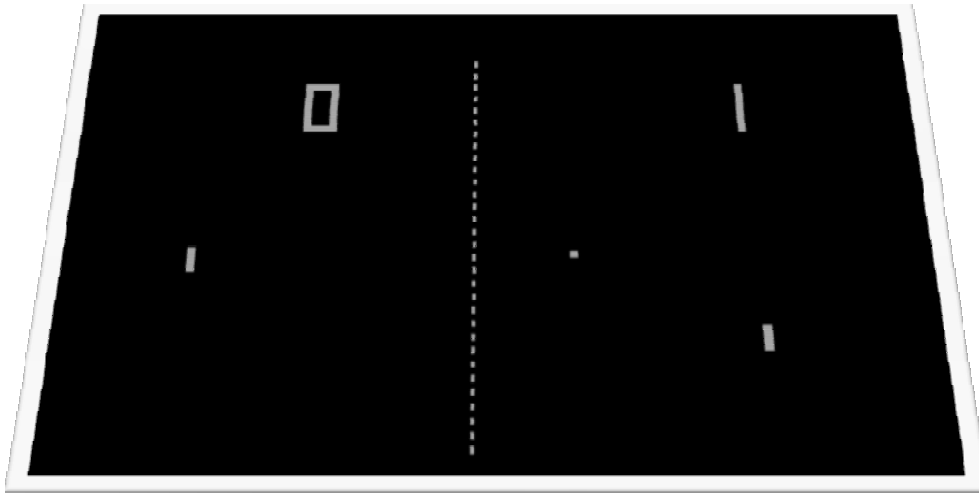
Un nombre que aún se nos sigue haciendo conocido es el de la compañía *ATARI*, pues fue Nolan Bushnell quien en 1972 la fundó, él quería

³ El PDP-1 (Programmed Data Processor-1) fue el primer computador en serie PDP de la Digital Equipment, producida por primera vez en 1960. Es famoso por ser el computador más importante en la creación de la cultura hacker en el MIT, BBN y en otras partes. El PDP-1 fue también el hardware original donde se jugó el primer videojuego computarizado de la historia, el Spacewar de Steve Russell. <http://es.wikipedia.org/wiki/PDP-1>

⁴ <http://es.wikipedia.org/wiki/Spacewar>

⁵ Garfías Frías, José Ángel. Análisis narratológico de Castlevania Para la obtención de un modelo argumental de videojuegos. Tesis de Licenciatura, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, 2004. Pág. 4

seguir desarrollando su proyecto y fue así, como tal vez inspirado por Higinbotham⁶, desarrolló junto con Al Alcorn, su primer ingeniero, un juego que emulaba al Ping-Pong. Llamaron a su nueva creación *PONG*. Esta vez el juego fue todo un éxito, *ATARI* comenzó a crecer como empresa, dedicándose a realizar nuevos juegos con distintas temáticas. La popularidad de *PONG* fue tal, que llegó a colocarse como símbolo de los videojuegos.



Al poco tiempo, todos querían tener su propio PONG en casa, fue a finales de 1972 cuando el ingeniero en audio y video Ralph Baer y un empleado de la empresa *Magnavox*, Hill Enders, sacaron a la venta la primera consola para conectarse a la televisión y jugar en casa, a la cual denominaron: *Odissey*. En el *Odissey* se podían jugar distintas versiones de *PONG* que podían variar con el uso de tarjetas perforadas que cambiaban las funciones de la pelota. En la Navidad de 1972, año considerado por muchos como “el año cero de los



⁶ Ver la nota a pie de página número 2.

videojuegos”⁷, la consola de Magnavox vendió más de 100, 000 aparatos, esto confirma que los juegos de video son un gran negocio.

El siguiente avance lo dió la compañía que creó el primer microchip, *Channel F* de *Fairchild Camera e Instruments*, lanzando en 1976 una consola que sería la primer competencia para el *Odissey*. El principal aporte de esta nueva consola sería el elemento que ha sido la tendencia desde entonces, el uso de cartuchos como medio de almacenamiento de software⁸, permitiendo jugar muchos juegos en una misma consola.

Nolan Bushnell director de ATARI decidió contratar al creador del *Odissey* para que trabajara en su compañía, empezaron a desarrollar una nueva consola casera, a este proyecto secreto lo denominarían “*Stella*”.

En ese mismo periodo Steve Ross, presidente de Warner Communications, no dudó en ponerse en contacto con ATARI cuando descubrió lo rentable que podía ser un videojuego cuando en un viaje con su hijo a Disneylandia, notó que una máquina de videojuegos PONG podía generar ganancias por más de 250, 000 dólares al año. Warner compró a ATARI por 28 millones de dólares, el proyecto “*Stella*” recibió todo el apoyo con la intención de que saliera a la venta en la navidad de 1977⁹.

⁷ Garfías Frías, José Ángel. Análisis narratológico de *Castlevania* Para la obtención de un modelo argumental de videojuegos. Tesis de Licenciatura, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, 2004. Pág. 5

⁸ Es el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación. <http://es.wikipedia.org/wiki/Software>

⁹ Garfías Frías, José Ángel. Análisis narratológico de *Castlevania* Para la obtención de un modelo argumental de videojuegos. Tesis de Licenciatura, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, 2004. Pág. 7



La nueva consola salió a la venta con el nombre de ATARI VIDEO COMPUTES SYSTEM. Traía incluidos 9 diferentes cartuchos y aportaba una nueva innovación, el joystick o control de mando independiente de la

consola, que permitía que en caso de sufrir daño no fuera necesario llevar toda el equipo a reparación. Es así como el ATARI 2600 (su nombre definitivo) se convirtió en “la consola más vendida de la historia con más de treinta millones de unidades vendidas en 10 años en todo el mundo”¹⁰.

La compañía juguetera *Mattel Toys Inc.*¹¹ no se quería quedar sin obtener ganancias de los videojuegos, así es como lanzó a finales de la década de 1979 la consola *Intellivisión*, para competir contra el ATARI 2600, aunque contaba con una tecnología superior Mattel no logró superar a su rival, los altos costos de sus componentes además de una mala campaña publicitaria en la que anunciaban que lanzarían un teclado para darle funciones de computadora al *Intellivisión*, idea que al poco tiempo fue desechada, ayudaron a que los consumidores se decepcionaran mandando esta consola al olvido, la consola de Mattel se iría para no volver.



¹⁰ Garfías Frías, José Ángel. Análisis narratológico de Castlevania Para la obtención de un modelo argumental de videojuegos. Tesis de Licenciatura, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, 2004. Pág. 8

¹¹ Mattel Inc. es una compañía juguetera ubicada en El Segundo, California en Estados Unidos, que fabrica muchos productos, como muñecas Barbie, juegos de mesa, y, a principios de los años 80, videoconsolas. Fue fundada en 1945 por Harold Matson y Elliot Handler, de ahí que el nombre de la empresa surgiera como una fusión de los nombres de sus creadores, "Matt-El". <http://es.wikipedia.org/wiki/Mattel>

Todo lo que sube tiene que bajar, en el año de 1983 la industria comenzó a tener un fuerte retroceso, la baja calidad de los juegos, y la reproducción de copias de los juegos originales (problema al que se enfrentan constantemente hasta nuestros días), fomentaron que debido a los altos costos los consumidores optaran por comprar una computadora para la familia que a la larga traería mejores ventajas costo-beneficio. Es así, como a finales de ese año se dejaron de producir nuevos juegos y consolas.

1.2.2 El reino de Mario Bros en el lejano oriente

La decadencia de Nolan Bushnell y su imperio ATARI en occidente, propicio que la industria de los videojuegos pasará a ser dominio del país del sol naciente, esta situación no cambiaría hasta finales de 2001 con la salida a la luz de la consola XBOX del monopolio informático estadounidense Microsoft, propiedad de Bill Gates, a finales del año de 2001.

Corría el año de 1889 cuando Fusajiro Yamauchi, abuelo del actual presidente de *Nintendo*¹², produjo la "*Hanafuda*"¹³ una especie de baraja tradicional japonesa, este hecho marco el comienzo de una empresa dedicada al entretenimiento. Fue en 1963 cuando Hiroshi Yamauchi¹⁴, presidente de la compañía hasta el día 31 de mayo del año 2002, cambió el nombre de esta a *Nintendo Co. Ltd.*, a partir de entonces empezaron a preocuparse por producir otro tipo de diversiones más allá de las barajas.

¹² La traducción del término japonés "Nintendo" (NIN - responsabilidad, deber. TEN - El Cielo o los cielos. DŌ - Templo, salón) es "Deja la suerte al cielo."
http://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo#Significado_de_la_palabra

¹³ Garfías Frías, José Ángel. Análisis narratológico de Castlevania Para la obtención de un modelo argumental de videojuegos. Tesis de Licenciatura, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, 2004. Pág. 10

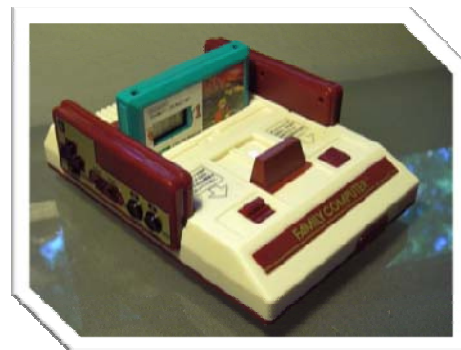
¹⁴ Hiroshi Yamauchi (7 de noviembre de 1927 -) es un empresario japonés. Fue el tercer presidente de Nintendo desde 1949 hasta que dimitió del cargo el 31 de mayo de 2002. Se le conoce por convertir Nintendo, antes una próspera empresa familiar de cartas hanafuda, en la multimillonaria compañía de videojuegos reconocida mundialmente que es ahora. Yamauchi fue sucedido por el actual presidente de la compañía, Satoru Iwata. Yamauchi también fue el propietario mayoritario del equipo de béisbol Seattle Mariners durante unos años. En 2007, Yamauchi ocupó el 226º puesto en la lista Forbes de personas más ricas del planeta, con un patrimonio de 3.900 millones de dólares.

En la década de los setenta *Nintendo* empezó a importar máquinas tragamonedas de Estados Unidos, instalándolas cerca de las bases militares que los norteamericanos mantenían en Japón, esto significó un ingreso económico considerable además de que se empezaron a sentar las bases para la creación y el desarrollo de videojuegos propios.



A principio de los años ochenta llegaría la consolidación de la industria con los “*Game and Watch*, juegos sencillos que hacían uso de una pantalla de cristal líquido para simular movimientos de personajes en secuencias prediseñadas.

El objetivo de estos juegos sólo era hacer muchos puntos, fueron bien recibidos y propiciaban gran adicción.”.¹⁵ Esto le dio la suficiente confianza a Nintendo para que, en 1983 sacara a la venta en Japón su consola *Family Computer* que superaba tecnológicamente a cualquier otra consola.



Ante la gran crisis que cruzaba la industria en Norte América, Nintendo decidió probar suerte y expandir sus ventas a occidente, es así que la compañía anunció que llevaría la consola a ese país y al resto del continente americano. Luego de sufrir algunas modificaciones en su estructura

externa, en octubre de 1985 hace su aparición en el mercado americano el NES (Nintendo Entertainment System) la consola que vendría a revolucionar la industria de los videojuegos.

¹⁵ Garfías Frías, José Ángel. Análisis narratológico de Castlevania Para la obtención de un modelo argumental de videojuegos. Tesis de Licenciatura, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, 2004. Pág. 10

El Nintendo saldría a la venta incluyendo uno de los juegos que se convertiría en una de las franquicias que más ganancias genera hasta la fecha, *Super Mario Bros*, creado por Shigeru Miyamoto¹⁶, replanteaba el objetivo de los videojuegos, por primera vez ya no sólo se trataba de hacer puntos, ahora se tenía que llegar hasta el final del juego para rescatar a la princesa, convirtiéndose también en un primer juego con argumento¹⁷, desde entonces se empezaron a desarrollar videojuegos a partir de historias y personajes con objetivos específicos a cumplir, dejándose de lado el hecho de conseguir mayor puntaje.



¹⁶ Shigeru Miyamoto (nacido el 16 de noviembre de 1952) es el creador de Mario Bros, además de otras de las principales franquicias de Nintendo como Donkey Kong o The Legend of Zelda. Es el buque insignia de la compañía nipona, uno de los padres de los videojuegos complejos y está considerado como el mejor diseñador de su rama de la industria del entretenimiento electrónico de todos los tiempos, tanto por la crítica como por sus propios compañeros de profesión y sus fans.

Sus títulos se caracterizan por mecánicas de control refinadas y mundos interactivos en los cuales el jugador es incentivado a descubrir cosas por sí mismo, a hacer trabajar su mente y a sentirse inmerso en lo que hace. Muchos de sus trabajos como Super Mario Bros., Super Mario 64, Donkey Kong o The Legend of Zelda: Ocarina of Time aparecen aún hoy en los primeros puestos de los rankings de mejores títulos de la historia (The Legend of Zelda: Ocarina of Time mantiene el primer puesto desde el año de su lanzamiento, 1998, en los rankings anuales más importantes). Es experto en crear personajes con un gran carisma, que todo el mundo, perteneciente o no al mundo de las videoconsolas, reconocen (Según varias encuestas, en los años 90 había más gente en el mundo que conocía a Super Mario que a Mickey Mouse).

http://es.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Miyamoto

¹⁷ El juego tiene lugar en el pacífico Reino Hongo (キノコ王国 *Kinoko Ōkoku?*, *Mushroom Kingdom* en la versión en inglés), donde viven hongos antropomorfos, que fue invadido por los Koopa, una tribu de tortugas famosas por su magia negra. El tranquilo pueblo es convertido en piedra y ladrillos, y el reino de los hongos se va a la ruina. La única que puede deshacer el influjo mágico de ellos es la Princesa Peach, hija del Rey Champiñón. Desafortunadamente, está en las garras del Rey Koopa, Bowser.

Mario, un humano residente en el Reino Champiñón, escucha las llamadas de socorro de la Princesa, y junto a su hermano Luigi se dispone a rescatarla y expulsar a los invasores Koopas del reino.



En 1986 otra compañía japonesa introdujo al mercado norteamericano una consola muy similar en capacidades técnicas al NES, sin embargo el *Sega Master System* no pudo desbancar a su rival y pronto salió del mercado. Con el fin de consolidarse en el mercado Sega hizo su siguiente

movimiento, sacar una consola más poderosa que pudiera desbancar al ya clásico Nintendo, es así como aparece el *Sega Génesis*, la primer consola de 16 bits, es decir el doble de la capacidad de procesamiento de datos que el NES.

El *Sega Génesis* llegaría a América en 1990 manejando una publicidad enfocada a los jóvenes en la que no solo explotaba sus mejores cualidades tecnológicas sino una imagen rebelde y auténtica. Visualmente la consola presentaba gráficos nunca antes vistos así como un sonido espectacular y dada la superioridad de procesamiento podía manejar juegos más complejos que los que hasta la fecha había estado ofreciendo Nintendo. Sega adoptaría a

Sonic the Hedgehog como mascota para rivalizar con el personaje principal de Nintendo (Mario), es así que por un periodo de casi dos años esta compañía tuvo ventaja sobre *Nintendo*.





El contraataque de *Nintendo* llegaría casi dos años después, la compañía lanzaría una nueva consola que a pesar de tener características tecnológicas similares a las de su rival manejaría varias mejoras que la llevarían a la victoria, una de las más importantes

fue el agregar seis botones al control de mando contra los 3 que tenía el del *Sega Génesis*. Así a finales de 1991 salió al mercado en América el SNES (Super Nintendo Entertainment Sistem), los juegos de la consola de Sega no tenían la calidad visual ni sonora del Super Nintendo, siendo esta última la ganadora de la conocida guerra de los 16 bits.

1.2.3 La caída del imperio: Nuevas tecnologías y malas decisiones.

La década de los noventa vendría acompañada de una nueva tecnología que vendría a revolucionar la industria del entretenimiento, tecnología que daría un nuevo impulso a la también siempre pujante industria de los videojuegos. El Disco Compacto¹⁸ representaba el porvenir de los juegos de

¹⁸ El **disco compacto** (conocido popularmente como **CD**, por las siglas en inglés de *Compact Disc*) fue creado por el holandés Kees Immink, de Philips, y el japonés Toshitada Doi, de Sony, en 1979.1 Al año siguiente, Sony y Philips, que habían desarrollado el *sistema de audio digital Compact Disc*, comenzaron a distribuir discos compactos, pero las ventas no tuvieron éxito por la depresión económica de aquella época. Entonces decidieron abarcar el mercado de la música clásica, de mayor calidad. Comenzaba el lanzamiento del nuevo y revolucionario formato de grabación audio que posteriormente se extendería a otros sectores de la grabación de datos.

El sistema desarrollado por Sony fue presentado en junio de 1980 a la industria y se adhirieron al nuevo producto 40 compañías de todo el mundo mediante la obtención de las licencias correspondientes para la producción de reproductores y discos².

En 1981, el director de orquesta Herbert von Karajan convencido del valor de los discos compactos, los promovió durante el festival Salzburgo y desde ese momento empezó su éxito. Los primeros títulos grabados en discos compactos fueron la Sinfonía alpina de Richard Strauss, los valeses de Frédéric Chopin interpretados por el pianista chileno Claudio Arrau y el álbum *The Visitors* de ABBA.

En el año 1984 salieron al mundo de la informática, permitiendo almacenar hasta 700 MB. El diámetro de la perforación central de los discos compactos fue determinado en 15 mm, cuando entre comidas, los creadores se inspiraron en el diámetro de la moneda de 10 centavos de florín de Holanda. En cambio, el diámetro de los discos compactos, que es de 5" (12,7 cm),

video ya que este es cuatro veces más barato de producir que un cartucho, se fabrica en la décima parte del tiempo y puede contener hasta 100 veces más datos. Hacer videojuegos en CD ROM permitía gráficos casi reales, voces y música digitalizada en los juegos, pero esta cuasi maravillosa invención padece de un grave problema, es extremadamente vulnerable a las copias ilegales, problema que lo ha seguido acompañando hasta la fecha, la piratería es uno de los grandes problemas que la industria de los videojuegos no ha podido o no sabido como vencer.

La compañía SEGA fiel a su costumbre de estar en la vanguardia en el uso de nuevas tecnologías empezó a trabajar en una consola que utilizara los discos compactos. Otro gigante japonés, la compañía SONY ingreso al mercado de los videojuegos con el fin de sacar mayor provecho a esta tecnología.

Es así como la empresa SEGA estableció una alianza con Hitachi para desarrollar un nuevo procesador de 32 Bits, el doble de la capacidad de procesamiento que el SNES, también hizo alianzas con JVC y YAMAHA para que la apoyaran con la distribución de su nueva consola el *SEGA SATURN*. La consola tuvo una buena



recepción del público a su salida en el otoño de 1994, vendiendo en su primer día de venta, cerca de 200 mil unidades en Japón, el sistema contaba con especificaciones tecnológicas superiores a lo prometido como resultado del inminente peligro que resultaba *SONY* y su *PlayStation* próximo a lanzarse.

El *SEGA SATURN* salió en América en Septiembre de 1995 para ganar terreno al *PlayStation* que saldría a la venta algunos meses más tarde, el gran problema del *Saturn* era el precio, en un principio salió a la venta a \$399 dls

corresponde a la anchura de los bolsillos superiores de las camisas para hombres, porque según la filosofía de Sony, todo debía caber allí.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Cd>

contra los \$250 dls que costaba la consola de SONY, por lo cual SEGA se vio forzado a bajar \$100 dls al costo de su consola.

Para 1996 el *Playstation* tuvo un nuevo descuento en su precio costando \$199 dls, Sega sucumbió de nuevo ante la competencia tecnológica y de mercadotecnia, así el *Sega Saturn* salió del mercado ese año.

Por otro lado la consola *Sony PlayStation*, que había surgido de una alianza de intercambio de conocimientos entre dos grandes de la industria para crear un complemento que lograra que el Super Nintendo trabajara con CD, por un lado Sony que aportaría todo lo necesario en cuanto tecnologías de disco compacto y rayo láser se refiere y Nintendo que ofrecía toda la experiencia que tenía en videojuegos a fin de crear un producto avallasador.

Sin embargo existieron diferencias ya que Sony quería hacer una nueva consola y no solo un nuevo adaptador para el SNES mientras que Nintendo quería hacerse dueño total de la franquicia, como consecuencia la alianza se desvaneció.



En diciembre de 1994 Sony lanzó su consola en Japón y un año después en los Estados Unidos, el PlayStation permitía mejores gráficos y manipulación de imágenes tridimensionales, contaba con un procesador de 32 bits, su problema era el tiempo de velocidad de lectura de los CD. Uno de los grandes

avances de esta consola era la capacidad que tenía de reproducir discos de música, con esto empezaría una nueva tendencia en la que las consolas buscarían dejar de ser empleadas solamente para jugar. El PlayStation trajo algunos de los mejores juegos de todos los tiempos como "*Metal Gear Solid*"¹⁹

¹⁹ Para muchos es de los grandes juegos de espionaje y acción del cual derivaría todo un subgénero de videojuegos que utilizarían los mismos conceptos. Se caracteriza por la

juego que sentó las nuevas bases de lo que se debía ofrecer a los videojugadores tanto en lo que a gráficos y audio se refiere como en cuestión de historia y narrativa.

Hasta este momento la compañía Nintendo había mantenido una posición privilegiada en el mercado de los videojuegos, tanto en su propio país (Japón) como en América, esta situación no permitió que los dirigentes de la empresa no tomarán las decisiones adecuadas dejándose vencer por la soberbia.

La primer decisión incorrecta había sido romper la alianza con Sony, error que termino con la creación del PlayStation. En segundo lugar Nintendo intento combatir al monstruo que había ayudado a crear lanzando en 1996 una nueva consola, la poderosa Nintendo 64, que poseía el doble de capacidad de procesamiento que sus rivales el Sega Saturn y el PlayStation.



Nintendo no quiso arriesgarse a ser presa de la piratería y decidió seguir usando cartuchos para sus juegos, esto terminó siendo un problema ya que aunque los cartuchos no tengan problemas con los tiempos de carga de los juegos la capacidad de almacenamiento de datos es reducida drásticamente.

Aunque en un principio el Nintendo 64 fue muy bien recibido en Japón y en Estados Unidos, país donde a su salida en septiembre de 1996 vendió medio millón de unidades en un día²⁰, con el tiempo su popularidad fue

complejidad de su argumento y de los personajes, sus largas escenas cinematográficas; el empleo o mención de armamento, organizaciones o medios de transporte (vehículos, helicópteros, etc.) de guerra existentes en la realidad; y sus intriguadas tramas, que profundizan en diversos temas filosóficos. Sin embargo, hasta la fecha, e incluyendo su soberbio doblaje en español, es también considerado uno de los mejores videojuegos de la historia y que será recordado (en España y Latinoamérica) por la voz que puso al protagonista, Snake, el actor de doblaje Alfonso Vallés.

http://es.wikipedia.org/wiki/Metal_Gear_Solid

²⁰ GOEYENS Vargas, Edgar. *Entretenimiento Electrónico*. México, Vid, 2002, p. 184

cayendo sobre por el problema del desarrollo de nuevos juegos ya que las compañías no veían el caso a trabajar de más para programar para la consola de Nintendo cuando en ese entonces era más fácil y barato crear para las consolas que usaban CD ROM. Con el Nintendo 64 se termino la etapa de los cartuchos como medio de almacenamiento para los videojuegos. La poca variedad de juegos y la temática infantil de los mismos determino el destino del imperio de Mario Bros quien se vio obligado a resignarse con un segundo lugar.

1.2.4 Consolas de segunda generación y los inicios del juego on-line

El tiempo no perdona y en cuestión de tecnología electrónica los avances son constantes, los cambios son rápidos y vertiginosos, así el CD ROM dejo su lugar al DVD²¹ y el desarrollo de la Internet llevo a los diseñadores a dar un siguiente paso en el que las consolas tendrían capacidad de conectarse a la red y así poner a competir entre sí a los jugadores de todo el mundo, el mundo de los videojuegos empieza a tomar nuevos rumbos y a descubrir nuevos horizontes.



No siempre el que pega primero pega dos veces y Sega no lo aprendió, lanzó una consola que impacto al mundo debido a sus muchas innovaciones internas, a la excelencia de su manejo de gráficos, y sobre todo la capacidad de conectarse en línea debido a que disponía de un MODEM

²¹**DVD** (también conocido como "Digital Versatile Disc" o "Disco Versátil Digital", debido a su popular uso en películas algunos lo llaman Disco de Video Digital) es un formato de almacenamiento óptico que puede ser usado para guardar datos, incluyendo películas con alta calidad de vídeo y audio. Se asemeja a los discos compactos en cuanto a sus dimensiones físicas (diámetro de 12 u 8 centímetros), pero están codificados en un formato distinto y a una densidad mucho mayor. Un DVD de capa simple puede guardar hasta 4,7 gigabytes según los fabricantes en base decimal y aproximadamente 4,377 gigabytes reales en base binaria o gibibytes (se le conoce como DVD-5), alrededor de siete veces más que un CD estándar.
<http://es.wikipedia.org/wiki/DVD>

interno, de tal forma que permitía la competencia a través de su portal "SEGA Net". Así el Sega Dreamcast en 1998 inauguró la nueva generación de consolas y marcó el rumbo que seguiría la industria de los videojuegos.

El problema con el Dreamcast fue que todavía trabajaba con CD ROMS, luego llegó el momento en que la información de sus juegos ya no cabía y a pesar de sus intentos no pudieron competir con las consolas de sus competidores que usaban el formato en DVD. Es así como en 2001 SEGA, que nunca había ocupado primeros lugares enfrentó serios problemas económicos, desde entonces ya no produce consolas, solamente se dedica a la elaboración de software para las demás compañías, sin embargo sus juegos siguen siendo de muy buena calidad tanto para los locales de maquinitas como para los sistemas caseros. A partir de ese momento la competencia entre consolas sería protagonizada por Sony, Nintendo y un nuevo competidor que buscaría regresar el imperio de los videojuegos a los Estados Unidos, el monopolio informático Microsoft²² con su consola XBOX.

Sony, quien no estaba dispuesto a perder la posición que había ganado de líder en la industria lanzó a finales de 1999 su consola PlayStation 2 (PS2), el PS2 tenía la capacidad para trabajar no solo con discos en formato DVD, también se podía jugar en los juegos del PS1 y no solo eso, también los controles y los cables del viejo PlayStation eran compatibles con la nueva consola, además a su capacidad de poder escuchar discos



²² **Microsoft** (NASDAQ: MSFT) es una empresa multinacional estadounidense, fundada en 1975 por Bill Gates y Paul Allen. Dedicada al sector de la informática, con sede en Redmond, Washington, Estados Unidos. Microsoft desarrolla, fabrica, licencia y produce software y equipos electrónicos. Siendo sus productos más usados el Sistema operativo Microsoft Windows y la suite Microsoft Office, estos productos tienen una importante posición entre los ordenadores personales. Con una cuota de mercado cercana al 90% para Office en 2003 y para Windows en el 2006. Siguiendo la estrategia de Bill Gates de "tener una estación de trabajo que funcione con nuestro software en cada escritorio y en cada hogar".
<http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft>

de música y ver películas en formato DVD lo ubicaron rápidamente como líder en el mercado. Además con la compra de un kit adicional se podía conectar a la red. El PS2 heredó las franquicias de juegos de su antecesor, por lo que aseguro juegos exclusivos, además de lanzamiento de nuevos juegos. Desde el año 2000 la PlayStation 2 ha logrado vender más de 120 millones de unidades, convirtiéndose en la consola más vendida de la historia.



Nintendo, desarrolló su consola Game Cube, la compañía con más experiencia en la industria decidió usar tecnología en DVD pero con unos discos más pequeños, puesto que la empresa sigue buscando evitar la piratería. Esta consola se lanzó en el otoño del 2001 y una de sus grandes desventajas es el hecho de que dado que trabaja con un

formato especial de discos no sirve para otras funciones como escuchar música o ver películas. No pudiendo vencer a PlayStation, Nintendo se ha dedicado a mantener una imagen familiar y un tanto infantil, dedicando la mayor parte de sus juegos a este público, no obstante la calidad de sus juegos sigue manteniéndose siempre presente.

Desde de la caída de Atari, la dueña absoluta de la industria en los años ochenta, ninguna compañía norteamericana había figurado en el negocio de los videojuegos.

Microsoft contaba con las herramientas, infraestructura, experiencia y presupuesto necesarios para aventurarse a participar del negocio de los videojuegos, es así como en noviembre de 2001 Bill Gates, dueño de la compañía, lanzó oficialmente su consola XBOX, la cual tendría que combatir contra el PS2 y el Game Cube. La experiencia de la compañía en la creación y distribución de juegos para computadoras personales le permitió realizar juegos de alta calidad para su propia consola, además el XBOX cuenta con la capacidad de reproducir CD de música, películas en DVD y cuenta con un

disco duro interno de 8 GB de capacidad la cual le permite almacenar información de gran tamaño como canciones, fotos y video.

La empresa Microsoft ha sabido adaptarse mejor al juego en línea, vendiendo mejor este concepto y explotando las capacidades de la "Xbox Live", con lo cual el juego en línea se convirtió en una realidad para muchos jugadores alrededor del mundo.

El Xbox se vende a un precio más económico que el de sus rivales, el gran reto que tiene que superar la consola de Microsoft es entrar exitosamente al mercado japonés, tarea que no será sencilla puesto que el público de oriente no acepta una consola que no provenga de su tierra. Microsoft se ha valido de grandes campañas de publicidad y mercadotecnia con el fin de consolidarse de manera global. En nuestro país, el lanzamiento oficial de esta consola fue el 17 de Octubre de 2002.



1.3 ¿Y en México?

Han pasado ya tres décadas de la introducción de los videojuegos en nuestro país, los avances del mercado han sido verdaderamente notables, estos avances se han desarrollado de manera paralela a lo que pasa en Estados Unidos ya que los sistemas y juegos que llegan a nuestro país primero tienen que pasar por la aceptación de nuestro vecino del norte.

¿Qué ha sucedido desde aquellos años hasta nuestros días en que los videojuegos pueden ser vistos en anuncios espectaculares en plena avenida Reforma? Los videojuegos han trascendido su estatus de pasatiempo para convertirse en todo un medio de comunicación, a través de las décadas ha

transformado el modo de vida de miles de personas, creando una manera de ver el mundo que se ha llegado a nombrar como “gamer”²³.

En nuestro país el camino de la cultura gamer ha sido cuesta arriba, “...factores como la barrera del idioma, el precio del dólar y el mercado irregular han fracturado a este negocio en nuestro país desde sus humildes inicios...”²⁴ a pesar de muchos inconvenientes los juegos de video han impactado a varias generaciones de mexicanos quienes han crecido junto con ellos.

La década de los setenta en México fue una época marcado por la introducción de influencias internacionales. Fue finales de la década cuando en México pudimos empezar a disfrutar de las primeras “maquinitas” con juegos como Pong, Pac-Man y Space Invaders, es decir mientras nuestros vecinos del norte ya podían jugar en casa y compraban sus juegos en una tienda departamental, en México nos tenía encantados la mera idea de videojugar.

El negocio de las maquinitas fue creciendo a paso lento desde la primera mitad de la década de los ochenta, el considerable aumento en el énfasis de la importancia de la instrucción y aprendizaje del idioma inglés así como la constante infiltración de la cultura norteamericana en nuestro país afecto a las generaciones nacidas en estos años quienes crecieron viendo caricaturas norteamericanas como los Thunder Cats, las Tortugas Ninja y soñando con Mario Bros, todo esto aunado a la apertura comercial que permitió la distribución de Nintendo en nuestro país marco el comienzo de la tradición de los videojugadores caseros. A pesar de que en México el Atari 2600 tuvo fama y popularidad fue la llegada del Nintendo Entertainment System el detonante de la cultura gamer.

²³ **Gamer** (videojugador en su significado en inglés) es el término usado en el idioma español para definir más específicamente al tipo de videojugador (jugador de videojuegos); que se caracterizan por jugar con dedicación y gran interés; el cual en inglés se denomina más específicamente Hardcore gamer. Dicho de una manera mas simple, el gamer es el que juega una gran cantidad de horas, o cotidianamente. El gamer sería un tipo de jugadores de videojuegos (videojugador) que tiene gran pasión e interés por jugar y saber sobre los videojuegos, y su principal interés, además de disfrutar el juego, es terminarlo con records altos y aprovechar completamente todo el juego; diferenciándose así, del denominado videojugador casual, que solamente juega por jugar o solo pasar un momento de diversión sin ninguna meta complicada, más que jugar y en algunos casos poder tratar de llegar a terminar el juego.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Gamer>

²⁴ Cyanuro Visual. “ESQUEMA DE LA CULTURA GAMER”. ATOMIX, Junio 2008, Pag. 49

La piratería ha sido el principal problema que ha tenido que enfrentar la industria de los videojuegos en México, “El 13 de marzo de 1998 el periódico Excelsior reporto que el software de entretenimiento con los más altos niveles de venta en México arrojó pérdidas por 163 millones de dólares, lo cual significó que un 82% de los productos en el mercado fueron piratas.”²⁵ Pero esto no es un problema nuevo, desde los años 80 aparecieron ensambladores irregulares de maquinitas que se las arreglaban para adaptar juegos caseros a muebles con botones y palancas.

Un claro ejemplo del dominio de la piratería en nuestro país se da con la aparición a principios de los años 90 del juego *Street Fighter II* que tuvo un éxito sin precedentes en nuestro país, tanto en las maquinitas como en su versión para Super Nintendo, todos los que no tenían la fortuna de tenerlo en casa se encontraban en las farmacias, tienditas o centros comerciales a echar la “reta”. Sin embargo, “de las cerca de 300,000 versiones de *Street Fighter II* que se jugaron en arcadas, se cree que solo 20 000 copias eran legales”²⁶.



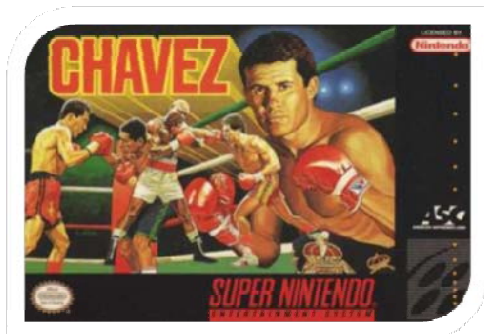
En ese tiempo Sega intentó entrar al mercado mexicano con el *Sega Master System* y a pesar de que tuvo varios seguidores en nuestro país, no pudo superar a Nintendo que no solo ya estaba bien establecido por haber llegado primero sino que contaba hasta con su propia revista (*Club Nintendo*) y programa de televisión (*Nintendomanía*), a pesar de los intentos de Sega por

²⁵ Cyanuro Visual. “ESQUEMA DE LA CULTURA GAMER”. ATOMIX, Junio 2008, Pag. 49

²⁶ Cyanuro Visual. “ESQUEMA DE LA CULTURA GAMER”. ATOMIX, Junio 2008, Pag. 50

convencer a los consumidores los fans de Mario Bros nunca le dieron la espalda.

En 1994 el valor del peso se desplomo de una manera alarmante frente al dólar, esto afecto directamente a los videojuegos, cuyo precio llegó a aumentar en casi un 300% en pocas semanas.



Otro problema que tenían que enfrentar los videojugadores en nuestro país es la barrera del idioma, sin duda muchos aprendieron el idioma ingles jugando, ya que casi no había juegos en español y esto los obligaba a tener siempre a la mano algún diccionario. Uno de los primeros juegos que se lanzaron con el público mexicano en mente fue Chavez para el Super Nintendo, que no solo venía en español sino que también contaba con patrocinios de varias marcas mexicanas como la ya desaparecida tienda departamental Gigante.



Los tiempos de crisis, la devaluación del peso frente al dólar y los problemas de distribución legal de los juegos elevaron sus precios a veces por encima de los \$1,000 pesos. Todos estos factores apoyaron la entrada y la popularidad del PlayStation de Sony en nuestro país ya que instalándole el famoso chip pirata, se podía jugar copias ilegales de juegos en él, esto reducía el costo de los juegos a precios por debajo de los \$50 pesos, menos del 10% del valor de un juego original, fomentando el crecimiento de la distribución pirata que actualmente continua.

Un cambio importante en la industria de nuestro país ha sido la entrada del Xbox de Microsoft, ya que sin duda esta compañía fue la primera que más allá de distribuir sus productos de forma oficial en nuestro país, se preocupo por

desarrollar campañas dirigidas al público latinoamericano, lanzando versiones al español de sus juegos ya sea con subtítulos o con doblajes, claro ejemplo de esto puede ser la franquicia de juegos de la compañía Electronic Arts²⁷, FIFA, juego de futbol soccer que integro a todos los equipos de la liga mexicana y los nombres reales de los jugadores, además de la voz de los comentaristas deportivos Enrique “El Perro” Bermúdez y Ricardo Peláez, si alguien hubiera pensado esto hace una década hubiera sido tachado de loco, pero en la actualidad no solo es todo un éxito, sino que cada año pone en la portada al jugador más destacado del futbol mexicano, uniendo así dos grandes aficiones de los mexicanos el futbol y los videojuegos.



En México lleva poco tiempo el auge de los servicios de internet de banda ancha, es por eso que muchos jugadores no han explotado al máximo las capacidades online que ofrecen las nuevas consolas, aunque esto esta cambiando rápidamente, jugar en línea es ya más que una realidad en nuestro país, abriéndose nuevos horizontes para los videojugadores mexicanos.

“Hoy en día gozamos de un gran momento para la industria en México, aunque la piratería sigue siendo un problema grave muchos usuarios han optado por negarse a consumirla y algunas empresas como Microsoft, EA y Ubisoft han echado raíces en nuestra patria, logrando así regular los precios de sus propios productos. Incluso estamos llegando al punto en el que podríamos ver el nacimiento de videojuegos creados por mexicanos”²⁸.

²⁷ Electronic Arts (abreviada usualmente como, EA) es una compañía estadounidense de software de entretenimiento para videojuegos en los soportes Ordenador personal y videoconsolas, es la primera en el sector llamado third party, es decir licenciataria para producir juegos en videoconsolas de terceras compañías, sus oficinas centrales están en Redwood City, California. Tiene estudios en varias ciudades de Estados Unidos, en Canadá, Japón e Inglaterra. Posee diversas subsidiarias, como EA Sports, encargada de los simuladores deportivos, EA Games para los demás juegos, y subsidiarias adquiridas durante el tiempo como Maxis, entre otras. Electronics Arts también posee la mayor distribución del mundo en este sector, está asentada en países tan dispares como Brasil, Polonia o República Checa, es de las pocas compañías occidentales de videojuegos con distribución propia en Japón.

http://es.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts

²⁸ Cyanuro Visual. “ESQUEMA DE LA CULTURA GAMER”. ATOMIX, Junio 2008, Pag. 51

Para muchos jóvenes (y no tan jóvenes mexicanos) los videojuegos han dejado de ser un simple pasatiempo para convertirse en un estilo de vida. Lo que parecía un inocente juguete electrónico ha sobrepasado las expectativas transformando la cosmovisión de ya varias generaciones, cuando tratamos de entender que clase de mercancía son los videojuegos podemos comprender mejor el momento histórico actual por el que pasa nuestro país.

1.4 2008... El futuro es ahora.

Ahora es tiempo de hablar de las consolas de séptima generación, la competencia actual se da entre tres monstruos, el PlayStation 3 de Sony, el Wii de Nintendo y el Xbox 360 de Microsoft, todas son sorprendentes y con características que distinguen claramente la tendencia de cada compañía pero cabe destacar que todas coinciden en la conexión a Internet.



En la actualidad tener una consola de séptima generación va acompañado de tener una conexión de banda ancha a Internet, aunque no es obligatorio en ninguna de las tres consolas, sin dicha conexión no se pueden explotar al máximo las funciones de estas. Descargar actualizaciones, nuevos juegos, interactuar con otras personas alrededor del mundo, esa es la tendencia actual.

Las consolas han dejado de ser solamente para jugar, en estas se pueden ver películas, escuchar y guardar tu música en formato mp3, almacenar fotos y video.

Existen comunidades de videojugadores en línea, cada uno con un nombre clave llamado Gamer Tag,

El Xbox 360 por medio de su servicio Xbox Live, permite llevar el record de los juegos que se han utilizado, los logros realizados en estos y compararlos con los de otros jugadores, descargar demos de juegos y mejoras para otros, por ejemplo pistas nuevas para juegos de carreras o nuevos niveles, claro todo por un costo, el dinero en Xbox Live se llama Microsoft Points y se adquieren por medio de unas tarjetas de prepago. No conforme con todo esto Microsoft agregó al Xbox 360 la opción de platica por medio del MSN Messenger. También la manera de hacer negocio cambia, ahora también

Los videojuegos actualmente buscan llevar la interacción al extremo, los gráficos y el sonido han mejorado al punto de hacerte dudar de la realidad, el sentido del tacto con controles de mando que además de vibrar son sensibles a los distintos grados de presión esta siendo desafiado constantemente.

Por medio de su página de Xbox México, Microsoft distribuye un calendario de actividades especiales en línea, por ejemplo Game with Fame, donde se puede competir en algún juego en especial con un grupo de famosos, ¿quién no quisiera jugar un partido de Fifa 08 contra Rafaél Marquez? Organiza torneos por categorías y da premios a los ganadores.

En cuestión de temática hay dos tendencias en la actualidad, por un lado se están desarrollando otra vez juegos simples y divertidos hechos para cualquier persona que simplemente quiera pasar un buen rato, por el otro lado juegos con mayor complejidad donde las historias son más profundas y exigen que se les dedique más tiempo.

Aunque no se sabe a donde podrá llegar la industria de los videojuegos es seguro que seguirá conquistando fanáticos, pues cada día tratan de llegar a más público volviéndose parte de la vida diaria de un sin número de personas alrededor del mundo, ningún escritor de ciencia ficción pudo haber anticipado esta evolución, el futuro nos ha alcanzado, el futuro es hoy.

2. Conociendo el credo de los asesinos

<ALEJA TU ESPADA DE LA CARNE
DEL INOCENTE>

<SIEMPRE SE DISCRETO>

<NUNCA COMPROMETAS A
LA HERMANDAD>

Para esta investigación utilizaremos como objeto de estudio un juego que por sus características tanto visuales como narrativas nos servirá como ejemplo perfecto del alcance de los videojuegos en la actualidad y del uso de los elementos cinematográficos que estos usan para contarnos historias, pero... ¿qué es *Assassin's Creed*?



Es un juego de sigilo ambientado en la edad media desarrollado por la compañía Ubisoft Montreal y distribuido por Ubisoft²⁹. Fue lanzado mundialmente a la venta en Noviembre de 2007 para las consolas Xbox 360 y PlayStation 3. Diseñado por Patrice Desilets (Director Creativo) y Jade Raymond (Productora)¹, la música del juego fue realizada por el multipremiado compositor Jesper Kyd, especializado en videojuegos.

²⁹ **Ubisoft Entertainment** es un empresa francesa de videojuegos creada en 1986 siendo una de las firmas más poderosas a nivel europeo y polémicas por el uso de una protección anticopia llamada StarForce. Su sede central se encuentra en Montreuil-sous-Bois (Francia). Es la responsable de creaciones como las sagas *Tom Clancy's Splinter Cell*, *Far Cry*, *Rayman*, *Ghost Recon*, *Rainbow Six*, *Brothers in Arms*, los juegos de *CSI*, *Prince of Persia*, *Heroes of Might and Magic V*, *Red Steel*, *Assassin's Creed*, etc. *Red Steel* está realizado en exclusiva para Wii y emula mediante el mando el uso de katanas y pistolas. Actualmente también dispone de los derechos del juego *Driver*, un juego creado por Atari.

La compañía tiene sedes en los cinco continentes y estudios de programación en nueve países diferentes, entre los que figuran China, Canadá, Marruecos, España y Rumania. Ubisoft distribuye juegos en 55 países diferentes gracias a sus oficinas instaladas en 21 países.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Ubisoft>

¹ **Jade Raymond** (1975, Montreal, Canadá) es una productora de videojuegos canadiense. Raymond se graduó en la Universidad McGill con una licenciatura en Ciencias Informáticas. Comenzó su carrera como programadora en el desarrollo de juegos educativos para IBM y Microsoft, formando parte del *Grupo de Investigación Avanzado*. Su primer trabajo en la industria de los videojuegos fue en la programación de juegos para Sony. Unos años más tarde, cambió su rol a EA y desde entonces ha seguido la producción de juegos. Raymond fue la productora del videojuego *Los Sims Online*, pero más recientemente fue la principal productora de Ubisoft Montreal en el juego de acción y aventura *Assassin's Creed*.



La ESRB (Entertainment Software Rating Board), entidad autoregulada establecida en 1994 en Estados Unidos y Canadá, que es la encargada de clasificar los videojuegos de acuerdo a su contenido de violencia física o verbal y otros elementos como el sexo con el fin de ayudar a los padres y a los consumidores a escoger los videojuegos que son correctos para su familia asigno al juego de *Assassin's Creed* como MATURE, es decir como un artículo que puede contener material pertinente solo para mayores de 17 años de edad, las obras de esta categoría pueden mostrar violencia intensa, sangre, horror, temas sexuales y/o palabras fuertes. Cabe señalar que en nuestro país son pocos los padres que se fijan en estas clasificaciones, dejando jugar normalmente a sus hijos sin ninguna restricción ni supervisión, como veremos posteriormente esto es el equivalente de dejar ver a un niño una película con clasificación "C".

2.1 El Juego – La experiencia de ser un asesino.

Assassin's Creed es un juego de sigilo en tercera persona en la que el jugador asume el papel de Altaïr tal y como lo experimenta Desmond Miles a través de el *Animus*, el objetivo principal del juego es llevar a cabo una serie de asesinatos ordenados por Al Mualim (el jefe de la orden). Para lograrlo, el jugador debe ser cauteloso y ejecutar una



variedad de tácticas para reunir información sobre su blanco, estas tácticas incluyen interrogatorios, vaciar bolsillos (robar), fisgonear y cumplir tareas de informantes, compañeros asesinos que darán información a cambio de asesinar ciertos blancos o de recolectar estandartes.

Adicionalmente, el jugador debe cumplir objetivos secundarios, como escalar atalayas (para completar los mapas), rescatar ciudadanos del abuso de los guardias de la ciudad, localizar y asesinar templarios o localizar estandartes.



Acre

El juego tiene lugar primariamente en Tierra Santa. Está consiste en cuatro ciudades principales: Jerusalén, Acre, Damasco y Masyaf, el bastión asesino.

Una aproximación de las tierras que separa a estas ciudades esta presente en el juego como "El Reino", la cual debe recorrerse a caballo. Cada ciudad tiene un ambiente altamente detallado y poblado por mucha gente de diversas procedencias y riquezas, el personaje puede interactuar con ellos, los cuales responderán de modo lógico.

Por ejemplo, cuando Altaïr escala edificios sin ayuda de una escalera, los ciudadanos se detendrán, se reunirán alrededor del edificio y comentarán su conducta inusual o le advertirán que no le ayudarán si es que llega a lastimarse.



Algunas acciones como lastimar a un inocente o subir por las paredes puede llamar la atención no deseada de los guardias cercanos, quienes atacaran. Si se llegara a tener contacto con guardias fuera de las ciudades, el jugador será perseguido. Los soldados reaccionan de acuerdo al nivel de alerta que estos presenten, si se encuentran en amarillo estos estarán alerta y podrían reaccionar si haces algún movimiento llamativo, si se encuentra en rojo te atacaran en el instante mismo en que te observen.



Para lograr los asesinatos y otras tareas el jugador deberá considerar el uso de acciones de “perfil bajo” y de “perfil alto”. Las acciones de perfil bajo le permiten a Altaïr mezclarse entre la multitud pasando inadvertido entre los otros ciudadanos, esconderse en los jardines o en los tejados, sentarse en bancas (esto es muy útil para obtener información, uno nunca sabe lo que se puede escuchar mientras se descansa cómodamente) y mezclarse entre los eruditos, todas estas acciones reducen el nivel de alerta de los guardias.

Las acciones de perfil alto son más divertidas, incluyen correr, escalar edificios para alcanzar puntos altos, agarrar, empujar, atacar y claro esta cometer asesinatos. Estas acciones ponen en alerta a los guardias de la ciudad por lo cual deberás huir, esconderte por un tiempo y realizar acciones de perfil bajo en lo que baja el nivel de alerta.



Una vez consumado el asesinato del objetivo el jugador ganará tanto armas nuevas como habilidades de combate como contraatacar o evadir golpes. Aparte de sus puños Altaïr dispone de una espada para combate estándar, una espada corta y cuchillos para lanzar. También posee una cuchilla retráctil escondida en su brazo izquierdo que puede usarse para eliminar blancos a muy corta distancia y con mucha discreción. Un asesinato en perfil bajo permite acabar con el enemigo a poca distancia sin atraer demasiada atención de los guardias, un asesinato en perfil alto se puede hacer a cierta distancia pero será notado por todos a simple vista. Cabe resaltar que conforme va avanzando el juego los guardias se vuelven más suspicaces a los movimientos de Altaïr.

La salud del jugador o vida se describe como la sincronización entre las memorias de Desmond y las memorias de Altaïr, si éste es herido o acaba con la vida de un ciudadano inocente se pierde cierto nivel de sincronización, si toda sincronización desaparece la memoria que Desmond estaba experimentando se reiniciará en el último punto de control (el último lugar en el que se salvaron los avances del jugador). Cuando la barra de sincronización esta llena, Altaïr puede utilizar la vista de águila, lo cual le permite al *animus* señalar a los personajes que estén en pantalla con distintos colores de acuerdo al bando al que pertenezcan, así se marcarán de azul a los aliados, de rojo a los enemigos y de amarillo al objetivo de asesinato.

2.2 ¡Dieu Lo Volti! Las Cruzadas

Para analizar el juego Assassin's Creed es necesario hablar sobre las cruzadas puesto que la mayor parte del juego se desarrolla en Tierra Santa² durante este periódico histórico, esto es importante ya que si en el capítulo anterior nos enfocamos a la historia de los videojuegos en este trataremos la historia en los videojuegos.

Pero para empezar ¿qué son las cruzadas? Las cruzadas fueron una serie de campañas militares comúnmente hechas a petición del papado entre los siglos XI y XIV de nuestra era, contra los turcos selyúcidas³ y sarracenos (musulmanes) para la reconquista de Tierra Santa. Básicamente fueron motivadas por los intereses económicos y expansionistas de la nobleza feudal quienes querían tener el control del comercio con Asia, otro elemento crucial fue el afán de los líderes de la iglesia católica por conseguir una hegemonía sobre las iglesias y monarquías de oriente. Todos estos intereses fueron ocultos bajo el pretexto de liberar los lugares “santos” de la dominación musulmana.



Para comprender que razones tenía Europa y el Oriente Próximo para tomar semejantes rumbos debemos remontarnos a los años inmediatamente

² Tierra Santa es el territorio geográfico que comprende todos los sitios en los cuales se desarrollaron escenas bíblicas tanto en el Antiguo (Tanaj) como en el Nuevo Testamento. El concepto tiene una evolución evidenciada en las mismas Escrituras. Para algunas fuentes bíblicas se circunscribe a la Tierra Prometida, término que tiene a su vez diversas interpretaciones, para otros se refiere a todos los territorios en los cuales se desarrollaron algunas escenas bíblicas.

http://es.wikipedia.org/wiki/Tierra_Santa

³ **Selyúcidas, selchucos o selyuquíes**, fueron una dinastía turca oghuz que reinó en los actuales Irán e Iraq así como en Asia menor entre mediados del siglo IX y finales del siglo XIII. Llegaron a Anatolia, procedentes del Asia Central, a finales del siglo X, causando estragos en las provincias bizantinas y árabes acabando con el Califato Abbasi y debilitando considerablemente al Imperio Bizantino con su empuje religioso hacia Occidente.

Los turcos selyúcidas son considerados como los antepasados directos de los turcos sudoccidentales, los habitantes actuales de Turquía, Azerbaiyán, y Turkmenistán. Los Selyúcidas desempeñaron un papel principal en la historia medieval creando una barrera a Europa contra los invasores mongoles del Este, defendiendo el mundo Islámico contra los cruzados de Europa, y conquistando grandes extensiones del Imperio Bizantino, que prácticamente desmantelaron, siendo sus sucesores, los turcos osmanlíes, los que asestaron el golpe de gracia.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Selyúcidas>

anteriores al comienzo del fenómeno cruzado y ver que estaba sucediendo en aquel entonces en el mundo.

En torno al año 1000 D.C. y gracias a las acciones emprendidas por el emperador Basilio II Bulgaroktonos⁴ Constantinopla se erigía como la ciudad más prospera y poderosa del mundo conocido. Tras la muerte de Basilio II monarcas menos competentes ocuparon el trono del imperio bizantino, al tiempo que surgía una nueva amenaza de Asia Central, esta amenaza eran los turcos, tribus nómadas que en el transcurso de esos años se habían convertido al Islam y quienes se lanzaron contra el infiel imperio de Constantinopla; en la batalla de Manzikert en el año de 1071 el ejército imperial fue arrasado por las tropas turcas y uno de los co-emperadores fue capturado, a raíz de esta debacle los Bizantinos debieron ceder la mayor parte de Asia Menor a los selyúcidas. Por otra parte, los turcos también habían avanzado hacia el sur, hacia Siria y Palestina, una a una las ciudades del mediterráneo oriental cayeron en su poder y en 1070 (un año antes de Manzikert) entraron a la ciudad santa de Jerusalén. Estos hechos conmocionaron al mundo cristiano quienes empezaron a temer que los turcos hicieran desaparecer su religión.



Mapa de Europa en 1071

⁴ **Basilio II Bulgaróctono**, el matador de búlgaros (Griego: Βασίλειος Β΄ Βουλγαροκτόνος, Basileios II Boulgaroktonos), (958 – 15 de diciembre de 1025), emperador de los romanos desde el 10 de enero de 976 hasta su muerte. Condujo al Imperio bizantino al máximo de su poder en cinco siglos, pero no dejó heredero de su talla y muchos de sus logros se perderían a causa de toda una serie de débiles e infortunados sucesores.
http://es.wikipedia.org/wiki/Basilio_II

2.2.1 Primera Cruzada (1095-1099)

Aunque al Papa Gregorio VII⁵ se debe la idea de que los países cristianos se unieran para luchar contra el común enemigo religioso que era el Islam, fue el Papa Urbano II quien finalmente lo puso en práctica durante el concilio de Clermont Ferrand en 1095, bajo la consigna de “Dieu lo volti” (¡Dios lo quiere!) con esto comenzó la denominada primera cruzada.

El llamado de Urbano II puso en marcha a una multitud de gente humilde y al grito de ¡Dios lo quiere! Decenas de miles de desposeídos se lanzaron a la aventura, exponiéndose a todas las penalidades e incluso a la propia muerte, en una Europa hambrienta y desesperada debido a las malas cosechas, con elevada mortalidad y grandes cantidades de campesinos sin trabajo, el llamado a la primera cruzada tuvo un efecto inmediato, esta fue la llamada cruzada de los pobres.



Pocos meses más tarde, Godofredo de Bouillon, duque de la Baja Lorena, los condes de Blois y de Vermandois, los duques de Normandía y de Toulouse, Bohemundo de Tarento y siete mil nobles más, a la cabeza de ochenta mil hombres de a pie atravesaban Europa por cuatro caminos diferentes en dirección a Oriente.

Durante su estadía en Constantinopla estos jefes juraron devolver los territorios que recuperaran de la ocupación turca al Imperio Bizantino. Ya en Siria y después de una serie de sorprendentes victorias pusieron en estado de sitio a Antioquia que terminó por caer después de siete meses de asedio, fue Bohemundo de Tarento quien rompió el juramento reteniendo la ciudad para sí mismo, formando el Principado de Antioquia.



⁵ San Gregorio VII. (De nombre Hildebrando Aldobrandeschi). (* Sovana , (ha. 1020) – Salerno, 25 de mayo de 1085). Papa nº 157 de la Iglesia católica de 1073 a 1085. http://es.wikipedia.org/wiki/Gregorio_VII

El ejército cruzado se dirigió desde Antioquia hacia Jerusalén que fue sitiada en junio de 1099, la ciudad cayó el 15 de julio de 1099. Durante la conquista los cruzados hicieron una terrible matanza que no respetó a judíos ni a musulmanes, mujeres o niños. El principal artífice de la operación fue Godofredo de Bouillon, quien tras la victoria recibiría el título de Protector del Santo Sepulcro de Cristo.



2.2.2 La Segunda Cruzada (1145-1149)

Apenas medio siglo se mantendría la situación controlada en Oriente, aunque en ningún momento se vio libre de tensiones y amenazas por ambas partes. Los cruzados, creían que su presencia en Oriente sería permanente y para asegurarse de eso construyeron una serie de formidables fortalezas, una de ellas destacaba por su lugar de emplazamiento, perfección de diseño arquitectónico y dimensiones, era el Krak de los Caballeros⁶, en la actual frontera Sirio-Libanesa.



⁶ Krak de los Caballeros (Krak des Chevaliers en francés, fortaleza de los caballeros en una mezcla de árabe y francés) es un castillo situado en la actual Siria que fue la sede central de la Orden del Hospital de San Juan de Jerusalén en Siria durante la época de las cruzadas. El castillo fue construido por los cruzados sobre un espolón del desierto sirio con el fin de proteger la ruta que unía la ciudad siria de Homs (bajo dominio musulmán) con Trípoli (Líbano), capital del condado del mismo nombre, en la costa del Mediterráneo. La fortaleza original había sido construida por el emir de Aleppo. Fue capturado por Raimundo IV de Tolosa en 1099 durante la Primera Cruzada, pero fue abandonado cuando los cruzados siguieron su ruta hacia Jerusalén. Fue reocupado por Tancredo, príncipe de Galilea en 1110. Raimundo II, conde de Trípoli, se lo cedió a los caballeros hospitalarios en 1142. Durante el siglo y medio siguiente, los caballeros construyeron una imponente fortaleza, la mayor de Tierra Santa, que resistió al menos doce asaltos por parte de los musulmanes.
http://es.wikipedia.org/wiki/Krak_de_los_Caballeros

A medida de que el espíritu cruzado iba decayendo, entre la población musulmana iba creciendo el espíritu de jihad o guerra santa, esta idea fomentada y explotada por los predicadores contra sus impíos gobernantes, quienes no solo toleraban la presencia cristiana en Jerusalén sino quienes incluso se habían aliado con sus reyes, este sentimiento fue aprovechado por una serie de caudillos que consiguieron unificar los distintos estados musulmanes y se lanzaron a la conquista de los reinos cristianos.

Uno de estos caudillos fue Zengi quien en el año de 1144 conquistó el estratégico enclave de Edesa⁷, situación que puso en amenaza al poder cristiano pues puso de manifiesto la debilidad de los estados cruzados, en respuesta occidente se dispuso a actuar a favor de los amenazados reinos latinos, fue el papa Eugenio III a través de Bernardo de Claraval quien predicó en diciembre de 1145 la segunda Cruzada.



En este caso, los dirigentes de las operaciones iban a ser de muy alto nivel, ya que a diferencia de la primera, en esta participaron reyes de la cristiandad encabezados por Luis VII de Francia (acompañado de su esposa, Leonor de Aquitania una de las mujeres más interesantes de la Edad Media) y por el emperador Germánico Conrado III. Los desacuerdos entre ambos reyes fueron una constante durante la expedición, una vez en Siria, parecía llegada la hora de la revancha, pero entonces a los ambiciosos cruzados les pareció mejor la idea de la conquista de la rica Damasco que la recuperación de Edesa.

⁷ **Edesa:** Reconstruida por el emperador bizantino Justino I (con el nombre de Justinópolis), fue ocupada por los persas en 609 y reconquistada poco después por el emperador Heraclio, para caer en manos árabes en 638. Los bizantinos trataron de recuperarla en distintas ocasiones, sobre todo con Romano I Lecapeno en el siglo X. En 1031 fue entregada a los bizantinos por su gobernador árabe, pero luego fue recuperada por los árabes y finalmente por los turcos selyúcidas en 1087. Los Cruzados la tomaron en 1099 y establecieron en ella la sede del condado de Edesa, que existió hasta la pérdida de la ciudad en 1144, reconquistada por Zengi. Desde entonces, estuvo en manos de los sultanes de Alepo, los mongoles, los mamelucos y, de 1517 a 1918 formó parte del Imperio Otomano.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Edesa>

Mal planteado el asunto desde el primer momento y en medio de la desconfianza mutua de los aliados, sus constantes enfrentamientos, intrigas y traiciones la expedición resulto ser un rotundo fracaso, ya que tras solo una semana de asedio infructuoso, los ejércitos cruzados se retiraron y volvieron a sus patrias, en muy poco tiempo se demostró la primacía de los intereses materiales y económicos sobre los espirituales.

2.2.3 La Tercera Cruzada (1188-1192)

La principal característica de esta cruzada fue el duelo entre dos de los personajes más míticos de su tiempo, Ricardo Corazón de León por parte de occidente y el sultán Saladino quien había sabido unir a las fuerzas musulmanas y había logrado reconquistar Jerusalén en 1187.



De origen Kurdo, Saladino se había convertido en el mejor dirigente del expansionismo turco, parecía estar destinado a terminar con la presencia cristiana en la zona, todas las acciones que había llevado a cabo desde 1174 habían constituido una sucesión de éxitos imparable. A finales de 1187 obtuvo en la batalla de Hattin⁸ una brillante victoria sobre Guido de Lusignan, monarca de Jerusalén, para el dos de octubre, de todo el reino que formara Godofredo de Bouillon únicamente quedaba libre de ocupación el puerto de Tiro.

⁸ **Batalla de los Cuernos de Hattin** fue un importante encuentro armado que tuvo lugar el 4 de julio del año 1187 en Tierra Santa, al Oeste del Mar de Galilea, en el desfiladero conocido como Cuernos de Hattin (Qurun-hattun) entre el ejército cruzado, formado principalmente por contingentes Templarios y Hospitalarios a las órdenes de Guido de Lusignan, rey de Jerusalén, y Reinaldo de Chatillon, contra a las tropas del sultán de Egipto, Saladino. Ambos ejércitos contaban con unos efectivos similares, en torno a los 17.000 hombres cada uno. http://es.wikipedia.org/wiki/Batalla_de_Hattin

En el occidente cristiano, la noticia de que la ciudad santa volvía a estar en manos de los “infielos” vino a desencadenar una vez más el terror y la indignación. Al llamado del papa Gregorio VIII una tercera cruzada se organizó rápidamente, se recuperaba así aquel espíritu de cruzada que parecía capaz de unir, en una difícil amalgama, religiosidad. Belicismo y los más descarnados intereses materiales.

La fama de Saladino había llegado hasta occidente y para enfrentarse a tan noble adversario los ejércitos cruzados se organizaron al más alto nivel, así al emperador germánico Federico Barbarroja, que conducía a cien mil hombres, se le unieron los reyes de Francia y de Inglaterra, Felipe II Augusto y Ricardo Corazón de León. Los alemanes tomaron la ruta terrestre, franceses e ingleses la ruta por mar.



Recorrido muy breve fue el de la enorme hueste germánica, la cual se disolvió luego de que “misteriosamente” el emperador se ahogara por una creciente en el río Salef, en Anatolia; Ahora solo quedaban ingleses y franceses para repartirse el botín.

Mientras notables contingentes de cruzados se unían para apoyar el asedio a la fortificada ciudad de Acre, Ricardo de Inglaterra conquistaba en 1191, la estratégica Isla de Chipre. Cuando las fuerzas combinadas de los cruzados consiguieron tomar Acre el 13 de julio de 1191, conquista tras la cual Ricardo realizó una matanza de varios miles de prisioneros, el rey francés consideró concluida su misión y regreso a su país.

Saladino era demasiado hábil e inteligente para ser vencido fácilmente e incluso la gran victoria que obtuvo Ricardo Corazón de León en la batalla de Arsuf⁹ no le permitió reconquistar la Ciudad Santa. Así, en septiembre de

⁹ **Batalla de Arsuf:** El 7 de septiembre de 1191, en un espeso encinar que se extendía sobre las laderas de la montaña y frente al mar llamado bosque de Arsuf se llevó acabo esta batalla. En la vanguardia iban los templarios con sus turcópulos (arqueros montados). A continuación iban los bretones y los angevinos del rey Ricardo; luego, los normandos y los ingleses. Los franceses, a las órdenes del duque de Borgoña, que cabalgaba al lado de Ricardo, estaban presentes junto a los Hospitalarios, que constituían la retaguardia. A Enrique, conde de Champagne, se le confió el flanco izquierdo del ejército para prevenir un ataque turco. Éste se produjo de forma brutal. La vanguardia que surgió de los bosques

1192 se firmaba el tratado de Jaffa, en el que se establecía una tregua de tres años en el que se le permitía entrar a los cristianos a Jerusalén. Tras la rubrica Ricardo regreso a Inglaterra, donde su hermano Juan sin Tierra estaba intrigando para robarle el trono. Menos de seis meses después moría Saladino, su brillante enemigo. Para los siglos venideros, los dos grandes rivales entraban por la puerta grande en la leyenda y en la literatura.



Aunque hubo 5 cruzadas más, las posesiones cristianas iban cayendo una tras otra y llegando el verano de 1291 la presencia de los occidentales no era ya más que un recuerdo. Por lo que se refería a Tierra Santa el espíritu cruzado estaba ya muerto, sin embargo le debemos a éstas una rica herencia cultural y científica obtenida durante los más de doscientos años que los cristianos estuvieron en contacto con los musulmanes asimilando muchos de sus conocimientos, sin duda el mundo ya no sería el mismo.

estaba formada por arqueros sudaneses, beduinos a pie y a caballo, a los que se sumaban los temibles arqueros turcos montados. A continuación iban los mamelucos y todas las tropas de los emires de Egipto y Siria, precedidos por los músicos que soplaban cuernos y trompas o batían el tambor en medio de los aullidos de los asaltantes, formando una barahúnda indescriptible. A pesar de la lluvia de flechas y de los repetidos asaltos, la columna resistió. Los caballeros derribados continuaban la lucha a pie, lanza en ristre. La infantería estableció un muro defensivo. Los Hospitalarios de la retaguardia, atacados a golpes de cimitarras y mazas, se encontraban en una situación precaria. Todos esperaban la señal de Ricardo, seis toques de trompa, para contraatacar. Cuando la vanguardia llegó a los muros de Arsuf, Ricardo dio la señal (los Hospitalarios, desobedeciendo las órdenes, ya habían contraatacado al son de su famoso grito de guerra: "¡ San Jorge !").

Los cruzados pasaron de la defensiva a la ofensiva. Ricardo ordenó una segunda carga y luego una tercera. Al norte, los Hospitalarios y los franceses causaban miles de bajas en las filas enemigas. En el centro y el sur, el enemigo emprendió la huida. Fue una victoria absoluta. Los cruzados perdieron unos 700 hombres, y los turcos, miles. Al atardecer del 7 de septiembre, los hombres a pie recorrían el campo de batalla para despojar a los mamelucos de su dinero.

http://es.wikipedia.org/wiki/Batalla_de_Arsuf

2.2.4 La historia en el juego

El personaje de Altaïr vive en torno a 1191, durante la Tercera Cruzada. A pesar de que en el juego aparecen personajes y lugares reales, hay muchos anacronismos de fechas, justificados para la fluidez de la historia.

A nivel histórico, el juego cita situaciones dadas entre 1191 y 1193. Por ejemplo, la batalla de Arsuf dio comienzo el 7 de septiembre de 1191, y la muerte de Robert de Sable en enero de 1193.



Lo que sí es cierto es que los 9 personajes que debes eliminar en el juego están basados en figuras históricas que vivieron alrededor de 1191, todos ellos murieron o desaparecieron cerca de ese año. Entre otros personajes célebres de las cruzadas deberás,

asesinar a Guillermo de Montferrat, regente de Acre; Garnier de Naplousse, el Gran Maestre de los Caballeros Hospitalarios; Hochmeister Sibrand, Gran Maestre de los Caballeros Teutónicos; y Robert de Sable, Gran Maestre de los Caballeros Templarios.

Otro elemento que le aporta cierto realismo al juego es que las misiones tienen lugar en grandes ciudades de la Edad Media, como el castillo de Masyaf (donde se nota una descripción razonablemente exacta), Damasco, San Juan de Acre y Jerusalén, las cuales son ambientadas como probablemente lucían en ese entonces, e incluso muestran réplicas de sitios históricos reales, en el caso de Jerusalén, la Cúpula de la Roca, el Khan al-Umdan en San Juan de Acre o bien la Mezquita Omeya en Damasco.



La Hermandad de los Asesinos también existió, aunque como parte de una secta islámica y con fines más políticos que ideológicos. Se les conocía como Hashashin o nizaros y tenían su cuartel general en la ciudad de Masyaf (Siria), como en el juego.



Sobre la Orden del Temple, tampoco es cierto que fueran los malvados fanáticos que aparecen en el juego. Eran una Orden político-religioso-militar que, a primer golpe de libro, puede decirse que trataban de llevar el Cristianismo a Tierra Santa. Aunque empezaron como vigilantes de los peregrinos, fueron algo así como los “marines” cruzados de la época. Eran las fuerzas especiales de los Reyes, teóricamente “bajo mando del Papa”, pero con identidad propia y objetivos personales.

Buscando consonancia con el juego, sí que puede decirse que usaban la religión como “marketing” de la época, para alcanzar sus objetivos políticos, económicos e ideológicos. Tampoco es cierto que hubiese sarracenos entre sus filas. Eran una Orden cristiana en su totalidad, y Robert De Sable era su maestre en la época del juego.

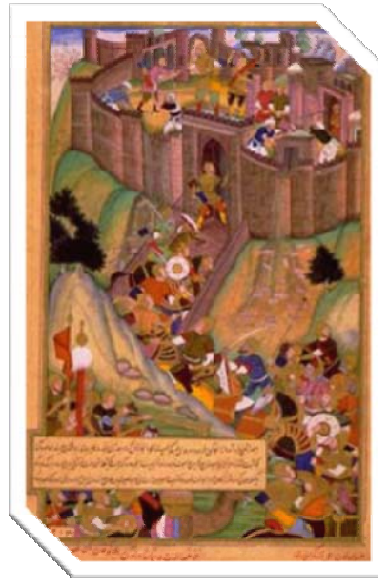
La teoría de la transmisión del pasado en los genes sí que existe, aunque no en términos tan absolutos como en el juego. Se llama teoría socio-biológica, es una respuesta al paradigma órgano-genético, y afirma que lo importante es la transmisión de los genes a través de los individuos. Es decir, que vivimos con los recuerdos genéticos de nuestros antepasados, porque lo importante es que no se pierdan. Los organismos son sólo medios de transporte de genes.

El juego deja bien claro desde el principio que el equipo de programadores es inter-religioso, para los más suspicaces. No obstante, estamos ante un juego y, por tanto, una ficción al más puro estilo fílmico.

2.3 La Orden de los Asesinos

La riqueza de las verdades históricas de la Orden de los Assassins se entrelaza inexorablemente con los mitos que han estimulado las mentes y las fantasías de muchos a través de los siglos.

Los nizaríes (termino apropiado para definirlos) a quienes sus enemigos llamaron hashshashiín (también Hashshashin, Hashishin, Hashashiyyin o Hashasheen), de la que procede el término asesinos, fueron una una rama de la secta religiosa ismaelita de los musulmanes Shia en el Medio Oriente, activa entre los siglos VIII y XIII. Se hizo famosa a partir del XI por su actividad estratégica de asesinatos selectivos contra dirigentes políticos o militares. En ese período, tuvo su sede principal en la fortaleza de Alamut, en los montes Elburz, al norte del actual Irán.

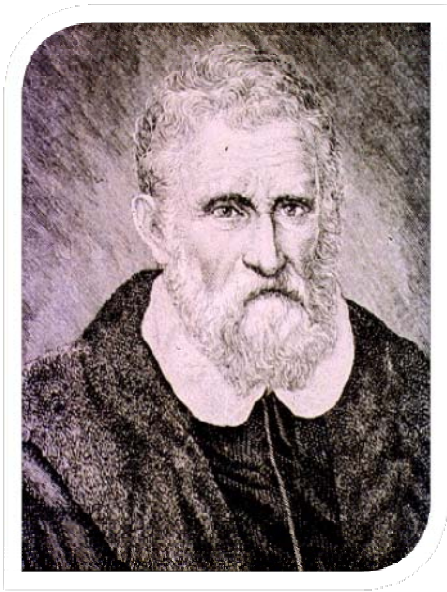


El grupo, en origen, no era más que una comunidad de partidarios del ismailismo en Irán, es decir, una secta minoritaria del chiísmo, a su vez minoritario en un país eminentemente sunní. El gran centro de poder ismailí era el califato Fatimí con sede en El Cairo. En 1090, para ponerse a salvo de las persecuciones, y dirigidos por el carismático Hasan-i Sabbah¹⁰ o Hasan al-Sabbah, tomaron la fortaleza de Alamut, una posición inexpugnable en las montañas, al sur del Mar Caspio.

Perseguidos como infieles por la dominante secta sunnita en el mundo árabe, ellos enviaron a gente dedicada a eliminar a prominentes líderes sunnitas, a quienes consideraron "usurpadores impíos". A pesar de su escaso número, los nizaríes parecen haber aterrorizado enormemente a sus enemigos. Realizaron muchas acciones mortíferas y lograron alcanzar a personajes muy protegidos, creando la leyenda de que nadie podía escapárseles. El 22 de mayo de 1176 intentaron asesinar a Saladino durante

¹⁰ **Hasan-i Sabbah** (Qom, Irán, ¿1034?, Alamut, 12 de junio de 1124), también conocido como "El Viejo de las Montañas", fue un reformador religioso, autor y precursor de la "nueva" predicación o da'wa de los ismailitas nizaríes, que pretendía reemplazar la "antigua" da'wa de los ismailitas fatimitas de El Cairo. Es conocido sobre todo por haber sido el inspirador y jefe de los llamados hashshashín (نیش‌اشح) palabra que ha pasado a numerosas lenguas como "asesino") o Secta de los Asesinos, ya que la comunidad que fundó y dirigió utilizaba con frecuencia el homicidio político como estrategia. La mayor parte de los datos sobre Hasan y sus seguidores proceden de sus enemigos, ya que la documentación generada por la secta fue destruida por los mongoles cuando arrasaron la fortaleza de Alamut, sede de la misma.

el Asedio de Alepo, en los años precedentes a la tercera cruzada. El famoso caudillo kurdo respondió asediando la posición nizarí siria de Masyaf, pero acabó desistiendo. Fuentes nizaríes dicen que el propio jeque o líder nizarí se coló en la tienda de Saladino mientras éste dormía, dejándole un pastel envenenado con una nota que decía: "estás en nuestras manos". Otra versión habla de una carta enviada a su tío materno jurando la total destrucción de la familia ayyubí. El caso es que desde entonces, Saladino mantuvo buenas relaciones con los nizaríes. También fueron víctimas de la secta el califa abbasí Al-Mustarshid, y más tarde su hijo Al-Rashid.



Fue Marco Polo¹¹ quien popularizó en Europa la leyenda del origen del nombre de Asesinos con el que la secta pasó a la historia en occidente. El término asesino, que hoy es una palabra común, procede del árabe "haššāšīn" (حشاشين), que literalmente significa "consumidores de hachís" ya que se supone que era ingerido antes de consumir sus ataques, pero esta etimología está en disputa. Este término, al igual que como muchos otros datos sobre la secta, procede de sus numerosos enemigos, ya que la mayor parte de la documentación nizarí fue destruida con el castillo de Alamut en 1256.

Los homicidios políticos practicados por los nizaríes pretendían ser ejemplificadores y se hacían a plena luz del día, cuando la persona objeto del atentado estaba rodeada de público, lo que suponía que el asesino era capturado y ajusticiado invariablemente tras cometer su asesinato. La leyenda atribuye el arrojo y el encarnizamiento de los homicidas, que sabían que no saldrían vivos de su acción, al consumo de hachís, o quizá de otras drogas llamadas genéricamente por este nombre. En realidad, la relación de los nizaríes con el hachís no está atestiguada y muchos estudiosos la

¹¹ **Marco Polo** (15 de septiembre de 1254 - 8 de enero de 1324) fue un mercader y explorador veneciano que, junto con su padre y su tío, estuvo entre los primeros occidentales que viajaron por la ruta de la seda a China. Se dice que introdujo la pólvora en Europa, aunque la primera vez que se usó la pólvora en Occidente ocurrió en la batalla de Niebla (Huelva) en 1262.

Los Polo vivieron allí supuestamente durante diecisiete años antes de volver a Venecia. Tras su regreso, en una batalla marítima entre Venecia y Génova, Marco fue capturado y llevado a prisión, donde dictó a Rustichello de Pisa el libro *Il Milione* ('El millón' o *Los viajes de Marco Polo*) acerca de sus viajes. El libro se llamó originalmente *Libro de las maravillas*, pero ganó rápidamente el apodo de "El millón" ya que Marco Polo decía encontrar "millones de personas" o "millones de pájaros". A partir de ahí ganó su fama de exagerado. Marco Polo suele considerarse uno de los más grandes exploradores del mundo, aunque algunos escépticos prefieren considerarlo un cuentista de literatura de viajes.

consideran poco probable. Es más probable que se les diera ese nombre de forma genérica y posteriormente tomara ese sentido, forjándose la leyenda.

El término nizaríes es quizá el nombre más neutro. La secta solía llamarse a sí misma Al-da'wa al-jadīda (árabe: فتدي دجالا قوع دلا), que en árabe significa "la nueva predicación" o "nueva doctrina", y los que realizaban acciones armadas se llamaban a sí mismos fedayín (*fidā'iyyīn*, plural de *fidā'ī*), esto es, "los que están dispuestos a dar la vida por una causa".

La época de Hasan-i Sabbah, llamado también el Viejo de la Montaña, ha pasado a la historia como la del auge de la secta, del mismo modo que se ha considerado Alamut como el principal, si no único, centro de irradiación nizarí. Hasan es fácilmente representable como el arquetipo de personaje de inteligencia maligna, sin escrúpulos y ávido de poder, muy del estilo de la imagen que circula hoy sobre Osama Bin Laden, con quien se le ha comparado. En contrapartida, muchos autores, y desde luego los actuales ismailíes, hablan de su gran producción intelectual, su carácter piadoso y austero, su convicción y su genio militar.



En 1192, los "Asesinos" reclamaron su más importante víctima cristiana, el Conde de Montferrat, rey de Jerusalén (asesinato que por cierto también tienes que llevar acabo en el juego). Su sucesor el Conde Henry de Champagne, sobrino del rey Ricardo Corazón de León tuvo un acercamiento con los asesinos para negociar un acuerdo. Henry describió su visita en 1194 al jefe de los asesinos, conocido como el viejo de la montaña y a su castillo, comentando que mientras él y el maestro daban un paseo por la fortaleza el viejo le dijo que él no creía que los cristianos fueran tan fieles a sus líderes como sus discípulos lo eran, como ejemplo señaló a dos jóvenes que se encontraban en lo alto de una torre, de inmediato estos se lanzaron sin vacilar hacia un desfiladero, lo cual significaba una muerte inminente.

Sin duda, historias como esta cautivaron la fascinación de occidente por estos hombres, pero una de las leyendas que más impacto en el inconciente colectivo de los europeos fue la contada por Marco Polo, ya que en el clásico recuento de sus viajes describe leyendas de un jardín secreto en la fortaleza del Alamut, que corresponde a las enseñanzas sobre el paraíso de Mahoma en el cual había gran variedad de frutas, cuartos dorados

adornados con maravillosas pinturas y sedas, mientras que el vino, la leche, la miel y el agua fluían sin cesar acompañados de hermosas mujeres instruidas en música, canto, baile y en las artes del amor satisfacían los deseos de aquellos escogidos para entrar a ese secreto e inexpugnable lugar.

Polo escribió que algunos jóvenes discípulos escogidos cuidadosamente por el maestro por su valor en combate y su lealtad hacia él eran las únicas personas a las que se les permitía entrar a ese jardín. El maestro les daba primero una droga que los hacía dormir profundamente, ellos despertarían en este mágico lugar el cual disfrutaban hasta que se les administraba otra vez la poción para despertar en el castillo, donde eran llevados ante la presencia del viejo maestro el cual les asignaba un objetivo de asesinato. Al joven escogido se le hacía la promesa de que si cumplía con la misión satisfactoriamente a su regreso sería readmitido en el jardín y que si lamentablemente moría en el intento el viejo maestro mandaría a sus ángeles para que lo llevaran directamente al paraíso.

Es así, como todo este tipo de leyendas han ido alimentando la imaginación de muchas generaciones hasta llegar al siglo XXI en que se vuelven a contar historias sobre esta mítica orden, el viejo de la montaña y los hombres que lo seguían, la diferencia es que esta vez las historias y leyendas nos llegan de una manera un tanto diferente, por medio de los videojuegos volvemos a revivir el pasado, es así que nos enfrentamos a una vieja historia contada de una nueva manera.

3. Assassin's Creed, una vieja historia contada de una nueva manera.

Como ya vimos en el primer capítulo, la capacidad tecnológica que han alcanzado los videojuegos ha llevado a estos a desarrollar cada vez tramas más complejas tratando de llevar al jugador a vivir y sentir experiencias cada vez más intensas.

Así llegamos a *Assassin's Creed* un juego que trata de cumplir con todas las expectativas, no solo en cuestión gráfica alcanzando imágenes realmente sorprendentes sino también a nivel de narratividad, adentrando al jugador en una historia que lo lleva de un futuro próximo en el año 2012 a la época de las cruzadas, dándole la oportunidad de ser parte de una antigua y mítica orden como lo fue la de los asesinos y explorar Tierra Santa en busca de sus víctimas.

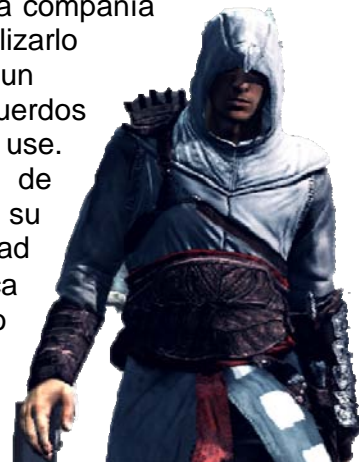
El jugador tendrá que pasar desapercibido, huir, escalar, montar a caballo, explorar, matar a sangre fría o salvar inocentes, a fin de cuentas es su decisión, cada persona que se enfrente a esta narración tendrá una experiencia diferente, a fin de cuentas es un mundo creado para su entretenimiento y nada más.

3.1 El Argumento ¿De qué trata *Assassin's Creed*?

La historia principal de *Assassin's Creed* se desarrolla en el año 2012; Desmond Miles, un cantinero, ha sido secuestrado por la compañía farmacéutica Industrias Abstergo para utilizarlo



como sujeto de pruebas en el "animus" un aparato que puede obtener los recuerdos guardados en el ADN del que lo use. Abstergo quiere obtener por medio de Desmond los recuerdos de su antepasado directo Altaïr ibn La- Ahad (دحأ ال نبا رئا اطلأ), el nombre significa en árabe "el que vuela" y el apellido "Hijo de nadie". Altaïr pertenecía a la hermandad de los asesinos y había participado en la tercera cruzada en la Tierra Santa.



Al principio Desmond presenta algunos problemas en su sincronización con el animus, pero eventualmente logra entrar a los recuerdos de su antepasado Altaïr. Casi todo el desarrollo del juego se da desde el punto de vista de Altaïr (es decir el personaje con el que se juega).

El primero de los recuerdos que Desmond experimenta es un intento de Altaïr y otros asesinos de recuperar del Templo de Salomón¹ un extraño artefacto llamado “Parte del Eden”, pero es detenido por Roberto IV de Sablé Gran Maestro de la Orden de los Templarios², enemigos mortales de los asesinos. Altaïr en su intento por asesinar a de Sablé rompe las tres reglas principales del credo de los asesinos, aún así falla, a su regreso a la fortaleza de la hermandad es degradado por Al-Mualim (El Maestro) líder de la orden.



¹ **Templo de Jerusalén** (Beit Hamikdash, שְׁדֵמָה תִּיב, en hebreo) fue un santuario del pueblo de Israel, situado en la explanada del monte Moria, en la ciudad de Jerusalén, donde se ubican en la actualidad la Cúpula de la Roca y la mezquita de Al-Aqsa. Se cree que, según lo escrito en la Biblia, la construcción del Templo de Salomón se realizó en el siglo X a. C. (aproximadamente en la década de 960 a. C.), para sustituir el Tabernáculo que durante siglos, desde el Éxodo, se venía utilizando como lugar de reunión y de culto a Dios. Contó para esta empresa con la ayuda del rey de Tiro, Hiram.

² **Orden de los Pobres Caballeros de Cristo** (latín: *Pauperes commilitones Christi Templique Solomonici*), comúnmente conocida como los **Caballeros Templarios** o la **Orden del Templo** (francés: **Ordre du Temple** o **Templiers**) fue una de las más famosas órdenes militares cristianas.³ Esta organización se mantuvo activa durante poco más de dos siglos. Fue fundada en 1118 por nueve caballeros franceses liderados por Hugo de Payens tras la Primera Cruzada. Su propósito original era proteger las vidas de los cristianos que peregrinaron a Jerusalén tras su conquista.

Aprobada de manera oficial por la Iglesia Católica en 1129, la Orden del Templo creció rápidamente en tamaño y poder. Los Caballeros Templarios empleaban como distintivo un manto blanco con una cruz roja dibujada. Los miembros de la Orden del Templo se encontraban entre las unidades militares mejor entrenadas que participaron en las Cruzadas.⁴ Los miembros no combatientes de la orden gestionaron una compleja estructura económica a lo largo del mundo cristiano, creando nuevas técnicas financieras que constituyen una forma primitiva del moderno banco,⁵ ⁶ y edificando una serie de fortificaciones por todo el Mediterráneo y Tierra Santa.

El éxito de los templarios se encuentra estrechamente vinculado a las Cruzadas; la pérdida de Tierra Santa derivó en la desaparición de los apoyos de la Orden. Además, los rumores generados en torno a la secreta ceremonia de iniciación de los templarios creó una gran desconfianza. Felipe IV de Francia, considerablemente endeudado con la Orden, comenzó a presionar al Papa Clemente V con el objeto de que éste tomara medidas contra sus integrantes. En 1307, un gran número de templarios fueron arrestados, inducidos a confesar bajo tortura y posteriormente quemados en la hoguera.⁷ En 1312, Clemente V cedió a las presiones de Felipe y disolvió la Orden. La brusca desaparición de su estructura social dio lugar a numerosas especulaciones y leyendas, que han mantenido vivo el nombre de los Caballeros Templarios hasta nuestros días.

Altaïr, ahora un simple iniciado, recibe una nueva oportunidad de volver a obtener su rango perdido, con este fin Al-Mualim le asigna la tarea de llevar a cabo el asesinato de 9 figuras clave a lo largo de la Tierra Santa en Jerusalén, Acre y Damasco con el objetivo de traer paz entre los cruzados y las fuerzas musulmanas. Altaïr cumple metódicamente con las tareas encomendadas percatándose que cada víctima de sus asesinatos estaba conectada con Robert de Sablé y los templarios compartiendo sus misteriosos objetivos.

La víctima del último asesinato de Altaïr fue Robert de Sablé quien en su lecho de muerte le reveló que el mismo Al-Mualim es un miembro de los caballeros templarios y que lo ha utilizado para asesinar a otros miembros para así quedarse él con el tesoro. Altaïr regresa rápidamente a Masyaf, la fortaleza de la hermandad, para asesinar a su maestro, este le explica que la "Pieza del Edén" es un artefacto capaz de causar ilusiones y que este ha ayudado a que las religiones obtengan tanto poder, Al-Mualim quiere hacer un lavado de cerebro a toda las personas para terminar así con el conflicto, Altaïr logra asesinarlo recuperando el artefacto, al hacerlo activa el aparato que le muestra imágenes holográficas que marcan otros lugares en el mundo donde se encuentran otros artefactos buscados por los templarios.

Después de que todos los recuerdos se han completado Desmond es extraído del animus, su propósito parece haber sido cumplido. Él ahora sabe que Abstergo es propiedad de los actuales caballeros templarios que lo han estado usando y a sus memorias de Altaïr para obtener el recuerdo del mapa Holográfico y así saber donde se encuentran el resto de los artefactos. Desmond ahora también sabe que el equivalente de la hermandad de los asesinos ha estado tratando de rescatarlo, pero al parecer han fallado. Al final del juego, Desmond es abandonado en el cuarto del animus, pero él descubre que gracias a lo aprendido a través de la experiencia de Altaïr puede ver mensajes escondidos pintados en las paredes, símbolos de distintas religiones que hablan de las predicciones del fin del mundo.



3.2 Los Personajes

Ahora que ya conocemos de que trata Assassin's Creed podemos empezar a analizar con un poco más de detalle a los protagonistas de esta historia y a otros personajes que afectan el curso de los acontecimientos. Este es otro elemento que ha cambiado de manera importante en los videojuegos ya que estos también han evolucionado, así encontramos personajes cada vez más complejos, tal vez más humanos. También al tener tramas más intrincadas encontramos más personajes.

3.2.1 Principales

El primer elemento que hay que resaltar es que hay dos personajes principales, de los cuales se podría decir que son uno mismo pero en distintos tiempos pero lo cierto es que no es así. De estos dos personajes hay uno con un poco más de peso pues es al que más sucesos le ocurren a lo largo de la historia.

Desmond Miles

Uno de estos personajes principales es Desmond Miles, quien como ya se dijo antes está siendo utilizado por Abstergo como sujeto de pruebas para el Animus, pero para ellos no es un conejillo de indias común y corriente pues en su memoria genética guarda el secreto que ellos buscan. Su historia se desarrolla a principios del año 2012.

Desmond Miles, de 25 años es un tipo independiente, introvertido y que siempre está a la defensiva, claramente tiene problemas para confiar en los demás. Sus padres fueron increíblemente sobre protectores con él, llevándolo a vivir en una especie de granja en la cual lo mantenían la mayor parte del tiempo sin tener muchas comunicaciones con otras personas, ellos le aseguraban que era por su propio bienestar. Los últimos años de su vida los ha pasado evitando estar en grandes ciudades o escondiéndose de la civilización. Normalmente él esconde sus verdaderos pensamientos y sentimientos detrás de una barrera de cinismo.



Conforme va avanzando la historia Desmond va cambiando, para él este asunto de tener contacto con los recuerdos de su antepasado le van ayudando a comprender quien es en realidad, así este se convierte en un

viaje de autodescubrimiento hasta llegar al punto de entender que él no solo es un descendiente directo de un asesino sino un asesino per. se.

Podemos definirlo como un personaje tanático, por todo lo introvertido que es y ha sido a lo largo de su vida, además por la situación de cautiverio en la que se encuentra, pues no debemos olvidar que lo tienen cautivo como sujeto de experimentación esta ha merced de sus “carceleros”. Pero es por este mismo autodescubrimiento que su personalidad va cambiando adoptando mucha de la personalidad de su antepasado Altair.

Altair Ibn La-Ahad (“Hijo de nadie”)

El otro personaje principal, a él le ocurren la mayor parte de los sucesos en la historia, con 25 años de edad es uno de los miembros más sobresalientes de la orden de los asesinos. Su historia se desarrolla en el año 1191, durante la tercera cruzada.



Disciplina, concentración y un poco de terquedad son los rasgos que caracterizan a Altair al cual se le puede definir como un personaje erótico, confiado y de armas tomar. Sus impulsivas acciones lo llevan a quebrar las normas principales de los asesinos. Para él, el fin justifica los medios, no tiene problema en quitar de su camino cualquier

estorbo y eso significa acabar con el enemigo de cualquier manera posible. La sangre fría de Altair los convierte en uno de los mejores asesinos de su época.

Después de fracasar en una misión importante Altair trata de redimir sus errores pues el viejo maestro de la orden le ha dado una nueva oportunidad, él ha sido perdonado de morir para cumplir una nueva misión con la cual no sólo recuperara el honor perdido sino que traerá la gloria a la orden y la paz a tierra santa.

En la lucha por recuperar su honra recorrerá un camino que lo llevará a descubrir la verdad sobre los asesinos, el maestro y sus verdaderas intenciones, dándose cuenta que había estado siendo utilizado.

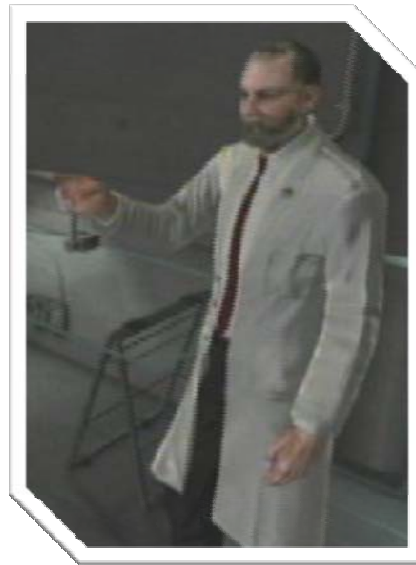
3.2.2 Secundarios

Los personajes secundarios son comúnmente los encargados de ir dando los giros que la historia reclama; sobre sus acciones se levantan, en más de una ocasión, las acciones de los personajes principales.

En Assassin's Creed contamos con 4 personajes de este tipo, de ellos dos se encuentran en el pasado y dos en el futuro.

Dr. Warren Vidic

Científico encargado del proyecto del animus, trata de obtener la mayor cantidad de información de los recuerdos de Desmond Miles, es estricto y poco paciente. Poco se revela de su verdadera personalidad a lo largo del juego, pero al final nos damos cuenta que busca utilizar la información sobre las acciones de Altair en su propio beneficio pues él mismo es un templario moderno que busca emplear "la pieza del eden" en su beneficio. Para él Desmond no es más que un medio para conseguir sus fines.



Dra. Lucy Stillman



Es la asistente del Dr. Vidic, trabaja también para el proyecto animus pero es muy más social, apoya a Desmond y lo ayuda en lo que puede aunque el doctor no le da mucha libertad de movimiento, a lo largo del juego es por medio de algunas conversaciones con ella que descubrimos un poco más acerca de las verdaderas intenciones de Abstergo. Al final del juego se descubre que la doctora Lucy es miembro de la orden de los asesinos y que estaba infiltrada en el proyecto para descubrir las verdaderas intenciones de los templarios.

Al Mualim

La representación en el juego del “Viejo de la Montaña”, líder de la orden de los asesinos, es un personaje muy importante en la historia pues durante todo el juego es él quien da las ordenes a Altair. Al Mualim es un viejo muy astuto y bajo su lema “nada es lo que parece, todo esta permitido” emplea todas las circunstancias a su favor.



Él maneja a Altair para que asesine a todos los enemigos que tiene a lo largo de tierra santa para no tener que compartir el poder que ha logrado alcanzar por tener la pieza del edén. Al final Altair comprende la conspiración de su maestro y sus verdaderas intenciones y es él mismo quien acaba con la vida de Al Mualim.

Robert de Sable



El Gran Maestro de los Caballeros Templarios y enemigo principal de Altair, un hombre de pocos escrúpulos, quien es capaz de matar a mujeres o niños para lograr sus objetivos, herido de muerte por Altair confiesa las verdaderas intenciones de Al Mualim y el uso que planea darle a la pieza del edén.

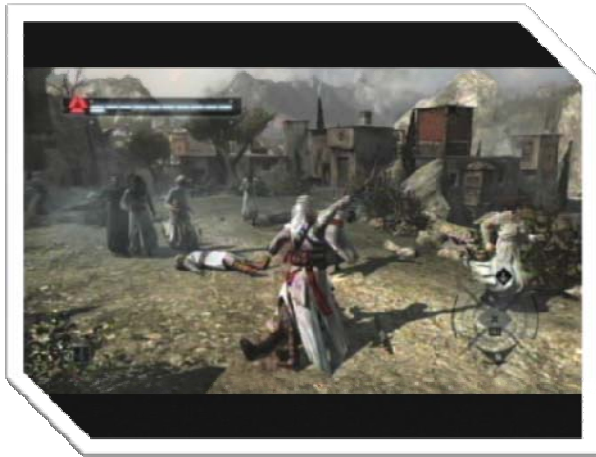
3.2.3 Personajes Incidentales

Son los personajes que aparecen en solo una pequeña parte de la totalidad de la obra. Reciben ese nombre pues únicamente están presentes en pequeños incidentes o sucesos menores.

A lo largo de la historia nos encontraremos con algunos personajes que nada más aparecen para cumplir alguna función específica como dar algún mensaje, alguna instrucción o pedir ayuda.

También se puede considerar a los 8 principales objetivos de asesinato como personajes incidentales, pues aunque son claves para el desarrollo de la historia su participación es mínima pues son solo víctimas que terminan dando alguna información en pleno lecho de muerte.

Es importante resaltar que en el mundo de Assassin's Creed el jugador se cruzara todo el tiempo con personajes de este tipo pues las ciudades por las que cruza están repletas de ciudadanos con los cuales, si es que así lo desea puede interactuar de alguna manera, por ejemplo al ir huyendo después de un asalto puedes tropezar con algún aldeano, lo cual te hará caer y ser alcanzado por los guardias, este es solo un ejemplo de las distintas variantes que se pueden dar durante el juego, variantes que, aunque no cambian la trama principal del juego si pueden afectar la experiencia del jugador.

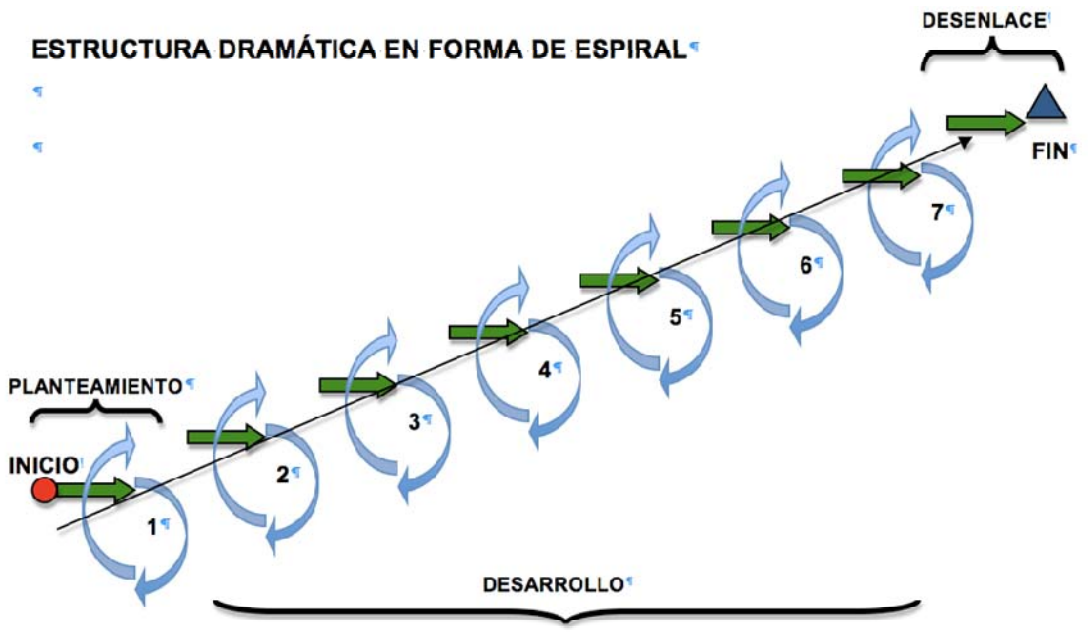


3.3 Estructura Dramática

En los puntos anteriores se ha tratado el “qué” cuenta *Assassin's Creed*, en realidad se podría decir que es una historia simple, los personajes si bien tienen cierto grado de complejidad no son algo realmente fuera de lo común; tomando como ejemplo al personaje de Altair podemos resumir que es un héroe caído en desgracia que trata de redimirse cumpliendo ciertas tareas con las cuales poco a poco va tomando conciencia de la realidad.

Lo que es de resaltar en este videojuego es el “cómo” cuenta la historia, es decir la forma de la estructura dramática que maneja, debido a los saltos temporales que en realidad no son más que viajes dentro de la memoria genética de Desmond Miles, viajes que dan pie a que tomes control sobre Altair quien es el que lleva a cabo la mayoría de las acciones.

Esta estructura dramática, que es en forma de espiral da vitalidad y complejidad a la historia de *Assassin's Creed*. Una estructura en espiral tiene como característica que lleva una línea temporal principal que en este caso es la de Desmond Miles, pero contiene saltos temporales generalmente al pasado, al regresar del salto temporal se sigue con el orden cronológico de la línea principal. Este tipo de forma es comúnmente empleada en narraciones donde los personajes tienen recurrentemente recuerdos que sirven para explicar o reforzar lo que sucede en el presente.



En el esquema anterior podemos observar una estructura dramática en forma de espiral, las flechas verdes son la línea temporal principal, en el caso de *Assassin's Creed* es la historia de Desmond Miles y todo lo que va sucediendo en el año 2012. En azul vemos las regresiones al pasado por medio del animus, es en estas partes donde el personaje de Altair entra en acción y donde se desarrolla la mayoría del juego. Están marcadas del 1 al 7, ya que cada regresión corresponde al recuerdo de un asesinato, los cuales se explican a continuación.

1. **El Templo de Salomón:** Inmediatamente después del tutorial entramos al primer recuerdo el cual empieza con el asesinato de un anciano inocente, rompiendo así la primera regla de los asesinos. También ocurre un intento fallido de asesinar a Robert de Sable y lo más importante el castigo que recibe Altair por su fracaso.
2. **El Traidor de Masyaf:** Despiertas para darte cuenta que no estas muerto, el viejo de la montaña te ha despojado tu rango y pertenencia, ahora eres otra vez un novicio dentro de la orden. Hay un traidor dentro de Masyaf, tu deber es encontrarlo y claro acabar con él.
3. **Garnier de Naplouse:** Rastrear y asesinar al maestro de la Orden de los Hospitalarios en Acre.
4. **Talal de Jerusalén:** Esta vez tu objetivo es asesinar a un comerciante de esclavos.
5. **Abu L Naquod:** Este importante mercader del barrio rico de Damasco se enriquece a costa de robar a los demás, sin duda es necesario acabar con alguien como él.
6. **William de Montferrat:** El regente de la ciudad de Acre en ausencia del Rey Ricardo, su muerte demostrará quien tiene el control de Tierra Santa. En esta memoria también acabas con Maj Addin quien es el regente de Jerusalén en ausencia de Saladino.
7. **Robert de Sable y Al Mualim:** Por fin llega el momento de ajustar cuentas, esta vez asesinaras a Robert de Sable, pero vaya que es cierta la frase favorita de Al Mualim "nada es lo que parece" él mismo maestro es un traidor, tu deber es liberar a la orden de una sabandija como él.

3.4 La experiencia de jugar *Assassin's Creed*

Se tomo el primer bloque del juego para analizarlo detalladamente, para esto, se grabó en tiempo real los avances del juego, es decir desde que el jugador prende la consola, la interfase de esta y su avance por la historia, desde el inicio hasta el fin del planteamiento, pasando por el tutorial y la primera misión. Este video en DVD viene junto con el trabajo, a continuación se desglosa y analiza, marcando el código de tiempo en el que suceden los acontecimientos, este primer bloque que contiene toda la esencia del juego.

IN	OUT	DESCRIPCIÓN
000010	000329	Prueba
000337	000430	Interfase XBOX 360
000442	000456	Logo de UBISOFT – Una presentación de UBISOFT Montreal
000457	000505	Inspirada en sucesos y personajes históricos... Esta obra de ficción ha sido diseñada, desarrollada y producida por un equipo multicultural de diferentes creencias religiosas
000506	000645	Video de Introducción del juego
000646	000702	Menú de Inicio del Juego
000703	000731	Pantalla de carga de la partida
000732	000906	Primer intento de sincronización con el animus... Primer recuerdo borroso.
000907	001049	Video Año 2012 Se explica quien eres y porque estas ahí.
001050	001312	Explicación de ¿Qué es el animus? Y ¿Cómo funciona? Teoría Socio-Biológica
001313	002221	Tutorial del juego , ¿cómo moverse? ¿Cómo atacar? ¿Cómo esconderse? Etc. Toda la instrucción la da la voz del animus, es una manera de reforzar la historia. Esta voz del animus se volverá una especie de narrador durante todo el juego.
002222	002329	Video de asesinato. Altair tiene una discusión sobre los métodos de los que se sirve para actuar. “Suerte no, destreza” Muestra de la personalidad de Altair. – Explicación de las marcas de pantalla
002330	002524	Juego Una primera misión, bastante sencilla, sirve para reforzar los movimientos aprendidos durante el tutorial. El jugador se encuentra dentro de una caverna, tiene que recuperar la famosa “arca de la alianza” de las manos de los templarios, la música es acorde al lugar en el que se desarrollan los hechos, los sonidos ambientales son los de una húmeda gruta. 24:45 Dolly In para mostrar a la próxima víctima de asesinato, la cual se encuentra de espaldas. Se puede ejecutar el movimiento en perfil alto o bajo, tu decides como hacerlo. 25:17 Primer asesinato del juego, en perfil bajo.
002525	002618	Video Arca de la Alianza, intento de asesinato de Robert de Sable. Discusión de Altair con sus compañeros donde se muestra arrogante.

002619	002654	<p>Juego</p> <p>Se acerca al lugar donde se encuentran los templarios, hay un dialogo con Robert de Sable, puede elegir como atacarlo, en un movimiento de alto o de bajo perfil, la decisión no afecta el resultado pues el ataque será detenido, solo la experiencia del jugador, se decide atacar con un perfil alto.</p>
002655	002800	<p>Video</p> <p>Altair ataca, es detenido por Robert de Sable quien lo arroja fuera del lugar, sus dos compañeros quedan atrapados con los templarios.</p>
002801	002855	<p>Juego</p> <p>28:19 Dolly In para mostrar la puerta de salida a la que se tiene que llegar.</p>
002856	002902	<p>Video</p> <p>Altair ha llegado a la salida, se ve al fondo la luz fuera de la caverna, ha logrado escapar. La música refuerza el sentido de haber alcanzado la libertad. Se escucha la voz del narrador virtual: "Saltando a un bloque de memoria más reciente". Esto significa que se ha pasado de nivel.</p>
002903	002916	<p>Carga</p> <p>El juego esta cargando el siguiente nivel, Altair se encuentra en esta especie de limbo informático.</p>
002917	002938	<p>Video</p> <p>El siguiente bloque de memoria empieza con un video, Altair esta ya en el pueblo de Masyaf, donde es recibido por un personaje secundario Rauf, quien esta feliz de que haya vuelto sano y salvo, mantienen una corta conversación, lo importante aquí es que él le comenta que el maestro lo esta esperando.</p> <p>Aquí nos encontramos con una clara elipsis temporal, que va del momento en que se llega a la salida de la caverna, al punto en que ya esta en el pueblo.</p>
002939	003234	<p>Juego</p> <p>Esta es la primera vez que te encuentras caminando libremente por un pueblo, todo el tiempo estas acompañado por los sonidos incidentales, no solo los que tu generas como tus pasos, también los característicos del lugar, el murmullo de los habitantes, sus comentarios, el trino de las aves, etc.</p> <p>30:14 Se decide correr</p> <p>30:22 Al ir corriendo se choca con gente del pueblo, Altair tropieza y cae. Toma y empuja a un ciudadano.</p> <p>30:57 El jugador decide quedarse a ver el paisaje</p>

		<p>del castillo de Masyaf y utilizar el movimiento de cámara para ver el detalle de los alrededores.</p> <p>31:37 El jugador decide subir al techo de una de las casas para ver mejor el panorama.</p> <p>31:59 Corte (Se dejo de grabar)</p> <p>32:00 Altair llega por primera vez en el juego al castillo de Masyaf, hay un pequeño video con un plano abierto donde se muestra el Castillo, hay un movimiento de cámara, Tilt Up que sirve para enfatizar el tamaño de la construcción. Entra música de fondo con un tono místico.</p> <p>32:33 El jugador decide correr.</p>
003235	003309	<p>Video</p> <p>Al llegar a la entrada del Castillo se encuentra con un personaje secundario Abas, quien le comenta que el maestro lo espera en la biblioteca, se muestra que la relación entre él y Altair no es cordial.</p>
003310	003431	<p>Juego</p> <p>33:24 Corte (Se dejo de grabar)</p> <p>33:25 El jugador hace movimientos de cámara para observar el detalle del en el patio exterior del castillo. Cabe resaltar la música de fondo.</p> <p>33:54 Corte (se dejo de grabar)</p> <p>34:09 El jugador decide ir por la derecha, esto no es relevante, simplemente denota la libertad de movimiento que tiene el jugador, toda esta toma de decisiones si afecta la experiencia la cual es única e individual y cambia en cada persona que se enfrente al juego.</p>
003432	003700	<p>Video</p> <p>Altair se encuentre con Al Mualim, que es la representación del “viejo de la montaña”, al cual le informa de su fracaso en la misión, en medio de la discusión llega Malyk, quien había sobrevivido a la batalla con los templarios, él trajo consigo el tesoro que Altair no había podido obtener.</p> <p>Llega un mensajero para avisar que los templarios han venido a atacar la fortaleza de Masyaf.</p> <p>Altair recibe la orden de ir a acabar con los caballeros del temple, pero antes de partir es advertido de que su discusión con el maestro no ha terminado aún...</p>
003701	003705	<p>Carga</p> <p>El juego esta cargando el siguiente nivel, Altair se encuentra en esta especie de limbo informático.</p>
003706	004132	<p>Juego</p> <p>El jugador se encuentra en el patio central del castillo de Masiáf, pero ahora las cosas son algo distintas a como eran cuando llegaste para</p>

		<p>presentarte ante el maestro, ahora encuentras algunos cuerpos de hermanos muertos y otros que estan heridos y estan siendo atendidos.</p> <p>37:11 El jugador pone PAUSA, este es otro elemento importante que puede afectar la experiencia a la que el jugador se enfrenta, ya que tiene la oportunidad de detener por un tiempo las acciones que se desarrollan. Al poner PAUSA el jugador tiene acceso a un menú en el cual puede elegir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Volver a la sesión: Esto activa el juego exactamente donde el jugador había puesto pausa. - Opciones: Aquí puedes modificar algunas características del juego como el tipo de audio que puede ser estereo o surround o características de video como la salida del color, brillo, saturación de color, etc. También puedes modificar en cualquier momento la configuración de los botones del control de mando al que más se acomode a tus necesidades. - Mapa: Accedes al mapa de la región en la cual se encuentra Altair lo cual es muy útil pues en el mismo mapa se encuentran señalados la localización de los objetivos por cumplir (Interrogatorios, hurtos y por supuesto asesinatos). - Salir de la Memoria: Terminas la sesión, y sales del Animus (esto es para salir del juego). - Registro de Memoria: Aquí puedes checar los objetivos alcanzados para cada memoria y los que faltan por cumplirse (hay que recordar que aquí los niveles del juego están divididos por bloques de memoria, es decir cada bloque de memoria o recuerdo corresponde a un nivel). - Memorias adicionales: Aquí se ve el registro de los objetivos extras del juego como la recolección de estandartes o el número de templarios asesinados. <p>El jugador puede acceder al menu de PAUSA en cualquier momento dentro del juego.</p> <p>37:27 El jugador decide quedarse a observar a un herido que esta siendo atendido.</p> <p>37:33 Justo antes de salir del Castillo hay un</p>
--	--	--

		<p>pequeño video en el que te encuentras con un hermano de la orden quien te da un poco de información sobre la situación y te pide ayuda para detener y distraer a los templarios en lo que el rescata a otros. Este video es meramente explicativo, da pie a las siguientes acciones que realizara el jugador.</p> <p>37:38 El jugador se enfrenta a sus primera batallas con espada, cabe resaltar que en la pantalla se dan algunas instrucciones tanto como para atacar como para defenderse. La música de fondo resalta la acción. Tienes varios enfrentamientos con caballeros templarios.</p> <p>Recibes la orden de regresar al castillo de Masyaf.</p>
004133	004231	<p>Juego</p> <p>Después de lo que podríamos considerar una elipsis temporal, ya estas de vuelta en el castillo de Masyaf. Al entrar ocurre un video corto en el que se te da la explicación de que el maestro tiene una sorpresa preparada para los templarios, este es otro video explicativo de las acciones que llevara acabo el jugador, se te pide seguir a otro soldado y hacer lo que el haga.</p>
004232	004345	<p>Video</p> <p>Altair se encuentra en lo alto de una de las torres del castillo de Masyaf, desde ahí se puede observar a Roberto de Sable quien se encuentra junto con su ejercito frente a las puertas de la fortaleza exigiendo que se le devuelva lo que le han robado, Al Mualim le dice que el objeto no le pertenece y que es mejor que se marche antes de que diezme todavía más a su ejercito. Roberto ordena que la ejecución de un prisionero mientras discute la rendición del castillo y sus hombres y pregunta si sus hombres le serán fieles cuando les falte la comida y no tengas agua, a lo que el viejo maestro responde: "Mis hombres no temen morir Roberto, abrazan la muerte y la merecida recompensa."</p> <p>Este video es claramente una adaptación de lo narrado por el Conde Henry de Champagne al relatar su encuentro con el viejo de la montaña, pues al igual que en la historia del conde, los asesinos se lanzan desde las torres al vacío sin vacilar a la orden de "en nombre de Dios".</p>
004346	004629	<p>Juego</p> <p>El jugador tiene que realizar su primer "Salto de Fe", movimiento que tendrá que realizar en varias</p>

		<p>ocasiones a lo largo del juego, este consiste simplemente de lanzarse al vacío, al hacer esta acción se escucha el sonido de un águila, hay que recordar que el nombre de Altaïr también significa en árabe “Gran águila que vuela” y es a su vez el nombre de la estrella más brillante de la constelación del águila, así las referencias a este animal es un elemento recurrente a lo largo de todo el juego.</p> <p>Después de pasar algunos obstáculos y escalar una torre, el jugador con un golpe de espada corta una cuerda la cual activa la trampa preparada a los templarios.</p>
004630	004858	<p>Video</p> <p>La victoria se ha conseguido, el maestro felicita a Altair por haber logrado derrotar a los templarios, todo cambia cuando Al Mualim empieza a recordarle el credo y a explicarle cada uno de los preceptos, le recrimina por haber roto las normas de los asesinos, como castigo a sus faltas recibirá la muerte, el propio maestro entierra su daga en el pecho de Altair.</p>
004839	004912	<p>Carga</p> <p>El juego esta cargando el siguiente nivel.</p>
004913	004950	<p>Video</p> <p>Año 2012 El Dr. Vidic y la Dra. Lucy están admirados por la tasa de adaptación del nuevo sujeto de investigación Desmond Miles. Los doctores discuten sobre continuar o no con la sesión puesto que ya lleva muchas horas conectado al Animus, el doctor comenta que todavía falta mucho para llegar al recuerdo que él busca. Deciden ir a la sala de juntas a continuar con la discusión para así poder llegar a un acuerdo.</p>
004951	005630	<p>Juego</p> <p>Ahora el jugador toma el control sobre Desmond Miles quien acaba de salir del animus. Decide dar una vuelta por el laboratorio. Se logra escuchar parte de la conversación que estan teniendo en la sala de juntas los doctores.</p> <p>Aquí cabe señalar un elemento importante ya que, como era de esperarse, si el jugador se acerca al lugar de la plática ésta se escucha más fuerte y claro.</p> <p>El jugador quien tiene el control de Desmond Miles tiene la opción a desarrollar ciertas opciones como fue escuchar por la rendija o conversar con la doctora al presionar un botón. El jugador puede ver en la pantalla al acercarse a ciertos objetos u</p>

		<p>personajes una leyenda que le explica que presione el botón. Todas estas acciones son opcionales, lo único que cambian es la experiencia del jugador, ya que el realizarlas no afecta el curso del juego. Estas solo te dan información adicional.</p> <p>50:58 El Jugador se acerca a una especie de armario, se le la opción de presionar un botón para realizar cierta acción, al no poder abrir las puertas el personaje reacciona alegando que ni siquiera se puede cambiar de ropa.</p> <p>51:06 Al deambular por el baño del laboratorio, el jugador descubre que por la rendija de ventilación hay acceso a la sala de juntas donde están los doctores, el jugador decide escuchar la conversación. Ahora la discusión se escucha claramente.</p> <p>52:05 Después de escuchar por la rendija, el jugador se dedica a dar vueltas por el laboratorio y el baño, buscando que más puede ser interesante.</p> <p>53:10 El Dr. Vidic al salir de la sala de juntas quien le informa que la sesión ha terminado por ese día y le sugiere que vuelva a su cuarto y descanse.</p> <p>53:45 El jugador empieza una charla con la Dra. Lucy, quien le pregunta sobre su pasado, Desmond explica que creció en una granja, una especie de comunidad en mitad de la nada. Después la doctora lo manda a descansar.</p> <p>55:05 El jugador continua con la charla con la doctora, esta le explica como es que lo encontraron.</p> <p>53:50 El jugador busca más charla con la doctora para conseguir más respuestas pero esta se niega a continuar la conversación.</p> <p>56:27 El jugador lleva al personaje cerca de la cama para que se acueste y tome un descanso.</p>
005631	005711	<p>Video</p> <p>Vemos el titulo en fondo negro, A LA MAÑANA SIGUIENTE... Desmond despierta y lo primero que ve es al doctor observándolo junto a su cama, empieza una charla sobre sus antepasados y el punto de vista que Vidic tenía sobre ellos y sus acciones.</p>
005712		<p>Juego</p> <p>Continua la charla del Dr. Vidic, la diferencia es que el jugador es que ahora tiene control sobre los movimientos del personaje, este sigue al doctor hasta su escritorio en el laboratorio.</p> <p>58:33 El jugador deambula por el laboratorio hasta que recibe la orden del doctor de sentarse en el</p>

		animus. 59:00 El jugador ya dentro del animus da un recorrido por las opciones que tiene antes de acceder al bloque de memoria siguiente (siguiente nivel) debido a la tardanza, al fondo se escucha la voz del doctor quien le recrimina por haber olvidado como usar el animus.
005929	005949	Carga El juego esta cargando el siguiente nivel, Altair se encuentra en esta especie de limbo informático.
005950	010220	Video Regresamos al año 1191, Altair, quien esta sorprendido por estar con vida, se encuentra con el Maestro Al Mualim quien le explica que ha dormido el sueño de la muerte, del útero y que al despertar también ha renacido. Le increpa que es arrogante y confiado y que asi nunca lograra obtener la paz interior necesaria para ser un verdadero maestro de la orden. Altair privado de sus pertenencias y de su rango tendrá que empezar desde cero como en el día en que se unió a la orden, todo esto a cambio de la posibilidad de redimirse, ganándose otra vez su lugar como un asesino. Ahora tendrá que rastrear él mismo a sus victimas, la primera de ellas será el traidor que ayudo a Roberto de Sable. De este modo da comienzo la historia de Assassins Creed, quedan en el camino 8 asesinatos por cumplir, ciudades que recorrer y muchas tareas por realizar.

Como se puede constatar con éste análisis aunque la historia esencialmente no cambia, el jugador tiene la libertad de explorar y actuar como desee en ese mundo creado para su entretenimiento, cambiando así la experiencia de juego de persona a persona, tomándose cada quien el tiempo que crea necesario para realizar alguna acción, decidir no hacerla o hacerla de manera distinta, se podría decir que todos los caminos llevan de alguna manera al mismo punto, lo importante aquí es justamente eso, la experiencia que cada jugador aporta convirtiéndose también en un argumentista de la historia.

En *Assassin's Creed* el jugador deja de ser él mismo para convertirse por un tiempo en Altair, un asesino de la edad media, experto en el arte del combate. Esto es muy importante pues permite que viva una experiencia que va más allá de la que te permite el cine o la televisión, pues si bien es cierto que hay películas que te atrapan, nunca dejas de ser más que un espectador pasivo, con los videojuegos en cambio la experiencia es mucho más activa,

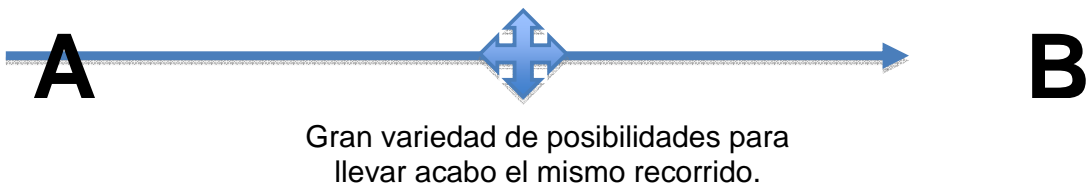
pues tus sentidos tienen que estar muy atentos a lo que sucede en la pantalla, aquí entran en juego no solamente la vista y el oído, el tacto toma un papel fundamental pues el jugador tiene el control sobre lo que sucede, apretar un botón con cierta fuerza implica que el personaje corra o camine, brinque poco o mucho, asesine lentamente o lo haga de una manera más brutal, un claro ejemplo de esto son los distintos movimientos que puede realizar Altair, los cuales van desde golpear a puño limpio o utilizar alguna de las armas que maneja como la espada larga, la espada corta, los cuchillos lanzables o la daga retractil que esconde bajo el brazo permitiendo matar sin llamar mucho la atención; con cada arma se pueden realizar distintas maniobras lo cual implica ventajas y desventajas que le dan al jugador un abanico de posibilidades y combinaciones ya que él puede tomar la decisión de cuando ser sutil o no y en que casos es más conveniente usar cierto tipo de arma debido a las características del escenario y de la futura víctima, esto tiene repercusión en el juego pues si cometes un asesinato a distancia con los cuchillos lanzables los guardias tardarán más tiempo en darse cuenta de lo ocurrido que si lo haces con la espada causando mucho alboroto teniendo como consecuencia una persecución. Otra cosa que el jugador debe tomar en cuenta es el tratar de llevar a cabo los asesinatos en lugares con pocos testigos y tener cuidado de no matar inocentes, ya que esto afecta su barra de sincronización (esta barra es la "vida" del personaje, al terminarse la sincronización el jugador pierde la partida y tendrá que empezar desde el punto en que salvo su avance por última vez), no hay que olvidar que *Assassin's Creed* es un juego en el que el ser sigiloso es clave para conseguir la victoria. Además de la toma de decisiones, al tener los controles de mando la capacidad de vibrar en concordancia con lo sucedido en pantalla la experiencia se expande pues se puede sentir un espadazo o el impacto al caer desde un lugar alto. El juego de video exige que se ponga mucha más atención a lo que se hace, pues sin la concentración necesaria será difícil que logre los avances deseados.

Como se puede observar en el análisis del primer segmento del juego, éste consta de puntos clave que mantienen la línea de la historia, estos puntos clave en su gran mayoría son videos, pero lo realmente importante aquí es el tramo que se encuentra entre esos dos puntos clave, lo cual es el juego en sí, donde el jugador toma las riendas del personaje decidiendo sus acciones y que camino tomar, esta es la esencia misma del juego, lo divertido, el momento en el que el jugador deja de ser un mero espectador de videos para convertirse en un actante, aquí está la parte verdaderamente lúdica de *Assassin's Creed*.

Tomemos como ejemplo, un solo tramo de juego el cual es muy sencillo el que va del minuto 29:39 al 32:34, es el que por primera vez llegas al pueblo de Masyaf y se te informa que el maestro te está esperando en el castillo. Lo único que el jugador tiene que hacer es ir de un punto A que sería la entrada del pueblo a un punto B que es la entrada del castillo. En la grabación, el recorrido se hizo en un poco menos de tres minutos, durante los

cuales se deambulo un poco por el pueblo y se estuvo observando un poco el paisaje.

Lo que hay que resaltar es que este segmento se pudo haber recorrido en la mitad del tiempo yendo directamente al castillo sin hacer ninguna parada, o el mismo bloque pudo haber durado el tiempo que el jugador hubiese deseado, aquí entra la parte vivencial de *Assassin's Creed*, cuando el juego deja de ser simplemente llegar de un punto A a un punto B, aquí entran todas las posibilidades, correr, escalar edificios, explorar la ciudad en busca de estandartes que te dan puntos extras, luchar con los guardias, estar observando el detalle en las gráficas, asesinar inocentes, todo esta permitido, el jugador tiene la decisión de hacerlo como quiera o como le convenga.



Si, para que el juego avance tiene que llegar tarde o temprano a ese punto B, es decir cumplir con el recorrido, pero la experiencia de juego puede cambiar mucho, ya que hay muchas formas de llegar y varias cosas por hacer durante el trayecto.

Pensemos que un jugador tiene poco tiempo ese día y decide ir rápidamente, sin explorar nada ni entretenerse, simplemente correr de A hacia B. Otro jugador con más tiempo libre decide buscar los estandartes ocultos en la ciudad, así en un mismo tramo uno podría tardar 2 minutos y el otro 30, afectando con esto el desarrollo de la historia ya que a pesar de que los puntos climáticos permanecen sin cambio es justamente la experiencia ante el juego la que es distinta en cada ocasión. Esto es muy semejante a la vida real, la experiencia de dos personas al recorrer el bosque de Chapultepec de un punto A hacia un punto B puede siempre ser muy distinta, aquí sucede exactamente lo mismo.

Esto puede ir más allá, la vivencia de alguien ante el mismo tramo de juego de alguien experimentado comparada con la de alguien con la de un novato va a cambiar y lo que es más dicha vivencia no solo cambia de jugador a jugador, ya que la misma persona si recorre dos veces el mismo camino puede hacerlo de manera distinta y una tercera puede cambiar otra vez, siendo las posibilidades casi infinitas, pues tal vez un día decida matar de un solo tajo a la molesta limosnera que lo hizo tropezar.

Este es el punto más importante y lo que distingue a los videojuegos del cine, al ver una película una y otra vez, siempre encontrarás lo mismo, no va a haber variedad, así el espectador tendrá un rol pasivo ante el mensaje. En *Assassin's Creed* no, porque si bien es cierto que tendrás que hacer el mismo recorrido de un punto A a un punto B, el jugador es un espectador activo del desarrollo de la historia, volviéndose coparticipante del argumento e interfiriendo en el mensaje que el espectador recibe, ya que no será lo mismo ver jugar a alguien que simplemente corre de la entrada del pueblo al castillo a ver jugar a otra persona que se dedique a asesinar civiles por 10 minutos. El jugador se convierte en un co-argumentista de la historia afectándola con base en las acciones que lleve a cabo, decidiendo, influyendo y definiendo el curso de las cosas.

Podemos decir que aunque Altair tiene un destino marcado, el como llegue a él esta en manos de miles de personas que están viviendo su historia en todo el mundo y el camino que cada uno elegirá siempre será distinto.

Conclusiones

En cada período los seres humanos han desarrollado formas específicas de utilizar su tiempo libre y lograr momentos de entretenimiento, acordes al grado de desarrollo que les brinda la sociedad. Así vemos las tendencias que van desde juegos primitivos con piedras y canicas, pasando por lugares masivos y tecnológicamente desarrollados, hasta llegar a los juegos privados, alejados de la interacción con otras personas, como son los juegos de video.

La sociedad actual se caracteriza por muchos fenómenos contradictorios. En primer lugar vivimos el auge de una revolución tecnológica que nos brinda numerosas posibilidades y por otro lado somos una sociedad polarizada en extremos excluyentes en los que encontramos grandes concentraciones humanas en pobreza, contrastando con mínimos grupos en posesión de los recursos. Si bien la relación directa de la pobreza con el incremento de la inseguridad no está demostrada totalmente, lo cierto es que vivimos tiempos donde la integridad humana no está garantizada. Eso nos lleva al abandono de los espacios abiertos y de convivencia, para concentrarnos en lugares más cerrados, de menor interacción y con más aprovechamiento de los recursos tecnológicos. Aquí es donde los videojuegos ocupan un lugar cada vez más importante.

Creo que entender los videojuegos ayuda a entender a los seres humanos, quienes tenemos la necesidad de jugar, de diversión, de distracción. Los juegos y la manera de divertirse ha ido cambiando a lo largo de la historia, pero siempre se han mantenido a nuestro lado, somos seres que no solo disfrutamos lo lúdico, necesitamos de ello.

Desde el principio de la humanidad los cuentos e historias contados de generación a generación habían logrado mantener ciertas tradiciones las cuales se mantenían vivas, dando una explicación poética del mundo a través mitos de dioses, semidioses y héroes. El folclore, ese conocimiento anónimo y colectivo propiedad del pueblo se iría transmitiendo de generación en generación manteniéndose vigente gracias a que cada vez que se contaba la historia esta se iba regenerando y evolucionando ya que cada narrador, cada argumentista y por supuesto cada receptor reinterpretaba la información.

Esto cambió con la llegada de la escritura, muchos de estos mitos y leyendas quedaron plasmados de manera escrita, perdiendo con esto la vitalidad que la palabra le regalaba, ahora la historia oficial sería la que

estaba en los libros, cada vez que se lea esta será la misma, no sufrirá cambios, cada punto permanecerá en su lugar. Creo que con el cine sucedió un fenómeno parecido, una historia fílmica una vez terminada ya no cambiara, los diálogos serán siempre los mismos, las tomas, los encuadres y los movimientos de cámara seguirán ahí sin modificación alguna. Con el teatro, a diferencia del anterior, la misma obra puede ser montada en distintos lugares y con diferentes actores, esto le da la vitalidad y esencia de cada lugar y no solo eso, cada representación es distinta no hay nada fijo ni seguro, los actores tienen cierta libertad para improvisar o para adaptarse a ciertas situaciones, los accidentes pueden ocurrir, un resbalón un error en el diálogo, cada representación es única, los receptores no son los mismos, el ánimo de los actores cambia de una función a otra, en fin existe la emoción de que no todo está escrito.

Muchos creían que con la llegada del cine el teatro desaparecería, otros tantos creyeron que con la televisión la radio ya no tenía sentido, como sabemos ni el teatro ni la radio han desaparecido, tampoco los espectáculos de cuenta cuentos los cuales en los últimos años les han tomado mayor importancia en nuestro país. Considero que sería tonto pensar que los videojuegos van a sustituir alguna vez al cine, simplemente son un medio más para la expresión de ideas, otra herramienta para explotar el arte de contar historias, solo que con los juegos de video tenemos muchos elementos tomados del cine y su lenguaje combinados con la interacción, es decir el jugador no es un receptor pasivo, al contrario, éste interviene directamente en el desarrollo de las acciones tomando decisiones, convirtiéndose en co-argumentista del juego. La estructura dramática no será modificada, pero cada jugador pondrá algo de su cosecha, así la historia cobra vida, cada persona la interpretará y disfrutará de manera distinta, siguiendo sus propias rutas y sus propios métodos para alcanzar su objetivo. Esto me hace pensar en el parecido que tienen estos primeros mitos y leyendas que se transmitían de generación en generación, cuya esencia no cambiaba, se mantenían vigentes debido a la interpretación que le daban los transmisores, agregando cada quien un poco de su “cosecha”.

Todos hemos soñado con tener ciertas capacidades fuera de serie, poderes sobre humanos como los de los dioses o semidioses. En la actualidad tal vez no deseamos tener la fuerza de Hércules o ser parte de los Argonautas y viajar con Jason en busca del vellocino de oro, pero existen estos nuevos semidioses capaces de vencer al mal o a la injusticia, los súper héroes actuales son simplemente una adaptación de aquellos que aparecían en los mitos griegos.

Gracias a la tecnología que la industria de los videojuegos ha alcanzado, hoy en día se le permite al jugador tomar parte de esas historias, tener control sobre personajes capaces de realizar acciones increíbles, al jugar la persona deja de ser ella misma para convertirse en el personaje,

tomar decisiones, brincar, saltar, pelear de manera increíble. Él tiene el control, no es más un simple ser humano es Altair un mítico miembro de la orden de los asesinos, esta en la edad media y tiene una misión por cumplir.

En la historia de Assassin's Creed, Desmond Miles aprende sobre si mismo al revivir y tomar el papel de Altair, su antepasado. En la vida real, ¿que tanto aprendemos de nosotros mismos tomando el papel de alguien más? Considero que otra vez los videojuegos vienen a llenar un hueco, muchos seres humanos por no decir que todos alguna vez han querido ser alguien más, los carnavales y mascaradas son un claro ejemplo de esto, al disfrazarse se convierten, actúan bajo un velo de protección, su identidad esta protegida, son alguien más, lo que han querido ser, de vez en cuando en algunas ocasiones dejan salir libremente al Mr. Hyde que llevan dentro, que todos llevamos dentro. De esta forma los videojuegos se vuelven una válvula de escape, una forma que los hombres y mujeres contemporáneos usamos para fugarnos de la realidad, convertirnos, al interpretar el papel de alguien más, y entrar en un mundo donde dejamos de ser víctimas de las situaciones que nos rodean, para tomar el control de un mundo donde prácticamente todo es posible.

Considero que los videojuegos han logrado dominar el arte de narrar historias, haciendo que las personas se involucren cada vez más en ellas, teniendo un efecto no solo lúdico sino también liberador. Los jugadores no son simplemente espectadores pasivos de lo que ocurre en la pantalla, al contrario todo lo que ocurre en la pantalla es generado por ellos, los sentidos del tacto, vista y oído deben estar coordinados para poder salir victoriosos de los retos que el juego les tenga preparado.

Es por eso que podemos decir que si bien en este trabajo se ha tratado la historia de los videojuegos y su desarrollo, la historia en los videojuegos y la interpretación de ésta a través de ellos, es importante resaltar el papel que jugaran los videojuegos en la historia de la humanidad, ya que su influencia se dejará sentir cada vez más en las nuevas generaciones que seguirán creciendo junto con ellos, no sabemos hasta donde la tecnología puede llegar, pero basta con ver el impacto que han tenido hasta la fecha para poder tener cierta idea de cual puede ser el futuro: más y mejores historias, tramas más complicadas, personajes más profundos, escenarios más apegados a la realidad, todo esto con un solo fin, divertir a los seres humanos ya que a fin de cuentas, todos jugamos.

Fuentes

- Alfredo Fonseca, Rafaél García. “Assassin’s Creed” *El código de la muerte*. Gamers, noviembre, 2007, No. 27, 38-41.
- Assassin’s Creed, desarrollador: Ubisoft Montreal, distribuidor Ubisoft, productor Jade Raymond, clasificación 18+, lanzamiento 15 de noviembre de 2007.
- Cyanuro Visual. *Esquema de la cultura gamer*. Atomix, junio, 2008, No. 100, 48-51.
- Garfias Frías, José Ángel. *Análisis narratológico de Castlevania: Para la obtención de un modelo argumental en videojuegos. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación*. UNAM- Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. 2006
- GOEYENS Vargas, Edgar. *Entretenimiento Electrónico*. México, Vid, 2002
- Historia de los videojuegos.
<http://www.guiamania.com/historia/index.php>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Basilio_II
- http://es.wikipedia.org/wiki/Batalla_de_Arsuf
- http://es.wikipedia.org/wiki/Batalla_de_Hattin
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Cd>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/DVD>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Edesa>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Gamer>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Gregorio_VII
- http://es.wikipedia.org/wiki/Jade_Raymond
- http://es.wikipedia.org/wiki/Krak_de_los_Caballeros
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Mattel>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Metal_Gear_Solid
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/NintendoSignificadodelapalabra>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Selyúcidas>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Miyamoto
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Software>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Spacewar>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Ubisoft>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>
- http://es.wikipedia.org/wiki/William_Higinbotham

- José Luis Corral Lafuente. *Los Monjes de la Guerra, Templarios en Tierra Santa*. HISTORIA, National Geographic. No. 42, 2008.
- José María Monlau. *Las ocho grandes cruzadas*. Muy Interesante, Edición Especial Las Cruzadas. Junio, 2007, 41-53.
- López Alcaraz, María de Lourdes y Graciela Martínez-Zalce. *Manual para investigaciones literarias*. México, UNAM-Acatlán, 2000.
- Mario Bros, desarrollador Nintendo, distribuidor Nintendo, diseñador Shigeru Miyamoto, clasificación toda la familia, junio de 1986
- Metal Gear Solid, desarrollador Konami Computer Entertainment Japan / [Kojima Productions](#), distribuidor Konami, clasificación 16+, 1998
- Serafini, Ma. Teresa. *Cómo redactar un tema. Didáctica de la escritura*. México, Paidós, Instrumentos Paidós, 1997.
- Solomon John. *Peplum: el mundo antiguo en el cine*. Madrid, ediciones de la torre, 1997.
- Wasserman, James. *The TEMPLARS and the Assassins*. United States, Inner Traditions International, 2001.

Agradecimientos

Nunca pensé que se me haría tan complicado escribir estas líneas, creo entender bien la importancia de dar gracias por todo lo recibido y tal vez es por eso que me es tan difícil explicar con palabras todo lo que siento por todas esos seres que han estado a lo largo de mi vida, apoyándome, luchando a mi lado, compartiendo momentos de alegría, tristeza, derrota y triunfo.

Será complicado mencionar a todos, así que mi primer gran agradecimiento va dirigido a todos aquellos cuyo nombre no aparecerá en las siguientes líneas pero sin los cuales simplemente sería imposible concebir mi existencia.

Gracias a todos los profesores que me guiaron en el sendero académico y sobre todo a mis grandes maestros en los senderos de la vida, espero no defraudarlos. A los que no están más conmigo y que algún día volveré a encontrar.

A Dios, ese sabio arquitecto que ha trazado los planos de mi existir.

A mis padres, por su apoyo, comprensión, consejos y cariño, por darme toda la confianza para recorrer cualquier camino. Gracias padre por enseñarme a tomar las decisiones con la cabeza, gracias madre por enseñarme a decidir con el corazón.

A cada uno de mis hermanos, por su ejemplo y por que sé que siempre podré contar con ustedes. A ti también te agradezco Luis Enrique por ser el hermano con el cual crecí.

Jorge, ¿que te puedo decir? muchas gracias por TODO el camino recorrido.

Edgar, por todo lo compartido durante la carrera, por la amistad que me regalaste, por todas las aventuras, y desventuras, por las perritas que vienen y van, muchas gracias.

Ricardo y Enrique de lo mejor de mis recuerdos, por todos los torneos que nos falta por jugar.

A todos mis compañeros del Seminario de Titulación, por recorrer juntos el tenebroso camino, me llevo un poco de cada uno de ustedes, gracias por sus consejos, amistad, apoyo y cariño.

A la base por su actitud y por enseñarme la delgada línea que divide la
necedad de la perseverancia. ¡FAMF!

Hugo, mi asesor, quiero darte las gracias por confiar y creer en este proyecto
y por toda la paciencia que tuviste conmigo.

Mou, mi primer amigo, mi primer pelea, mi primer maestro en los videojuegos.

Oscar, gracias conciencia por todas las charlas y consejos.

César, Rafa, Luis, Lalo, Polo, María, Patita y a toda la banda...
ha sido un placer crecer junto a ustedes.

Mithe, por que sin tu apoyo no se hubiera logrado el capítulo 1,
gracias por tu amistad.

A mi maestro y amigo Jorge Denti por todo el apoyo
y sabios consejos que me ha regalado.

A Miryam, por su entusiasmo y por toda la confianza que puso en mí,
gracias por motivarme para entrar al seminario.

A Karen, no tengo palabras para expresar lo que siento, gracias por tu apoyo
para terminar este trabajo, por la paciencia que haz tenido. Gracias por ser
un ejemplo para mí y sobre todo gracias por ser mi compañera, es un honor
recorrer cualquier camino junto a ti.

//-/.//.-/--/--//

Ahora entiendo por que se me hacia tan difícil escribir los agradecimientos,
quería que fueran perfectos, claramente no lo son, lo que si ha sido perfecto
es cada momento junto a todas las personas que han sido parte de mi vida,
por todo lo vivido y lo que vendrá... ¡muchas gracias!