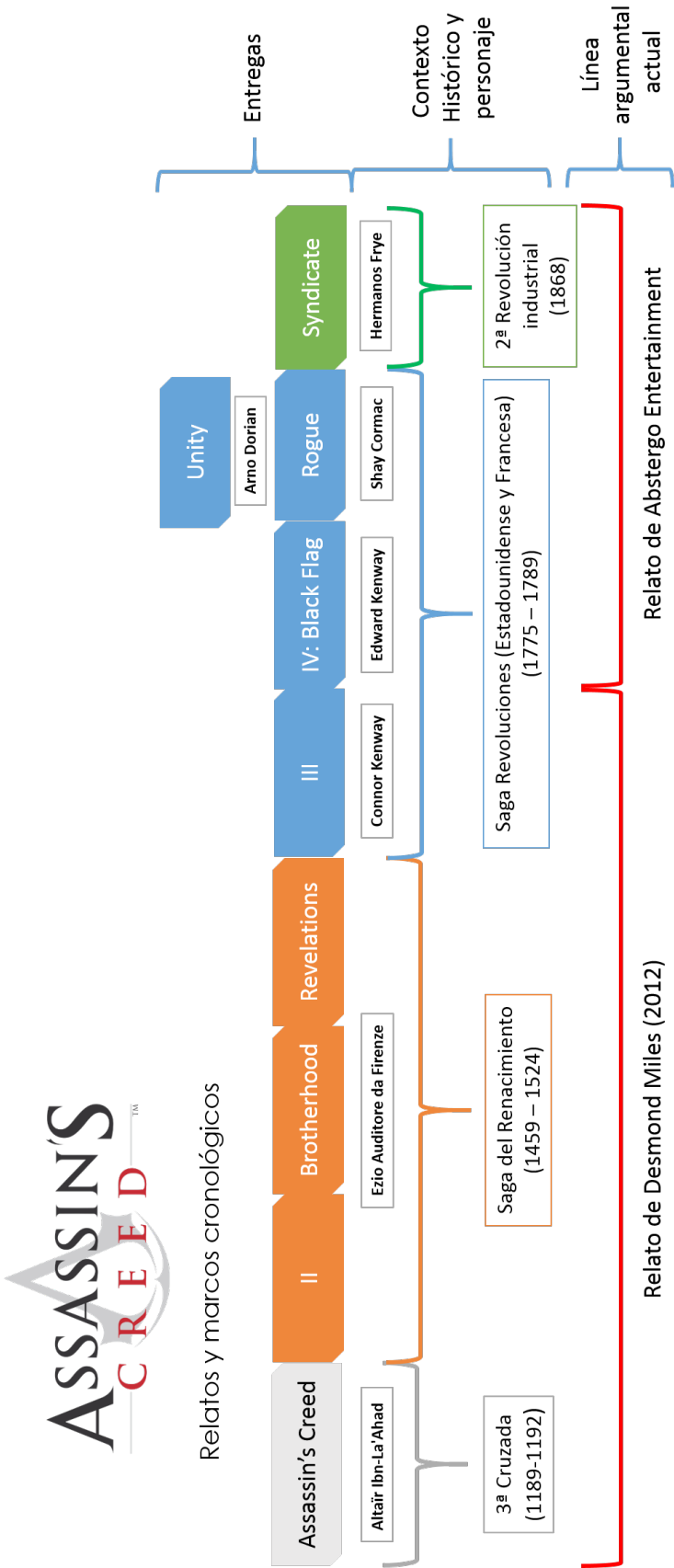


Anexos

A1 - Relatos y marcos cronológicos de la franquicia *Assassin's Creed*



[Fig. A1] Relatos y marcos cronológicos de la franquicia *Assassin's Creed*

Ficha técnica

El Arte del videojuego: proceso creativo, referentes históricos y su reflejo en el *artbook*



TÍTULO: Assassin's Creed

FECHA DE LANZAMIENTO: 13/11/2007

CLASIFICACIÓN EDAD PEGI: +18

DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal

DISTRIBUIDORA: Ubisoft

CREATIVE DIRECTOR: Patrice Desilets

ESCRITORES: Corey May y Dooma Wendschuh

PRODUCTOR: Jade Raymond

LEAD ARTIST: Raphaël Lacoste

LEAD PROGRAMMER: Mathieu Mazerolle

COMPOSITOR MUSICAL: Jesper Kyd

PLATAFORMAS: Playstation 3, Xbox 360, PC

FORMATO: DVD-Rom, Blu Ray Disc

TEMÁTICA O ÉPOCA: Medieval, Tercera Cruzada Cristiana (1189-1192)

SINOPSIS OFICIAL:

Es el año 1191 d. C. La Tercera Cruzada está destrozando la Tierra Santa. Tú, Altaïr, pretendes detener las hostilidades sofocando a ambos bandos del conflicto. Eres un Asesino, un guerrero envuelto en el secreto y temido por tu falta de misericordia. Tus acciones pueden sembrar el caos en el entorno que te rodea, y tu existencia dará forma a los acontecimientos durante este momento crucial de la historia.

GÉNERO: Acción-Aventura

MODALIDAD DE JUEGO: Un Jugador

CARACTERÍSTICAS OFICIALES DEL SISTEMA DE JUEGO:

- Domina las habilidades, tácticas y armas del clan de guerreros más mortífero y secreto, incluyendo la letal hoja oculta.
- Acecha a tus presas a través de entornos abiertos, suntuosamente detallados y precisos históricamente. Escala edificios, monta a caballo y mézclate con la multitud. Haz lo que sea necesario para cumplir tus objetivos.
- Experimenta acción intensa combinada con animaciones fluidas y precisas. Usa una amplia gama de armas medievales y enfréntate a tus enemigos en duelos a espada realistas.

MOTOR GRÁFICO: Anvil Engine

MOTOR FÍSICO: Havok

MOTOR DE ANIMACIONES: Autodesk HumanIK

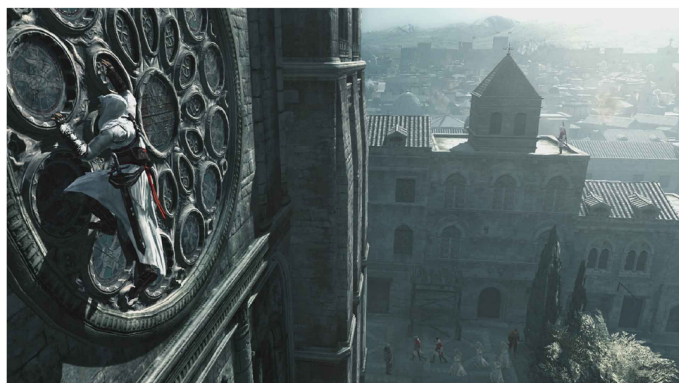
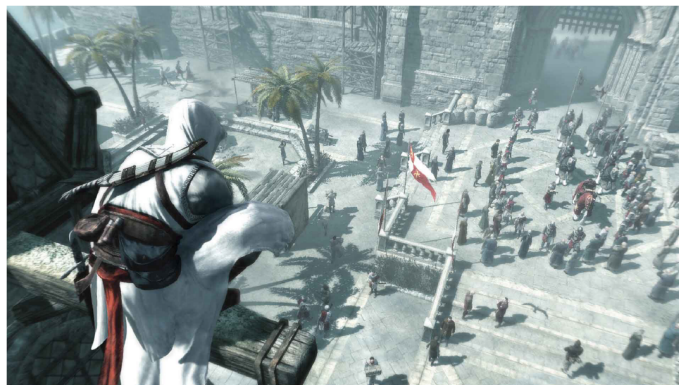
RECEPCIÓN DEL JUEGO SEGÚN METACRITIC.COM, BASADO EN LA PLATAFORMA PLAYSTATION 3:

- Metascore (medios especializados): 81/100
- User Score (valoración de los usuarios): 7.8/10

WEB OFICIAL:

<http://assassinscreed.ubi.com/es-ES/games/assassins-creed.aspx>

CAPTURAS OFICIALES:



Ficha técnica

El Arte del videojuego: proceso creativo, referentes históricos y su reflejo en el *artbook*



TÍTULO: Assassin's Creed II

FECHA DE LANZAMIENTO: 17/11/2009

CLASIFICACIÓN EDAD PEGI: +18

DESARROLLADORAS: Ubisoft Montreal, Ubisoft Singapore, Ubisoft Annecy

DISTRIBUIDORA: Ubisoft

CREATIVE DIRECTOR: Patrice Desilets

ESCRITORES: Corey May y Dooma Wendschuh

PRODUCTOR: Sébastien Puel

PRODUCTOR EJECUTIVO: Jade Raymond

LEAD ARTIST: Mohamed Gambouz

LEAD PROGRAMMER: James Therien

COMPOSITOR MUSICAL: Jesper Kyd

PLATAFORMAS: Playstation 3, Xbox 360, PC

FORMATO: DVD-Rom, Blu Ray Disc

TEMÁTICA O ÉPOCA: Renacimiento Italiano. Florencia, Venecia, Forlì y San Gimignano, de la última década del siglo XV y primera década del siglo XVI, durante el papado de Alejandro VI (1492-1503)

SINOPSIS OFICIAL:

Prepárate para zambullirte en el exuberante y mortal mundo del Renacimiento italiano, una era de artes, riquezas y conspiraciones homicidas. Assassin's Creed® II te presenta a Ezio, un nuevo asesino que mantiene vivo el letal linaje de sus ancestros. Enfrentate a un épico relato de poder y corrupción mientras perfeccionas tus artes de asesino, portando armas e instrumentos diseñados por el mismísimo inventor Leonardo da Vinci en esta apasionante y sangrienta secuela.

GÉNERO: Acción-Aventura

MODALIDAD DE JUEGO: Un Jugador

CARACTERÍSTICAS OFICIALES DEL SISTEMA DE JUEGO:

- Explora este mortífero y sombrío mundo con el nuevo Asesino Ezio.
- Recorre libremente el exuberante y peligroso mundo de la Italia del Renacimiento.
- Haz lo que sea necesario para completar tus misiones dentro de la estructura completamente nueva del mundo abierto y las misiones del juego.
- Prospera en un entorno donde abunda el poder, la venganza y las conspiraciones.
- Practica tus artes de asesino con armas e instrumentos completamente nuevos creados por Leonardo da Vinci.

- Domina las habilidades, tácticas y armas del clan de guerreros más mortífero y secreto de la historia, incluyendo la letal hoja oculta.
- Acecha a tus presas a través de entornos abiertos, suntuosamente detallados y precisos históricamente. Escala edificios, monta a caballo y mézclate con la multitud. Haz lo que sea necesario para cumplir tus objetivos.
- Experimenta acción intensa combinada con animaciones fluidas y precisas. Usa una amplia gama de armas medievales y enfréntate a tus enemigos en duelos a espada realistas.

MOTOR GRÁFICO: Anvil Engine

MOTOR FÍSICO: Havok

MOTOR DE ANIMACIONES: Autodesk HumanIK

RECEPCIÓN DEL JUEGO SEGÚN METACRITIC.COM, BASADO EN LA PLATAFORMA PLAYSTATION 3:

- Metascore (medios especializados): 91/100
- User Score (valoración de los usuarios): 8.6/10

WEB OFICIAL:

<http://assassinscreed.ubi.com/es-ES/games/assassins-creed-2.aspx>

CAPTURAS OFICIALES:



Ficha técnica

El Arte del videojuego: proceso creativo, referentes históricos y su reflejo en el *artbook*



TÍTULO: Assassin's Creed: Brotherhood

FECHA DE LANZAMIENTO: 16/11/2010

CLASIFICACIÓN EDAD PEGI: +18

DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal, Ubisoft Annecy, Ubisoft Singapore, Ubisoft Québec, Ubisoft Bucharest

DISTRIBUIDORA: Ubisoft

CREATIVE DIRECTOR: Patrice Désilets

DIRECTOR: Patrick Plourde

ESCRITORES: Patrice Désilets, Corey May y Jeffrey Yohalem

PRODUCTOR: Vincent Pontbriand

PRODUCTOR EJECUTIVO: Sébastien Puel

LEAD ARTIST: Mohamed Gambouz

LEAD PROGRAMMER: Stéphane Girard

COMPOSITOR MUSICAL: Jesper Kyd

PLATAFORMAS: Playstation 3, Xbox 360, PC

FORMATO: DVD-Rom, Blu Ray Disc

TEMÁTICA O ÉPOCA: Renacimiento Italiano. Roma de la primera década del siglo XVI, durante el papado de Alejandro VI (1492-1503).

SINOPSIS OFICIAL:

Vive dentro de la piel de Ezio, un legendario maestro Asesino, en su continuada lucha contra la poderosa orden de los templarios. Deberás viajar a Roma, la mayor ciudad de Italia y centro de poder, avaricia y corrupción, para asestar un golpe al corazón del enemigo. Derrotar a los corruptos tiranos atrincherados allí requerirá no solo fuerza, sino liderazgo, pues Ezio dirige una hermandad entera de Asesinos que lucharán a su lado. Solo trabajando juntos serán capaces los Asesinos de derrotar a sus enemigos mortales y evitar la extinción de su orden.

GÉNERO: Acción-Aventura

MODALIDADES DE JUEGO: Un Jugador y Multijugador

CARACTERÍSTICAS OFICIALES DEL SISTEMA DE JUEGO:

- Jugando como Ezio, un maestro Asesino legendario, experimenta las más de 15 horas de la campaña individual, ambientada en la viva, palpitante e impredecible ciudad de Roma.
- Recluta y entrena a prometedores Asesinos jóvenes. Desplégalos por la ciudad como consideres oportuno, o llámalos para que te ayuden en tus misiones.

- Colabora con verdaderos personajes históricos como Leonardo da Vinci, Nicolás de Maquiavelo y Caterina Sforza.
- Usa tu dinero, conseguido con gran esfuerzo, para revitalizar la desmoronada capital. Recluta a los ciudadanos para tu causa y desbloquea misiones y facciones adicionales.
- Elimina rápidamente a tus enemigos utilizando herramientas como dardos envenenados, paracaídas, hojas ocultas dobles, cañones ocultos y una avanzada máquina voladora a tu disposición.
- Elige entre múltiples clases de personajes auténticas, cada una con sus propias armas y movimientos de ejecución propios. Con mapas llenos en detalles y una amplia variedad de modos multijugador exclusivos, nunca volverás a luchar dos veces de la misma forma.

MOTOR GRÁFICO: Anvil Engine

MOTOR FÍSICO: Havok

MOTOR DE ANIMACIONES: Autodesk HumanIK y Image Metrics

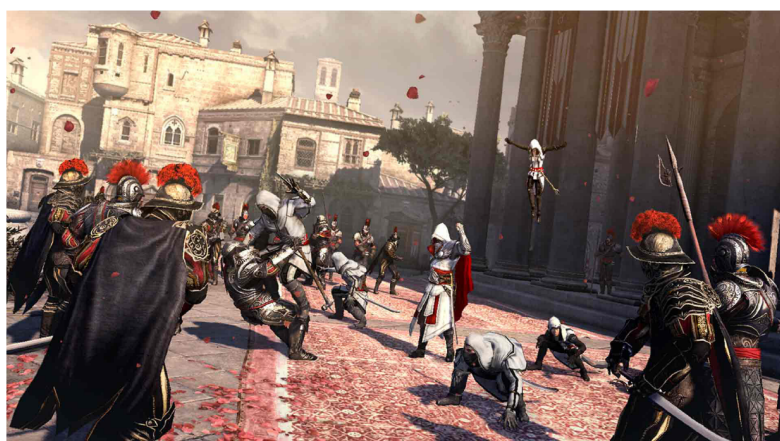
RECEPCIÓN DEL JUEGO SEGÚN METACRITIC.COM, BASADO EN LA PLATAFORMA PLAYSTATION 3:

- Metascore (medios especializados): 90/100
- User Score (valoración de los usuarios): 8.2/10

WEB OFICIAL:

<http://assassinscreed.ubi.com/es-ES/games/assassins-creed-brotherhood.aspx>

CAPTURAS OFICIALES:



Ficha técnica

El Arte del videojuego: proceso creativo, referentes históricos y su reflejo en el *artbook*



TÍTULO: Assassin's Creed: Revelations

FECHA DE LANZAMIENTO: 15/11/2011

CLASIFICACIÓN EDAD PEGI: +18

DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal, Ubisoft Annecy, Ubisoft Singapore, Ubisoft Québec, Ubisoft Bucharest, Ubisoft Massive

DISTRIBUIDORA: Ubisoft

CREATIVE DIRECTOR: Alexandre Amancio

ESCRITORES: Darby McDevitt y Corey May

PRODUCTOR: Martin Schelling

PRODUCTOR EJECUTIVO: Sébastien Puel

LEAD ARTIST: Raphaël Lacoste

LEAD PROGRAMMER: Alexandre Begnoche

COMPOSITOR MUSICAL: Jesper Kyd y Lorne Balfe

PLATAFORMAS: Playstation 3, Xbox 360, PC

FORMATO: DVD-Rom, Blu Ray Disc

TEMÁTICA O ÉPOCA: Imperio Otomano. Constantinopla y Capadocia durante el sultanato de Beyazid II (1481-1512).

SINOPSIS OFICIAL:

Cuando un hombre ha ganado ya todas sus batallas y ha acabado con todos sus enemigos, ¿qué le queda por conseguir? Ezio Auditore debe dejar atrás su antigua vida en busca de respuestas, en busca de la verdad. En Assassin's Creed® Revelations, Ezio Auditore sigue los pasos de Altaïr, el legendario maestro Asesino, en un viaje de descubrimientos y revelaciones. Es un camino peligroso que llevará a Ezio hasta Constantinopla, el corazón del Imperio Otomano, donde un creciente ejército de templarios amenaza con desestabilizar la región.

GÉNERO: Acción-Aventura

MODALIDADES DE JUEGO: Un Jugador y Multijugador

CARACTERÍSTICAS OFICIALES DEL SISTEMA DE JUEGO:

- Lucha como Ezio y Altaïr para descubrir la verdad que se oculta tras el credo. Sigue los pasos de estos maestros Asesinos y descubre los secretos que se ocultan tras su orden y el destino que los une.
- Usa el nuevo gancho para desplazarte por el entorno más deprisa y con más fluidez que nunca. Esta nueva y letal arma permite ejecutar asesinatos aéreos fácilmente y encadenar los ataques contra múltiples enemigos, pasando sin esfuerzo de un asesinato a otro.

- Experimenta nuevos niveles de personalización del juego con la elaboración de bombas avanzada. Utiliza los componentes que encuentres en el inmenso mundo de Assassin's Creed® Revelations para crear cientos de bombas distintas con diferentes funciones, hechas a medida para encajar a la perfección con tu estilo de juego.

MOTOR GRÁFICO: Anvil Engine

MOTOR FÍSICO: Havok

MOTOR DE ANIMACIONES: Autodesk HumanIK

RECEPCIÓN DEL JUEGO SEGÚN METACRITIC.COM, BASADO EN LA PLATAFORMA PLAYSTATION 3:

- Metascore (medios especializados): 80/100
- User Score (valoración de los usuarios): 7.5/10

WEB OFICIAL:

<http://assassinscreed.ubi.com/es-ES/games/assassins-creed-revelations.aspx>

CAPTURAS OFICIALES:



Ficha técnica

El Arte del videojuego: proceso creativo, referentes históricos y su reflejo en el *artbook*



TÍTULO: Assassin's Creed III

FECHA DE LANZAMIENTO: 30/10/2012

CLASIFICACIÓN EDAD PEGI: +18

DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal, Ubisoft Annecy, Ubisoft Singapore, Ubisoft Québec, Ubisoft Kiev, Ubisoft Romania

DISTRIBUIDORA: Ubisoft

CREATIVE DIRECTOR: Steven Masters

DIRECTOR: Alex Hutchinson

ESCRITORES: Corey May, Matt Turner

PRODUCTOR: François Pelland

PRODUCTOR EJECUTIVO: Sébastien Puel

LEAD ARTIST: Alen Penton

LEAD PROGRAMMER: David Champagne

COMPOSITOR MUSICAL: Lorne Balfé

PLATAFORMAS: Playstation 3, Xbox 360, Wii U, PC

FORMATO: DVD-Rom, Blu Ray Disc

TEMÁTICA O ÉPOCA: Revolución Estadounidense. Boston y New York de entre los años 1754 a 1783.

SINOPSIS OFICIAL:

Corre el año 1775. Las colonias norteamericanas están al borde de la revuelta. Eres Connor Kenway, un Assassin que ha jurado liberar a su pueblo y su nación. Para ello, deberás dar caza a tus enemigos a lo largo y ancho de un realista mundo de enormes dimensiones. Pon a prueba tus letales habilidades mientras te embarcas en una violenta misión que te llevará desde caóticos centros urbanos a sangrientos campos de batalla, y más allá. Conoce a legendarios héroes de la historia estadounidense y conspira con ellos para aniquilar a quienes amenazan la libertad. Ya sea que utilices... tu instinto de depredador para matar con sigilo o tu temible arsenal para asesinar sin disimulo, una cosa está clara: el mundo en el que viven los Assassins se ha vuelto más letal. Al igual que tú.

GÉNERO: Acción-Aventura

MODALIDAD DE JUEGO: Un Jugador y Multijugador

CARACTERÍSTICAS OFICIALES DEL SISTEMA DE JUEGO:

- Eres Connor Kenway, un guerrero de madre nativa norteamericana y padre británico. A medida que se gesta una revolución, tu clan se ve amenazado por un poderoso grupo que pretende sofocar la sublevación y controlar las trece colonias. Obligado a luchar tras la destrucción de tu aldea, dedicas tu vida a la causa de la libertad y te embarcas en una larga misión para conseguirla.

- Tus instintos de depredador, perfeccionados tras años de caza en la más implacable naturaleza, te permiten acechar y eliminar a tus objetivos con el máximo sigilo. En campo abierto, podrás emplear una sorprendente variedad de armas nuevas, incluidos tomahawks, dardos de cuerda, armas de fuego y mucho más. Siglos antes de la aparición de las “operaciones encubiertas”, serás un pionero en esta modalidad de guerra.
- Persigue a tus enemigos a través de un enorme y dinámico mundo siempre cambiante. Lucharás en escenarios realistas llenos de vida, desde los legendarios campos de batalla de Lexington y Concord hasta las atestadas calles de Boston y Nueva York, pasando por los picos nevados de los Apalaches. Ya estés siguiendo el rastro de sangre de tu presa sobre la nieve fresca o aprovechando los vientos huracanados y la niebla cerrada para disimular tus ataques, una cosa es segura: jamás habías luchado de esta forma.
- Navegarás por aguas turbulentas, estarás al mando de tu propio buque de guerra y enviarás a tus enemigos a una tumba acuática usando cañones y todo un arsenal de armamento naval. O si lo prefieres, prepara un grupo de abordaje y lleva la lucha hasta el enemigo combatiendo cuerpo a cuerpo sobre la cubierta del barco de tus rivales.
- En la piel de Connor, el Asesino más complejo y técnicamente avanzado hasta la fecha, te moverás por el mundo acuático de Assassin's Creed con una precisión y una fluidez increíbles, todo ello mejorado con más de 1.000 nuevas animaciones solo para Connor. Te espera el combate en mar abierto más detallado e inmersivo que jamás hayas experimentado en un juego de mundo abierto.

MOTOR GRÁFICO: Anvil Next

MOTOR FÍSICO: Havok

MOTOR DE ANIMACIONES: Autodesk HumanIK

RECEPCIÓN DEL JUEGO SEGÚN METACRITIC.COM, BASADO EN LA PLATAFORMA PLAYSTATION 3:

- Metascore (medios especializados): 85/100
- User Score (valoración de los usuarios): 6.9/10

WEB OFICIAL:

<http://assassinscreed.ubi.com/es-ES/games/assassins-creed-3.aspx>

CAPTURAS OFICIALES:



Ficha técnica

El Arte del videojuego: proceso creativo, referentes históricos y su reflejo en el *artbook*



TÍTULO: Assassin's Creed IV: Black Flag

FECHA DE LANZAMIENTO: 29/10/2013

CLASIFICACIÓN EDAD PEGI: +18

DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal, Ubisoft Annecy, Ubisoft Bucharest, Ubisoft Québec, Ubisoft Singapore, Ubisoft Sofia

DISTRIBUIDORA: Ubisoft

CREATIVE DIRECTOR: Jean Guesdon

ESCRITORES: Darby McDevitt, Mustapha Mahrach, Jean Guesdon

PRODUCTOR: Martin Schelling

PRODUCTOR EJECUTIVO: Sébastien Puel

LEAD ARTIST: Raphaël Lacoste

LEAD PROGRAMMER: Olivier Garneau

COMPOSITOR MUSICAL: Brian Tyler

PLATAFORMAS: Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, PC

FORMATO: DVD-Rom, Blu Ray Disc

TEMÁTICA O ÉPOCA: Época de oro de la piratería en el Caribe de la primera década del siglo XVIII

SINOPSIS OFICIAL:

La Edad de Oro de los piratas. Estamos en 1715. Los piratas gobiernan el Caribe y han establecido su propia república sin ley en la que la corrupción, la avaricia y la crueldad son moneda corriente. Entre esos forajidos hay un joven capitán llamado Edward Kenway. Su lucha por la gloria le ha permitido obtener el respeto de leyendas como Barbanegra, pero también le ha arrastrado hacia la antigua guerra entre Assassins y templarios, una guerra que puede destruir todo lo que habían levantado los piratas.

GÉNERO: Acción-Aventura

MODALIDAD DE JUEGO: Un Jugador y Multijugador

CARACTERÍSTICAS OFICIALES DEL SISTEMA DE JUEGO:

- Descubre el mundo de Assassin's Creed más completo jamás creado. Rodéate de piratas legendarios como Barbanegra, Calicó Jack y Benjamin Hornigold mientras estableces una república sin ley en las Bahamas, y revive los increíbles acontecimientos que definieron la edad de oro de los piratas. Desde Kingston a Nasáu, explora 50 lugares únicos en los que podrás vivir la vida de un pirata. Capitanea y personaliza tu propio barco, busca tesoros perdidos, caza animales raros y saquea barcos naufragados en lo mas hondo del mar.

- A este mundo llega un joven capitán temible y orgulloso llamado Edward Kenway. Este carismático pero brutal capitán pirata ha sido entrenado por Assassins. Edward cuenta con nuevas armas, entre las que podremos encontrar cuatro pistolas y dos sables, aparte de la ya conocida hoja oculta de la Orden Assassin.

MOTOR GRÁFICO: Anvil Next

MOTOR FÍSICO: Havok

MOTOR DE ANIMACIONES: Autodesk HumanIK

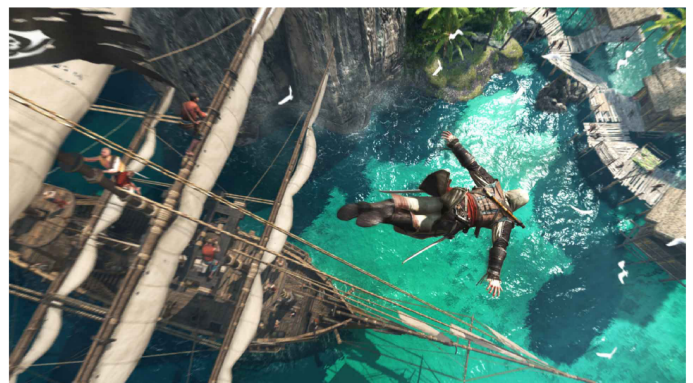
RECEPCIÓN DEL JUEGO SEGÚN METACRITIC.COM, BASADO EN LA PLATAFORMA PLAYSTATION 3:

- Metascore (medios especializados): 88/100
- User Score (valoración de los usuarios): 8.1/10

WEB OFICIAL:

<http://assassinscreed.ubi.com/es-ES/games/assassins-creed-black-flag.aspx>

CAPTURAS OFICIALES:



Ficha técnica

El Arte del videojuego: proceso creativo, referentes históricos y su reflejo en el *artbook*



TÍTULO: Assassin's Creed: Rogue

FECHA DE LANZAMIENTO: 11/11/2014

CLASIFICACIÓN EDAD PEGI: +18

DESARROLLADOR: Ubisoft Sofia, Ubisoft Singapore, Ubisoft Montreal, Ubisoft Québec, Ubisoft Bucharest, Ubisoft Chengdu, Ubisoft Shanghai, Alice Studio, Helix

DISTRIBUIDORA: Ubisoft

CREATIVE DIRECTORS: Mikhail Lozanov, Spass Kroushkov

DIRECTOR: Martin Capel

ESCRITORES: Richard Farrese

PRODUCTOR: Ivan Balabanov

LEAD ARTIST: Eddie Bennum

LEAD PROGRAMMER: VV.AA.

COMPOSITOR MUSICAL: Brian Tyler

PLATAFORMAS: Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, PC

FORMATO: DVD-Rom, Blu Ray Disc

TEMÁTICA O ÉPOCA: Guerra de los Siete Años (1756-1763) en Norteamérica.

SINOPSIS OFICIAL:

Siglo XVIII. América del Norte. Entre el caos y la violencia de la Guerra franco-india, Shay Patrick Cormac, un joven y valiente miembro de la orden de los Assassins, experimenta una oscura transformación que afectará de forma definitiva al devenir de la Hermandad. Tras una dura pelea por una misión que fracasa trágicamente, Shay decide acabar con todos aquellos que le traicionaron y convertirse por tanto en el cazador de Assassins más temido de la historia. Presentamos Assassin's Creed Rogue, el capítulo más oscuro de la franquicia Assassin's Creed hasta la fecha. Vivirás en la piel de Shay la lenta transformación que le llevará de ser un Assassin a un cazador de Assassins. Sigue tu propio credo y emprende un extraordinario viaje en el que recorrerás la ciudad de Nueva York, valles y ríos en plena naturaleza salvaje, hasta llegar a las heladas aguas del océano Atlántico Norte en busca de tu gran objetivo: acabar con los Assassins.

GÉNERO: Acción-Aventura

MODALIDAD DE JUEGO: Un Jugador

CARACTERÍSTICAS OFICIALES DEL SISTEMA DE JUEGO:

- Experimenta por primera vez el universo de Assassin's Creed desde la perspectiva de un Templario. Adopta el rol de Shay, quien además de sus letales habilidades como Maestro Assassin posee también habilidades y armas nunca vistas hasta hoy.

- Usa el letal rifle de aire de Shay en combates de corto y largo alcance. Distrae, elimina o confunde a tus enemigos usando distintos tipos de munición, incluyendo balas y granadas especiales.
- Protégete de los Assassins ocultos entre la multitud con tu vista del águila mejorada. Usa tu vista del águila para controlar en todo momento el espacio a tu alrededor y detecta a los Assassins ocultos en las sombras, en los tejados, o entre la gente.
- Zarpa con tu navío, el Morrigan, y ábrete camino a través de los mares helados del Atlántico Norte y las estrechas aguas de los ríos de los valles norteamericanos. Assassin's Creed® Rogue continúa la premiada experiencia naval de Assassin's Creed® IV Black Flag™ con nuevas mecánicas de juego que incluyen:
- Nuevas tácticas enemigas: defiéndete de las maniobras de abordaje de los Assassins cuando intenten atacar tu barco y derrotar a tus hombres. Lucha rápidamente contra ellos para evitar perder a muchos miembros de tu tripulación.
- Dispondrás de nuevas armas, como el aceite hirviendo que deja tras de sí un reguero de fuego con el que quemarás a los barcos enemigos, o la ametralladora Puckle, capaz de mantener un fuego sostenido devastador. Aprovechate de los hielos árticos para ganar ventaja: destruye icebergs para encontrar más botines o embiste placas de hielo para dejar atrás a los barcos enemigos.

MOTOR GRÁFICO: Anvil Next

MOTOR FÍSICO: Havok

MOTOR DE ANIMACIONES: Autodesk HumanIK

RECEPCIÓN DEL JUEGO SEGÚN METACRITIC.COM, BASADO EN LA PLATAFORMA PLAYSTATION 3:

- Metascore (medios especializados): 72/100
- User Score (valoración de los usuarios): 7.4/10

WEB OFICIAL:

<http://assassinscreed.ubi.com/es-ES/games/assassins-creed-rogue.aspx>

CAPTURAS OFICIALES:



Ficha técnica

El Arte del videojuego: proceso creativo, referentes históricos y su reflejo en el *artbook*



TÍTULO: Assassin's Creed: Unity

FECHA DE LANZAMIENTO: 11/11/2014

CLASIFICACIÓN EDAD PEGI: +18

DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal, Ubisoft Toronto, Ubisoft Annecy, Ubisoft Singapore, Ubisoft Québec, Ubisoft Shanghai

DISTRIBUIDORA: Ubisoft

CREATIVE DIRECTOR: Alexandre Amancio

DIRECTOR: Marc Albinet

ESCRITORES: Alexandre Amancio, Sylvain Bernard y Travis Stout

PRODUCTOR: Antoine Vimal du Monteil y Philippe Ducharme

PRODUCTOR EJECUTIVO: Vincent Pontbriand

LEAD ARTIST: Mohamed Gambouz

LEAD PROGRAMMER: VV.AA.

COMPOSITOR MUSICAL: Chris Tilton, Sarah Schachner y Ryan Amon

PLATAFORMAS: Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, PC

FORMATO: DVD-Rom, Blu Ray Disc

TEMÁTICA O ÉPOCA: Revolución Francesa (1789-1799)

SINOPSIS OFICIAL:

París, 1789. La Revolución Francesa convierte una ciudad antes grandiosa en un lugar dominado ahora por el terror y el caos. Sus calles adoquinadas se tiñen de rojo con la sangre de los plebeyos que osan alzarse contra una aristocracia opresiva. En un momento en el que la nación se precipita al vacío, un joven llamado Arno comenzará un extraordinario viaje con el objetivo de dejar al descubierto los auténticos poderes ocultos que están detrás de la Revolución. Su persecución le hará meterse de lleno en una lucha sin cuartel por el destino de una nación, y acabará por transformarlo en un auténtico Maestro Assassin.

GÉNERO: Acción-Aventura

MODALIDAD DE JUEGO: Un Jugador y Multijugador

CARACTERÍSTICAS OFICIALES DEL SISTEMA DE JUEGO:

- Serás Arno, un tipo de Assassin diferente a los demás, más letal que sus antecesores. Acaba con tus enemigos gracias a un renovado arsenal compuesto por armas como la Hoja Fantasma, o la Hoja Oculta Ballesta.
- Disfruta de un grado de libertad sin precedentes, y controla a tu Assassin, todo ello gracias al motor gráfico Anvil.

- Control total del movimiento: nuevo sistema de parkour, transición fluida de carrera libre a escalada de paredes y edificios.
- Un renovado sistema de combate que proporciona una experiencia de lucha más completa, basada en la habilidad, la sincronización y los movimientos encadenados. Jugabilidad basada en el sigilo mejorada, con un nuevo modo de sigilo, sistema de cobertura y técnicas de manipulación de multitudes.
- Crea tu propio estilo de juego personalizado eligiendo tus armas, equipamiento, trajes y habilidades. Mezcla y busca la configuración perfecta de entre cientos de combinaciones posibles, y define tus habilidades de Sigilo, Combate y Navegación a partir de un nuevo y amplio árbol de habilidades.
- Ábrete camino a través de una ciudad recreada en un mundo de juego abierto, con una impresionante escala real, algo que solo ha sido posible gracias a la potencia del motor gráfico Anvil. Explora los detallados interiores de los edificios y descubre catacumbas y cloacas ocultas en el subsuelo de la ciudad.
- Embárcate en misiones ancestrales, cazas del tesoro, asesinatos misteriosos, contratos y muchos más. La ciudad está repleta de actividades que te mantendrán entretenido durante horas.
- Sé testigo directo del caos de la Revolución Francesa en primera persona, te verás rodeado por multitudes realistas de hasta 5000 personajes controlados por la inteligencia artificial del juego.

MOTOR GRÁFICO: Anvil Engine

MOTOR FÍSICO: Havok

MOTOR DE ANIMACIONES: Autodesk HumanIK

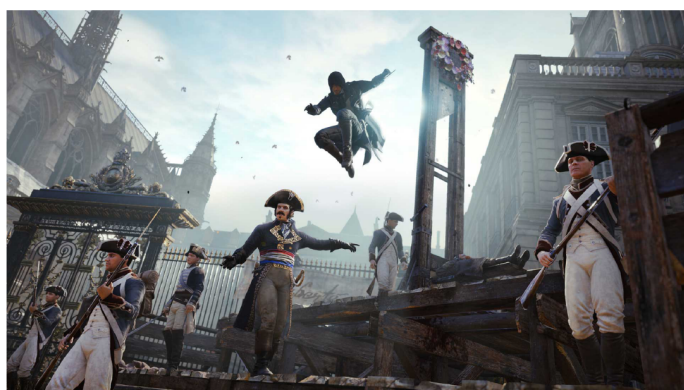
RECEPCIÓN DEL JUEGO SEGÚN METACRITIC.COM, BASADO EN LA PLATAFORMA PLAYSTATION 4:

- Metascore (medios especializados): 70/100
- User Score (valoración de los usuarios): 4.7/10

WEB OFICIAL:

<http://assassinscreed.ubi.com/es-ES/games/assassins-creed-unity.aspx>

CAPTURAS OFICIALES:



A3 - Glosario de términos

Alpha: Primera versión de un programa o videojuego, siendo inestable y con fallos en la programación. Sirve para obtener una primigenia visión del producto.

Animator: El animador es el componente del equipo de artistas dedicado a la creación de movimiento en los modelos y personajes creados por el *modeler*.

Approval: Fase del proceso creativo que verifica la calidad de las diferentes versiones del videojuego producidas. Puede ser extensivo a cada departamento interno.

Arcade: Género de videojuego que nace en los años ochenta del siglo XX en los salones recreativos, caracterizado por una estética bidimensional y una jugabilidad sencilla y rápida.

Archistar: Empleado comúnmente en los medios de comunicación, se refiere a un arquitecto famoso de época contemporánea, el cual su nombre se ha convertido en imagen de marca, y por el que, como los personajes del espectáculo, es centro de atención pública por obtener unos proyectos con cierta espectacularidad.

Artbook: «Edición de arte» en la que se recopilan imágenes u obras artísticas de diferente índole, comentadas por el equipo de trabajo a través de textos, en los cuales se da noción sobre el proceso creativo de la obra detallada en su fase más temprana del desarrollo, sirviendo estas a su vez de inspiración y guía para los componentes del equipo, y con posterioridad, para deleite visual del usuario del videojuego, que pretende conocer más en profundidad la obra final.

Art Director: El Director de Arte es el componente del equipo de desarrollo perteneciente al *Core Team*, encargado de coordinar a los diferentes artistas del estudio y la redacción del *Art Style Guide*.

Art Style Guide: La Guía de Estilo artístico es un documento interno del equipo de desarrollo en el que se reflejan las cualidades estéticas y artísticas de la obra video lúdica, así como el diseño visual de los diferentes elementos que compondrán la obra.

Artworks: Ilustraciones e imágenes producidas por los *concept artist* que reflejan las ideas y elementos pensados por el *Core Team* y las premisas escritas en la *Art Style Guide*, con su posterior reflejo en el *artbook* comercial.

Attrezzo: Es el conjunto de objetos y enseres que aparecen en una escena de cualquier medio audiovisual.

Audio Engineer Chief: Ingeniero jefe de sonido encargado de la coordinación de los técnicos de audio, creación de nuevos sonidos, y la mezcla de esto con los diálogos y las composiciones musicales.

Beta: Segunda versión de un programa o videojuego, que ya obtiene todas las características jugables pero aun existen fallos que resolver. Prácticamente es una versión estable de la obra final.

Boning: Proceso en el que se introducen en el modelo digital, vectores a modo de huesos virtuales para que los animators puedan realizar los movimientos de los personajes creados.

Budget: Término que designa el presupuesto de un proyecto informático.

Bug: Fallo informático que surge por error en la programación o situaciones no calculadas previamente por los programadores.

Cinematika (cutscene): Secuencia de vídeo generada con los gráficos del juego o animación, en la cual se avanza la trama, se fortalece la historia del personaje principal, presentan personajes enemigos y se proporciona información adicional sobre la atmósfera, los diálogos, o los objetivos a seguir. En ellas el jugador no tiene o tiene un control limitado sobre el juego, rompiendo el ritmo narrativo del mismo.

CGI (Computer Generated Imagery): imágenes creadas en una base informática que son utilizadas en los medios audiovisuales. En los videojuegos suelen ser *cinemáticas*.

Concept: Fase del proceso creativo en el cual se establecen las principales características del videojuego final a través del Core Team. También puede referirse a las ilustraciones u obras gráficas creadas por los *concept artist*.

Concept Artist: Artista del equipo de desarrollo, creador de los denominados *artworks* y *concepts*, respetando las premisas impuestas a través de los documentos *Game Design Document* y *Art Style Guide*. Normalmente estos artistas aplican técnicas tradicionales en medios completamente digitales.

Core Team: Formado por los principales responsables de los distintos departamentos del equipo de desarrollo, son los compositores de las ideas y características que deberá tener el videojuego final. Asimismo son los encargados de establecer un *feedback* entre las diferentes partes de la cadena productiva y son los creadores de la

documentación interna que será la guía necesaria para el resto de componentes del equipo.

Creative Director: Director Creativo al cual también se le denomina como *Game Director*, es el creador de la idea primigenia del juego en su forma teórica, semejándose su papel al realizado por el Director de la industria cinematográfica. Forma parte del *Core Team* y entre sus tareas destaca la supervisión de todos los departamentos para que su idea se plasme lo más fielmente posible.

Debugging: Proceso por el cual se eliminan y se depuran errores informáticos de un programa, o en este caso, en un videojuego. Esta asociado con la labor de los *tester*.

DLC (Downloadable Content): Contenido descargable que amplía la experiencia de juego de una obra video lúdica de forma opcional.

Edición de arte: Tipología de *artbook* o libro de arte que presenta libros en cuyas páginas se reproducen obras artísticas, a través de técnicas de la imprenta actuales, fuera de circuitos artesanales, y en las cuales se hacen grandes tiradas de cada ejemplar.

Edición de artista: Tipología de libro de artista en el cual se crean al menos dos ejemplares iguales, aunque también es frecuente tirar un solo ejemplar. Puede ser creadas tanto de forma manual o mecánica, pero siempre se debe de respetar un noventa por ciento entre los ejemplares creados.

eSport: Es un tipo de deporte que se caracteriza por utilizar medios informáticos para sus fines, en los cuales se utilizan diferentes tipos de videojuegos para crear competiciones profesionales de jugadores.

Features: Son las características teóricas de la obra video lúdica, donde se esbozan las mecánicas interactivas del juego, como nociones sobre la narración, la ambientación o las formas plásticas del mismo.

Feature List: Lista de *features* o características imprescindibles que debe tener un videojuego o una parte del mismo, que deben ser respetadas por el equipo de desarrollo obligatoriamente, y en el cual se especifican todos los detalles posibles para llevarlas a cabo y su resolución en el mundo virtual.

Feedback: Es la comunicación recíproca entre emisor y receptor, capaces de recoger las reacciones y cambios pensados por ambas partes y modificar lo propuesto en sí mismos.

FPS (First Person Shooter): Juego de disparos en primera persona es un género de videojuego que se caracteriza por su acción bélica y porque el usuario interactúa con el mundo virtual a través de la perspectiva de la visión del personaje.

Free running: Deporte de origen francés que consiste en desplazarse por cualquier entorno urbano usando las habilidades del propio cuerpo, procurando buscar la efectividad, realizando movimientos seguros. Los corredores del parkour son denominados *traceurs*.

Game Designer: ver *Creative Director*

Game Design Document (GDD): Documento de Diseño de Juego, describe las características de la jugabilidad para un videojuego. Es creado por el *Core Team* y usado en la industria de videojuego para organizar los trabajos y las obligaciones dentro de un equipo de desarrollo. Es un documento colaborativo creado entre sus diseñadores, artistas y programadores como una visión de dirección que es usada durante todo el proceso.

Gameplay: Referido a la parte del videojuego en el que el jugador interactúa con el mundo virtual, supeditado por las normas y leyes creadas para dicho universo.

Game Studies: Son los estudios de carácter interdisciplinario sobre los juegos que se centran en el análisis del diseño, los jugadores, y el papel que ejercen estos en la sociedad y la cultura.

Gamification: Es parte de la Teoría del Juego en el que se aplican sus premisas en aspectos de las tareas cotidianas o de corte serio, con el objetivo de amenizar sus procesos o motivar a las personas en su realización. Si bien normalmente se liga al mundo de los videojuegos, ya que estos aplican varias de las premisas de la *gamification* en sus propios mecanismos, es una forma lúdica independiente aplicable a cualquier proceso ordinario.

Gold: Versión final de un programa o videojuego, lista para su venta al público, normalmente libre de errores y con su diseño final.

Indie: Referido a las empresas desarrolladoras independientes por estar desligadas a empresas distribuidoras multinacionales, las cuales bajo un presupuesto y recursos humanos y técnicos limitados, crean obras video lúdicas sencillas pero igualmente atractivas para el jugador.

Item: Objeto del mundo virtual que otorga al personaje de ficción, y al jugador de forma indirecta, una ventaja en el mundo virtual.

Key art: Ilustraciones e imágenes clave para la creación de un videojuego que representan un elemento o una escena primordial del mismo, y que son vehículo inspirador para los artistas del equipo de desarrollo.

Landmark: Punto de interés y característico de una ciudad o lugar, sea esta real o virtual.

Lead Artist: Véase Art Director.

Lead Designer: Véase Game Director

Lead Mission Designer: Jefe de Diseño de Misiones es un integrante del equipo de desarrollo encargado de coordinar a los creadores de misiones o encargos que deberá realizar el jugador para obtener recompensas y avanzar en el relato propuesto.

Lead Programmer: Jefe de programación es un integrante del equipo de desarrollo encargado de coordinar a los programadores para la creación del código informático que sostiene la materialidad del mundo virtual.

Libre d'artiste: Libros ilustrados creados de forma autográfica por pintores, escultores o grabadores a finales del s. XIX. en los cuales se introdujeron diseños, litografías, xilografías, linóleums, calcografías u otros materiales.

Libro de artista: Obra artística única y manual fundamentada en las formas físicas de un libro, en donde el artista actúa en la obra desde sus inicios o, más comúnmente, actuando sobre las hojas y páginas de volúmenes impresos o de hojas blancas. Estas obras solo son accesibles mediante el ámbito del mercado del arte.

Libro-objeto: Tipología de *libro de artista* que se caracteriza por ser una obra escultórica en la mayoría de sus casos, con formas en su base de libro.

Macro-design: Fase del proceso creativo en la cual, tras la fase de *Concept*, se procede a un estudio de la viabilidad del proyecto y a la creación de un plan de producción que determine los tiempos del desarrollo.

Making of: Video documental que muestra cómo fue la producción de una obra audiovisual, caracterizado por las entrevistas realizadas a los involucrados en el proyecto, y que sirve en muchos casos como un instrumento de *marketing*.

Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG): Videojuegos de rol multijugador masivos en línea, son videojuegos de rol que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de internet e interactuar entre sí.

Matte painting: Técnica artística del mundo cinematográfico en la cual se realizan representaciones pintadas de paisajes, conjuntos o lugares distantes que permite a los cineastas crear la ilusión de un entorno que no existe en la vida real o que de otro modo sería demasiado costoso o imposible construir. Esto es aplicado en los videojuegos para sus representaciones conceptuales de los ambientes virtuales no existentes, o para imaginar escenas que posteriormente se recrearan en el juego.

Merchandising: Es una técnica comercial que se vale de un conjunto de productos publicitarios para promocionar una marca, o en nuestro caso un videojuego.

Mixer: Técnica por la cual se mezclan los sonidos, efectos, diálogos y melodías en un videojuego.

Motion Capture (Mocap): técnica informática mediante la cual, a través de diferentes cámaras y trajes especiales, se obtienen una traducción de los movimientos reales de actores para aplicarse posteriormente a los modelos digitales.

Modeler: El modelador es un componente del equipo de artistas dedicado a la creación de los modelos, personajes y elementos del mundo virtual en formas tridimensionales, utilizando las técnicas tradicionales de la escultura bajo un soporte informático.

Motor físico y gráfico: Referido al software o programas capaces de realizar simulaciones y representaciones de ciertos sistemas físicos reales como la dinámica del cuerpo rígido, el movimiento de un fluido y la elasticidad, en su recreación en el mundo virtual de los videojuegos.

Multijugador: Género o parte de un videojuego que permite la interacción de dos o más jugadores al mismo tiempo en un mundo virtual, ya sea de manera física en una misma consola, o mediante servicios en línea con personas conectadas a la misma partida.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA): Denominado campo de batalla multijugador en línea, es un subgénero de los juegos de estrategia en el que dos equipos de jugadores compiten entre sí en un campo estratégico. Normalmente se realizan tareas coordinadas para poder vencer al equipo enemigo.

Non Player Character (NPC): es un personaje controlado por el videojuego que forma parte del mundo virtual y en el que en algunos casos el jugador puede interactuar para obtener misiones.

Parche: Programa que contiene cambios que se aplican a un programa o videojuego con el objetivo de corregir errores, agregar funcionalidades, etc. Estos suelen desarrollarse tras la venta pública del producto final, como solución a *bugs* y errores inesperados.

Pre-Alpha: Versión primigenia de pruebas de un programa o videojuego, no funcional, que sirve a nivel interno para probar nuevas tecnologías.

Producer: El Productor es un integrante del *Core Team* encargado de acotar el gasto monetario del proyecto y supervisar las tareas y el tiempo utilizado por el equipo, así como la gestión de incidencias en el proceso creador entre las diferentes partes.

Production Plan: Documento interno del equipo de desarrollo, generado por el *Producer* en el que se establecen los tiempos y tareas a realizar dentro de un proyecto.

Publisher: Empresas inversionistas y distribuidoras de videojuegos, que se encargan de rentabilizar y hacer llegar al mercado los productos de los desarrolladores, aportando una cantidad del *bugdet* para el proyecto. Estos funcionan de manera similar a un sello discográfico.

Puzzle: Género de videojuego donde se exige agilidad mental al jugador, involucrándolo en problemas de lógica, matemáticas, estrategia, reconocimiento de patrones, o completar palabras, entre otros.

Rigging: Técnica informática mediante la cual se da movimiento de forma «manual» a los huesos virtuales del modelo para crear gestos y desplazamientos.

Role Playing Game: Juego de rol es un género de videojuegos que usa elementos de los juegos de rol tradicionales, en el cual el jugador asume la personalidad y características de un personaje ficticio, generalmente ambientado en un mundo fantástico.

Sandbox: En algunos casos también conocidos como «de mundo abierto», es aquel en el que el jugador puede moverse libremente por el entorno virtual alterando a su voluntad las reglas establecidas en el juego, y en que el relato es construido por sí mismo de forma no lineal.

Saloma: Tipo de canto marinero utilizado para aumentar la productividad en los trabajos realizados en cubierta.

Script: Persona encargada de supervisar la continuidad de un proyecto audiovisual tanto en aspectos visuales como argumentales, para que el hilo temporal no experimente errores.

Simulador: Género de videojuego donde se pretende reproducir una situación o experiencia real en el mundo virtual de la obra video lúdica.

Storyboard: Conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia que tiene por objetivo servir como guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una escena antes de realizarse o filmarse en los medios audiovisuales.

Target: Término utilizado como sinónimo para designar los destinatarios ideales de una determinada campaña, producto o servicio. En el mundo de los videojuegos se refiere al tipo de jugadores que compran y utilizan una obra video lúdica.

Tester: El Probador es un componente del equipo de desarrollo encargado de encontrar *bugs* y fallos en el videojuego con el objetivo de reportarlo al equipo de programadores para su corrección o mejora.

Testing: Fase del proceso creativo por el cual los *tester* buscan y notifican de errores al resto de departamentos del equipo. Estas fases pueden ir intercaladas en el desarrollo, no siendo necesaria su realización al final del tiempo de creación

Texture Artist: El artista de textura es el componente del equipo de desarrollo encargado de la creación de ilustraciones e imágenes de los materiales y «pieles» que complementaran a los modelos creados por los *modeler*.

Trailer: Video avance de una obra audiovisual en el que se expone de forma breve las principales características y elementos narrativos, con el objetivo de fomentar el interés del usuario final que comprará o visualizará la obra.

Transmedia: Tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios, plataformas de comunicación y soportes, en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión.

Vedute: Vistas en perspectiva con gran detalle, donde se reproducen imágenes panorámicas de ciudades y paisajes. Surgidas en el *settecento* italiano, estas son aplicadas al mundo de los videojuegos compartiendo similitudes con las *matte painting*.

Wireframe: Algoritmo de renderización del que resulta una imagen en la que se muestran las aristas de la malla que constituye al objeto tridimensional, con ausencia total de texturas, iluminaciones u efectos.

A4 - Listado de fuentes de imágenes (ordenado por figura y procedencia)

- [Fig. 1] > TAITO CORPORATION, *Space Invader*, 1978.
- [Fig. 2] > NINTENDO, *Super Mario Bros*, 1985.
- [Fig. 3] > NAMCO, *Pac-Man*, 1980.
- [Figs. 5, 6] > INFINITY WARD, *Call of Duty: Advance Warfare*, 2014.
- [Fig. 7] > DOVETAIL GAMES, *TS2015 Train Simulator*, 2015.
- [Fig. 8] > ELECTRONIC ARTS, *Fifa 15*, 2014.
- [Fig. 9] > SQUARE-ENIX, *Final Fantasy XV*, 2016.
- [Fig. 10] > BETHESDA SOFTWORKS, *The Elder Scrolls: Skyrim*, 2011.
- [Fig. 11] > RIOT GAMES, *League of legends*, 2009.
- [Fig. 13] > NINTENDO, *Brain training del Dr. Kawashima*, 2005.
- [Figs. 15, 16] > BLIZZARD ENTERTAINMENT, *World of Warcraft*, 2004.
- [Figs. 17, 18, 19] > Creación propia Adrián Ruiz Cañero, 2015
- [Fig. 20] > UBISOFT, *Prince of Persia: The Sands of Time*, 2010.
- [Figs. 22, 28, 95, 96, 97, 98, 99, 124, 129, 130, 131, 143, 145, 146] > VV.AA., *The Art of Assassin's Creed II*, Montreal, Ubisoft, 2009.
- [Fig. 23, 29, 132] > UBISOFT, *Assassin's Creed II*, 2009.
- [Figs. 25, 26, 43, 44, 47, 48, 49, 50, 71, 72, 75, 78, 79, 80, 81, 178, 179] > UBISOFT ENTERTAINMENT.
- [Fig. 27] > *Games Developer Vault*, (en línea), disponible en: <http://www.gdcvault.com/>.
- [Fig. 30] > Nacho Yagüe, Página web oficial (en línea), disponible en: <http://nachoyague.net/>.
- [Figs. 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40] > *Gamespot*, (en línea), disponible en: <http://www.gamespot.com/>.
- [Figs. 37, 121] > IGN, (en línea), disponible en: <http://es.ign.com/>.
- [Figs. 31, 32, 101, 102, 134, 135, 136, 147, 148] > VV.AA., *Assassin's Creed Revelations Collector's Edition Artbook*, Montreal, Ubisoft, 2011.
- [Figs. 41, 45] > UBISOFT, *Assassin's Creed III*, 2012.
- [Figs. 46, 122] > UBISOFT, *Assassin's Creed: Unity*, 2014.
- [Figs. 51, 52, 53, 54, 140, 141, 144, 149, 153, 154, 161, 162, 166, 169] > *Wikicommons*, (en línea), disponible en: <https://commons.wikimedia.org/>
- [Figs. 55, 56, 57, 58] > *Códices I-II de la Biblioteca Nacional de Madrid*, (en línea), disponible en: <http://leonardo.bne.es/index.html>.
- [Figs. 59, 60] > *World Digital Library*, (en línea), disponible en: <http://www.wdl.org/>.
- [Figs. 61, 62] > *Rubenianum.de*, (en línea), disponible en: <http://www.rubenianum.be/>.
- [Figs. 63, 64, 65] > *Bibliothèque nationale de France*, (en línea), disponible en: <http://www.bnf.fr/>.
- [Fig. 67] > KONAMI, *Metal Gear Solid 4 Master Art Works Guns of the Patriots Art Book*, Tokio, Book, 2009.
- [Fig. 68] > COHEN S., DAVID, *Pacific Rim: Man, Machines, and Monsters*, San Rafael, Insight Editions, 2013.

- [Fig. 69] > COTTA VAZ, MARC, *The Art of Star Wars: Episode II: Attack of the Clones*, New York, Ballantine books, 2009.
- [Fig. 70] > BUNGIE, *The Art of Destiny*, San Rafael, Insight Editions, 2014.
- [Figs. 73, 74, 124, 137, 142, 150, 151, 152] > DAVIES, PAUL y LACOSTE, RAPHAEL, *The Art of Assassin's Creed IV Black Flag*, London, Titan Books, 2013.
- [Figs. 76, 120, 126, 171, 172, 173, 174] > McVITTIE, ANDY y DAVIES, PAUL, *The Art of Assassin's Creed Unity*, London, Titan Books, 2014.
- [Fig. 82] > UBISOFT, *Altair Codex*, Montreal, Ubisoft Entertainment, 2007.
- [Fig. 83] > UBISOFT, *George Washington's notebook*, Montreal, Ubisoft Entertainment, 2012.
- [Fig. 84] > GOLDEN, CHRISTIE, *Assassin's Creed IV Black Flag: Blackbeard: The Lost Journal*, San Rafael, Insight Editions, 2014.
- [Fig. 85] > GOLDEN, CHRISTIE, *Assassin's Creed Unity: Abstergo Entertainment: Employee Handbook*, San Rafael, Insight Editions, 2014.
- [Figs. 86, 87, 88, 89, 94, 116, 117, 118, 119, 123] > VV.AA., *Assassin's Creed Limited Edition Art Book*, California, Ubisoft Entertainment, 2007.
- [Figs. 90, 91, 92, 93, 175] > McVITTIE, ANDY y HUTCHINSON, ALEX, *The art of Assassin's Creed III*, London, Titan Books, 2012.
- [Figs. 100, 103, 104, 105, 127, 128, 157, 158, 159] > VV.AA., *Assassin's Creed Brotherhood, The Complete Official Guide*, London, Piggyback, 2010.
- [Figs. 108, 112, 113, 114, 115, 160, 163, 164, 165, 167, 170] > UBISOFT, *Assassin's Creed: Brotherhood*, 2010.
- [Fig. 110] > JORDAN, NEIL, *The Borgias*, 2011 - 2013.
- [Fig. 111] > OLIVARES, JAVIER, *Isabel*, 2012 - 2014.
- [Fig. 133] > HUDSON, CASEY y WATTS, DEREK, *The art of Mass Effect Universe*, Milwaukee, Dark Horse Books, 2012.
- [Fig. 138] > SINGER, MICHAEL, *The Art of Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides*, California, Disney Studios, 2011.
- [Figs. 155, 156] > FERRARI, DEBORA y TRAINI, LUCA, *Assassin's Creed Art (R)Evolution*, Milano, Skira, 2012.
- [Fig. 168] > Gettyimages, (en línea), disponible en: <http://www.gettyimages.es/>.
- [Fig. 176] > Ivan Koritarev en Deviantart.com (en línea), disponible en: <http://drazebot.deviantart.com/>.
- [Fig. 177] > ROBINSON, MARTIN, *The Art of Castlevania: Lords of Shadow*, London, Titan Books, 2014.

El presente trabajo tiene una intención didáctica y educativa. Todas las imágenes incluidas en el presente trabajo son copyright © de sus respectivos propietarios y/o licenciarios. Dichas imágenes tienen una relación completa con el texto en el que están incluidas, al tratarse de un trabajo de investigación, y por tanto son necesarias para situarse en el contexto determinado.

A5 - Agradecimientos

Existen dos tareas en este noble arte de escribir que no me resultan para nada sencillas. La primera es componer y ordenar las ideas para un nuevo proyecto, ya que nunca es fácil empezar, pero menos aún es escribir de forma ordenada, cuando tu cabeza acelera y surgen nuevas ideas. La segunda es agradecer, porque siempre son pocas las palabras de agradecimiento a todas aquellas personas que han estado aguantando tu sufrimiento con la primera tarea. Pero una vez más aquí estamos.

He de dar las gracias a todos los profesores de este Máster en Estudios Avanzados en Historia del Arte, porque de ellos he aprendido nuevos conocimientos para poder desarrollar la presente memoria. Pero quisiera dar expresamente las gracias mi directora, la Dra. Amparo Martínez Herranz, que me ha permitido poder investigar una vez más sobre mi pasión, los videojuegos, dentro de una disciplina que sigue acercándose poco a poco a este universo. Gracias por los consejos, las ideas y la paciencia mostrada en esos momentos de ebullición incontrolada de ideas y durante todo el proceso creativo de este trabajo.

Esta paciencia ha sido extensiva a toda mi familia, que desde que tengo uso de razón, han aguantado «las maquinas», pero también han fomentado mi amor por ellas, y me han permitido vivir no solo esta vida de esfuerzo y trabajo, sino también otras vidas virtuales, siendo todas ellas responsables de los conocimientos y pensamientos que poseo.

En especial dedico todo este trabajo a Diana, «compañera de armas» en este mundo y en los virtuales. He de confesar que gran parte de culpa de este trabajo ha sido gracias a ella, ya que me ha fomentado a seguir luchando cada día por él, a pesar de que hubo momentos difíciles durante la realización del mismo, tendiendo la mano con un *item* para ir contra la corriente. Gracias por esta siempre ahí.

Por último agradecer a todos mis amigos, que sois muchos, de calidad y estáis repartidos por todo el mundo. Quedadas, risas, viajes, vivencias... todo forma parte de la experiencia personal de cada uno, y para esta profesión, en el cual sentir no es una opción, resulta vital para luego reflejarlo en palabras y ánimos mientras se escribe. Muchas gracias a todos los que os tengo cerca, a los que estáis bebiendo té, *e anche alla mia cara famiglia italiana che mi avete dato tutto senza chiedere niente, come se fosse un'altro di voi.*

Muchas veces nos preguntamos cual es el propósito de la vida, pero creo que para mí es cuando hacemos lo que realmente nos apasiona y estamos con aquellos que realmente queremos. Pienso que este trabajo hace honor a estas palabras.

Adrián Ruiz Cañero

