

AS REPRESENTAÇÕES DE PAISAGENS SONORAS HISTÓRICAS NA FRANQUIA DE *GAMES ASSASSIN'S CREED*

The representations of historic soundscapes in the Assassin's Creed games franchise

Las representaciones de paisajes sonoros históricos en la franquicia de juegos Assassin's Creed.

Vinicius Yglesias¹
José Fornari²

Resumo: Este artigo tem como objetivo investigar de que forma as paisagens sonoras virtuais de períodos históricos diversos são representadas nos *games* da franquia *Assassin's Creed* (AC), desenvolvidos pela *Ubisoft*. A franquia, atualmente, conta com 13 *games* lançados de 2007 a 2023, além de *spin-offs* (*games* com enredo próprio, sem relação direta com os principais) e publicações em outras mídias, como livros e histórias em quadrinhos. Esta pesquisa pretende responder a pergunta de como são representadas as paisagens sonoras nos períodos históricos representados nos *games* da franquia *Assassin's Creed* e quais suas possibilidades, limitações e potenciais pedagógicos? Para isso, a metodologia utilizada é a revisão bibliográfica com análise exploratória de 12 dos 13 *games* da franquia, destacando tanto os eventos históricos que o *game* apresenta quanto sua acurácia e liberdades criativas tomadas pela equipe de desenvolvedores a partir da comparação com a bibliografia pesquisada. Os resultados sugerem que, devido ao caráter histórico apresentado nos *games*, estes se tornam potencialmente relevantes para pesquisas de temas diversos associados à área historiográfica, desde cultura e paisagem sonora de períodos anteriores até mesmo possuindo potencial pedagógico para o ensino da disciplina.

Palavras-chave: Paisagem sonora. História. Áudio de *games*.

Abstract: This article seeks to investigate how the virtual soundscapes of various historical periods are represented in the *Assassin's Creed* (AC) game franchise, developed by *Ubisoft*. The franchise currently consists of 13 games released between 2007 and 2023, along with spin-offs (games with their own storyline, not directly related to the main series) and publications in other media, such as books and comics. This research seeks to answer the question of how soundscapes are represented in the periods depicted in the *Assassin's Creed*

¹ Mestre em Música. Doutorando em Música no Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, Brasil. Viniciusyglesias.musico@gmail.com; <http://lattes.cnpq.br/7940545685810813>; <https://orcid.org/0000-0001-9996-5678>.

² Doutor em Engenharia Elétrica. Pesquisador Pq. Nível A no Instituto Interdisciplinar de Comunicação Sonora (NICS) da Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, Brasil. fornari@unicamp.br; <http://lattes.cnpq.br/5835490651632249>; <https://orcid.org/0000-0003-1049-7105>.

games and what are their possibilities, limitations, and pedagogical potentials. To this end, the methodology used is a bibliographic review with an exploratory analysis of 12 out of the 13 games in the franchise, highlighting both the historical events presented in the games and their accuracy and creative liberties taken by the development team compared to the researched bibliography. The results suggest that, due to the historic nature presented in the games, they become potentially relevant for research on various themes associated with the historiographical field, from the culture and soundscape of earlier periods to even having pedagogical potential for teaching the subject.

Keywords: Soundscape. History. Game audio.

Resumen ou Résumé: Este artículo tiene como objetivo investigar de qué forma los paisajes sonoros virtuales de diversos períodos históricos son representados en los juegos de la franquicia *Assassin's Creed* (AC), desarrollados por Ubisoft. La franquicia actualmente cuenta con 13 juegos lanzados entre 2007 y 2023, además de spin-offs (juegos con argumento propio, sin relación directa con los principales) y publicaciones en otros medios, como libros e historietas. Esta investigación pretende responder a la pregunta de cómo son representados los paisajes sonoros en los períodos de los juegos de la franquicia *Assassin's Creed* y cuáles son sus posibilidades, limitaciones y potenciales pedagógicos. Para ello, la metodología utilizada es la revisión bibliográfica con análisis exploratorio de 12 de los 13 juegos de la franquicia, destacando tanto los eventos históricos que el juego presenta como su precisión y libertades creativas tomadas por el equipo de desarrolladores a partir de la comparación con la bibliografía investigada. Los resultados sugieren que, debido al carácter histórico presentado en los juegos, estos se vuelven potencialmente relevantes para la investigación de diversos temas asociados al área historiográfica, desde la cultura y el paisaje sonoro de períodos anteriores hasta incluso poseer potencial pedagógico para la enseñanza de la disciplina.

Palabras clave ou Mots clés: Paisaje sonoro. Historia. Audio de juegos.

Introdução

O presente artigo tem como objetivo investigar de que forma as paisagens sonoras virtuais de períodos históricos diversos são representadas nos *games* da franquia *Assassin's Creed* (AC)³, desenvolvidos pela Ubisoft. A franquia, atualmente, conta com 13 *games* lançados de 2007 a 2023, além de *spin-offs* (*games* com enredo próprio, sem relação direta com os principais) e publicações em outras mídias, como livros e histórias em quadrinhos. Esta pesquisa pretende responder a pergunta de como são representadas as paisagens sonoras nos períodos históricos retratados nos *games* da franquia *Assassin's Creed* e quais são as suas possibilidades, limitações e potenciais pedagógicos? Para isso, a metodologia utilizada é a revisão bibliográfica com análise exploratória de 12 dos 13 *games* da franquia, destacando tanto os eventos históricos que o *game* apresenta quanto sua acurácia e liberdades criativas tomadas pela equipe de desenvolvedores a partir da comparação com a bibliografia

³ Ao longo deste artigo, será sempre utilizada a abreviação AC para se referir a *Assassin's Creed*.

pesquisada. Os resultados sugerem que, devido ao caráter apresentado nos *games*, estes se tornam potencialmente relevantes para pesquisas de temas diversos associados à área historiográfica, desde cultura e paisagem sonora de períodos anteriores até mesmo possuindo potencial pedagógico para o ensino da disciplina.

A escolha por abordar diversos *games* em um mesmo artigo ao invés de focar em um único *game* se dá por conta deste método permitir uma visão abrangente de como a cultura sonora de diferentes períodos históricos é representada na franquia, assim como as alterações que esta sofreu ao longo do tempo. A princípio é abordado o primeiro título, intitulado apenas *Assassin's Creed*, de 2007, no qual é tratado como se deu o início da franquia. A seguir, é tratada a trilogia *Assassin's Creed II (AC II)*, *AC Brotherhood* e *AC Revelations*, devido aos três *games* possuírem o mesmo protagonista. Em seguida, são descritos os *games AC III* e *AC IV: Black Flag* e *AC Rogue*, nos quais será dado maior destaque ao aprofundamento do enredo da franquia. A seguir serão abordados os *games AC Unity* e *AC Syndicate*, que são *games* que retratam períodos históricos mais próximos ao nosso, desde a Revolução Francesa, no primeiro, até o final da Era Vitoriana, no segundo. Por fim, são abordados os três últimos *games* da franquia, *Assassin's Creed Origins*, *Assassin's Creed Odyssey* e *Assassin's Creed Valhalla*, os quais são considerados uma nova fase da franquia. É entendido como paisagem sonora virtual a soma do ambiente sônico do *game*, que se refere às sonoridades diegéticas do espaço virtual do *game* (YGLESIAS; CAMARGO; FORNARI, 2022) com a trilha musical (CARRASCO, 2010; CAMARGO, 2022).

O enredo dos *games* da franquia gira em torno da busca por artefatos mágicos conhecidos como “Pedaços de Éden” (*Pieces of Eden*), supostamente criados por uma civilização anterior à espécie humana conhecida apenas como “Primeira Civilização” ou “Aqueles que Vieram Antes”. Ford (2021, s/p) relaciona essa noção de busca por uma civilização perdida presente em *games* à noção de fantologia (*hauntology*) de Jacques Derrida (2006), afirmando que “a (re)aparição de fantasmas, povos extintos e entidades há muito adormecidas são pistas contextuais de um modo de pensamento fantológico⁴”.

Nos *games* da franquia AC, essa busca é realizada por meio de um equipamento chamado Animus, o qual permite que o protagonista do *game* reviva memórias de seus antepassados. A maioria destes personagens são membros de uma organização chamada de

⁴ *the (re)appearance of ghosts, extinct peoples and long-dormant entities are contextual clues of a hauntological mode of thinking* (FORD, 2021, s/p).

Algumas das características principais da franquia incluem a interação do jogador, por meio do controle do protagonista do *game*, com personagens históricos como Cleópatra, Leonardo da Vinci e Sócrates, além da participação ativa em eventos históricos, como a Revolução Francesa e a Guerra do Peloponeso. Em busca de criar um ambiente imersivo, a verossimilhança com a maneira que esses eventos teriam ocorrido é um elemento constantemente buscado pelos desenvolvedores, embora evidentemente liberdades criativas sejam tomadas, especialmente em relação ao enredo e à jogabilidade⁶. Dessa forma, a simulação das paisagens sonoras desses períodos é tomada como objeto de pesquisa deste artigo, em busca de investigar como elas são representadas nos *games* da franquia. Serão abordados apenas os *games* da franquia principal, em ordem de lançamento.

O início da franquia

O primeiro *game*, intitulado apenas *Assassin's Creed*, lançado em 2007, inicia quando Desmond Miles, protagonista contemporâneo, é raptado pela indústria *Abstergo* para participar, contra sua vontade, do projeto *Animus*, por ser um descendente direto da Ordem dos Assassinos. A *Abstergo*, no enredo do *game*, é considerada uma empresa descendente da Ordem dos Templários. O período histórico que o *game* representa é a Idade Média, mais especificamente o ano de 1191, durante a Terceira Cruzada, ocorrida entre o ano 1189 e 1202 (RILEY-SMITH, 2009). O protagonista histórico, controlado pelo jogador, é o personagem Altaïr Ibn-La'Ahad, um dos membros mais habilidosos da Ordem dos Assassinos, à época comandada por Rashid al-Din Sinan (RESTON JR, 2001), um dos personagens históricos do *game*. Ao longo do *game*, o jogador também pode explorar as representações das cidades de Masyaf, Jerusalém, Acre e Damasco, que também são cidades reais do Oriente Médio, localizadas nos territórios que atualmente correspondem à Síria e a Israel.

⁶ Uma das mais populares é chamada de “salto de fê”, uma habilidade que permite o protagonista pular de alturas que seriam mortais na vida real sem se machucar, desde que caia na água ou em um monte de feno.

Figura 2 – Representação da Cúpula da Rocha, sagrado santuário islâmico e declarado Patrimônio da Humanidade pela UNESCO, em *Assassin's Creed*.



Fonte: *Assassin's Creed Wiki*.⁷

Um dos sons mais característicos do período medieval, conforme descrito por Schmitt (2020), Schafer (1977; 2011) e Arnold e Goodson (2012), são os sons de sinos, que possuíam significados e funções diversas. Não é coincidência, portanto, que ainda no trailer de divulgação deste primeiro *game* da franquia⁸, um dos principais sons de um dos trailers do *game* seja o de um sino, que tanto dita, de certa forma, o “ritmo” do trailer, quanto, de certa forma, anuncia o assassinato que ocorrerá no trailer.

Os sons dos sinos presentes no *game* também são destacados por El-Nasr et al. (2008), assim como os cantos de monges, na cidade do Acre (WARDE-BROWN, 2021). El-Nasr et al. (2008) escrevem, ainda, que de acordo com a origem do jogador, os sentimentos em relação às paisagens, sonoridades e estética do *game* em geral podem ser diversos. Conforme descrevem, para habitantes ou indivíduos que cresceram no Oriente Médio, a exploração da representação virtual desses ambientes presente no *game* pode causar um sentimento até mesmo de nostalgia diante da possibilidade de explorar tão de perto esses locais. Por outro

⁷ Disponível em: <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Dome_of_the_Rock>. Acesso em: 06 jun. 2024.

⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RjQ6ZtyXoA0>>. Acesso em: 10 jun. 2024.

lado, para os ocidentais, os autores escrevem que os movimentos permitidos pela jogabilidade, como a possibilidade de pular entre telhados, escalar edifícios e agir furtivamente, se tornam mais atrativos, além de serem reforçados pela beleza arquitetônica dos cenários.

Por fim, neste *game*, a dublagem é também um elemento marcante na paisagem sonora virtual de *AC*⁹, seja nas vozes dos personagens mais relevantes, que, ao menos na versão em inglês, contam com sotaques característicos da região, ou nos conflitos que ocorrem entre as ruas e vielas das cidades entre seus guardas e cidadãos sendo presos injustamente, tornando-se uma demonstração de como no período medieval, conforme descreve Schmitt (2020, p. 48), os sons “hierarquizam e classificam o mundo [medieval]”.

A família Auditore

Após a recepção positiva de *Assassin's Creed (AC)* em 2007, ano de seu lançamento, foram lançados três *games* nos quais o jogador acompanha a vida do novo protagonista histórico, chamado Ezio Auditore da Firenze, enquanto Desmond Miles manteve-se como protagonista contemporâneo. Os *games* são intitulados *AC II*, *AC Brotherhood* e *AC Revelations*, lançados respectivamente em 2009, 2010 e 2011.

Em *AC II*, são apresentadas ao jogador localidades do período renascentista de territórios onde atualmente é a Itália, com as quais é possível interagir por meio de Ezio entre os seus 17 e 40 anos, aproximadamente. Algumas das principais localidades representadas no *game* são as cidades de Florença e Veneza, e nos momentos finais do *game*, também é apresentada a cidade do Vaticano. Porém, não é possível explorá-la livremente, visto que o local torna-se acessível apenas durante momentos específicos do *game*. Algumas figuras históricas com as quais é possível interagir virtualmente incluem Leonardo Da Vinci e Nicolau Maquiavel, ambos auxiliando Ezio na Ordem dos Assassinos, e o Papa Alexandre VI (Rodrigo Borgia), que se trata do vilão final do *game*.

⁹ O trabalho de alguns dos dubladores das vozes em inglês no *game* pode ser escutado em: <<https://www.youtube.com/watch?v=m3ONRhkLOS8>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

Figura 3 – Comparação da cúpula da Catedral Santa Maria del Fiore, em Florença (à esquerda), com sua representação no game *AC II* (à direita)



Fonte: Hard Drive¹⁰

Em relação à paisagem sonora renascentista, Atkinsons (2012; 2016) escreve que os sinais dos sinos perduraram como característica constante da paisagem sonora da Florença renascentista, regulando a rotina diária dos cidadãos. Além dos sons de sinos, o autor ainda menciona as sonoridades de rituais e cerimônias religiosas que eram realizadas cotidianamente na cidade de Florença durante o período renascentista. Um exemplo é apresentado por Muir (1981) quando descreve uma procissão de Corpus Christi na Veneza do final do século XV.

A partir dessas descrições, em *AC II* observa-se diferenças em relação a como a paisagem sonora renascentista é simulada no ambiente virtual do game. Na Florença representada pelo game, as sonoridades de sinos são raras, e predominam os sinais das vozes de arautos anunciando eventos diversos ocorrendo no ambiente virtual do game, comerciantes anunciando seus produtos, e por vezes sons de briga ou luta em alguma rua da cidade. Também é frequente sons fundamentais de pássaros e burbúrios de vozes diversas, representando um adensamento populacional na cidade. Sonoridades de orações religiosas são primordialmente escutadas no final do game, já na cidade do Vaticano. Outra mudança marcante, em relação ao primeiro game, é em relação à representação de sotaque dos

¹⁰ A fonte da figura, assim como outras comparações do cenário do game com suas inspirações no mundo real, estão disponíveis em: <<https://hard-drive.net/hd/video-games/vacationing-gamer-impressed-with-how-true-florence-is-to-assassins-creed-2/>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

personagens, devido, evidentemente, à mudança de localidade do Oriente Médio para Florença e Veneza, na Europa Ocidental. Vale destacar que essa simulação

Contexto semelhante ocorre em *AC Brotherhood*, *game* seguinte da franquia. Seguindo a jornada de Ezio, o jogador dessa vez o acompanha no embate contra Cesare Borgia, filho de Rodrigo Borgia, vilão final do *game* anterior. Dessa vez, a maior parte do *game* se passa na cidade de Roma, além de contar novamente com o auxílio de Da Vinci e Maquiavel, também é possível interagir com Nicolau Copérnico em conteúdo extra do *game*.

As sonoridades da simulação da paisagem sonora do *game* anterior mantêm-se predominante neste *game*. Gruet (2019) descreve os sons vocais como o principal componente da paisagem sonora romana no período renascentista, não apenas em ambientes externos, como também em ambientes internos. Em *AC Brotherhood*, é possível perceber esse fator ao caminhar pela cidade de Roma e escutar os chamados de diversos comerciantes, assim como conversas aleatórias entre cidadãos comuns da cidade.

Por fim, o último *game* desta trilogia, chamado de *AC Revelations*, se passa em um contexto mais distante dos anteriores, poucos anos após o *game* anterior. Dessa vez, Ezio se encontra na representação virtual da Constantinopla do ano de 1511 (atual Istambul, capital turca). Seu objetivo nesse *game* é encontrar cinco chaves escondidas na cidade para abrir uma biblioteca construída por Altaïr (protagonista do primeiro *game*). Paralelamente, também é envolvido em um conflito entre o Império Bizantino e o Império Otomano, sendo os Bizantinos ligados aos Templários, que estariam buscando retomar a cidade e evitar a expansão do Império Otomano no enredo do *game*.

No ambiente sônico deste *game*, ou seja, em suas sonoridades diegéticas (YGLESIAS; CAMARGO; FORNARI, 2022), destaca-se a proeminência dos sons vocais, principalmente quanto ao retorno a um sotaque árabe devido à localização do *game*. Isso faz com que os diálogos e as conversas aleatórias ouvidas nas ruas e mercados da cidade adquiram características sonoras mais específicas desse *game* em contraste ao sotaque italiano dos idiomas anteriores, tornando-se marcos sonoros da representação de Constantinopla do *game*.

Conforme diz Aldo Sampaio, diretor de áudio do *game*, em documentário sobre o processo de desenvolvimento do *game*¹¹, parte da equipe de desenvolvimento viajou para Istambul em busca de recriar a paisagem sonora da cidade no *game*. Vale destacar, entretanto, que conforme indica Strauss (2011), havia uma vasta diversidade de sotaques nas cidades

¹¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4vzr78FJH-Q>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

otomanas já no século XIX, logo, é possível assumir que no período que o *game* retrata, tal diversidade também estivesse presente. Logo, embora a viagem a Istambul tenha permitido uma representação mais fiel da paisagem sonora da cidade atual no *game*, esta paisagem sonora atual não representa necessariamente como era a paisagem sonora do período retratado no *game*, séculos antes.

Por conta disso, torna-se importante ressaltar que esses sotaques, e de maneira geral quaisquer sonoridades retratadas nos *games* da franquia, assim como em *games* de maneira geral, derivam de interpretações contemporâneas desses períodos aplicadas de maneira a acentuar a imersão em um *game* (KOCIUBA, 2018). Entretanto, conforme será visto no artigo seguinte, a preocupação com a acurácia dos fatos históricos, assim como a busca de maneiras mais didáticas de apresentá-los, será uma constante cada vez mais presente nos *games* da franquia.

A história dos Kenway

O próximo *game* abordado intitula-se *AC III* e se passa durante dois eventos da história dos EUA. A princípio, durante o final da Guerra Franco-Indiana (*French-Indian War*), em 1763 (BORNEMAN, 2006), e em seguida durante o período da revolução estadunidense (SHAW, 2015), aproximadamente entre os anos de 1765 e 1781, período em que os EUA lutavam pela independência do Reino Unido. Ao longo do *game*, o jogador controla dois novos protagonistas históricos, Haytham Kenway, Grão-Mestre da Ordem dos Templários (o cargo mais alto da instituição), e Ratonhnhaké:ton (posteriormente chamado de Connor Kenway), filho de Haytham com Kaniehti:io, outra personagem do *game*. Embora os personagens apresentados sejam fictícios, a população nativa representada no *game*, chamada de Kanien'kehá:ka¹² (ou Mohawk), de onde se originam Ratonhnhaké:ton e Kaniehti:io, existe no mundo real e são uma das seis nações que fazem parte dos Haudenosaunee (DEER, 2016), ou Confederação Iroquois das Seis Nações (JACOBS, 2019). Dessa forma, além dos eventos relativos à revolução estadunidense, o enredo também abarca a luta dos Kanien'kehá:ka para evitar que suas terras fossem tomadas pelos colonos britânicos. Este *game* também é o último da franquia ao contar com Desmond Miles como protagonista contemporâneo.

¹² O nome significa aproximadamente algo como “povo da pederneira” (*people of the flint* (Deer-Standup, 2013, p. 20))

Figura 4 – Ratonnhaké:ton (Connor) e Haytham Kenway, protagonistas do *game AC III*



Fonte: The Gamer¹³

De acordo com Sandra Owén:nakon Deer-Standup (2013), pesquisadora Kanien'kehá:ka, desde antes da colonização britânica as seis nações da Confederação Iroquois seguiam um sistema de práticas e crenças em comum chamado de Kaianere'kó:wa, ou “A Grande Lei da Paz”¹⁴ que acredita-se ter influenciado diretamente a constituição estadunidense, embora a pesquisadora afirme ser ainda um caso controverso no âmbito acadêmico.

Apesar das controvérsias, esses atritos sociais entre os Kanien'kehá:ka e os colonos britânicos se torna uma temática relevante no *game*. Além disso, o uso de um protagonista nativo, conforme escreve Berger (2014), traz a oportunidade para o jogador observar o momento histórico representado de um ponto de vista pouco apresentado no contexto da revolução estadunidense. Entretanto, Shaw (2015) destaca que, ainda que o *game* apresente acurácia em relação aos fatos históricos, ele não se aprofunda o suficiente nas críticas, argumentando que as ações do protagonista parecem ter sido em vão. De acordo com o autor, uma reimaginação dos eventos com resultados efetivamente positivos para os nativos americanos seria mais interessante do ponto de vista de crítica social do que prezar pela acurácia histórica.

¹³ Disponível em:

<<https://www.thegamer.com/assassins-creed-iii-3-connor-secret-message-haytham-easter-egg/>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

¹⁴ *The Great Law of Peace* (Deer-Standup, 2013).

Além disso, Bello (2016) ressalta que, apesar de se passar décadas na história do *game*, não há uma preocupação de construir as cidades deste e outros *games* da franquia como um ambiente dinâmico que passa por transformações ao longo dos anos, como se as cidades nunca envelhecessem, seja por limitações tecnológicas ou outros motivos, como a necessidade do jogador se manter familiarizado com o ambiente enquanto joga.

Adentrando em mais detalhes do enredo e da paisagem sonora, devido ao contexto histórico apresentado, o *game* ocorre em momentos bastante distintos, o que por consequência traz paisagens sonoras virtuais também mais variadas. Em um primeiro momento o jogador joga com Haytham Kenway, iniciando no Royal Theatre, Drury Lane, o mais antigo ainda em uso atualmente (CARTER, 1967), no qual durante a primeira missão a paisagem sonora virtual escutada pelo jogador é preenchida pela ópera *The Beggar's Opera*, de John Gay, apresentada pela primeira vez em 1728 (MCINTOSH, 1974).

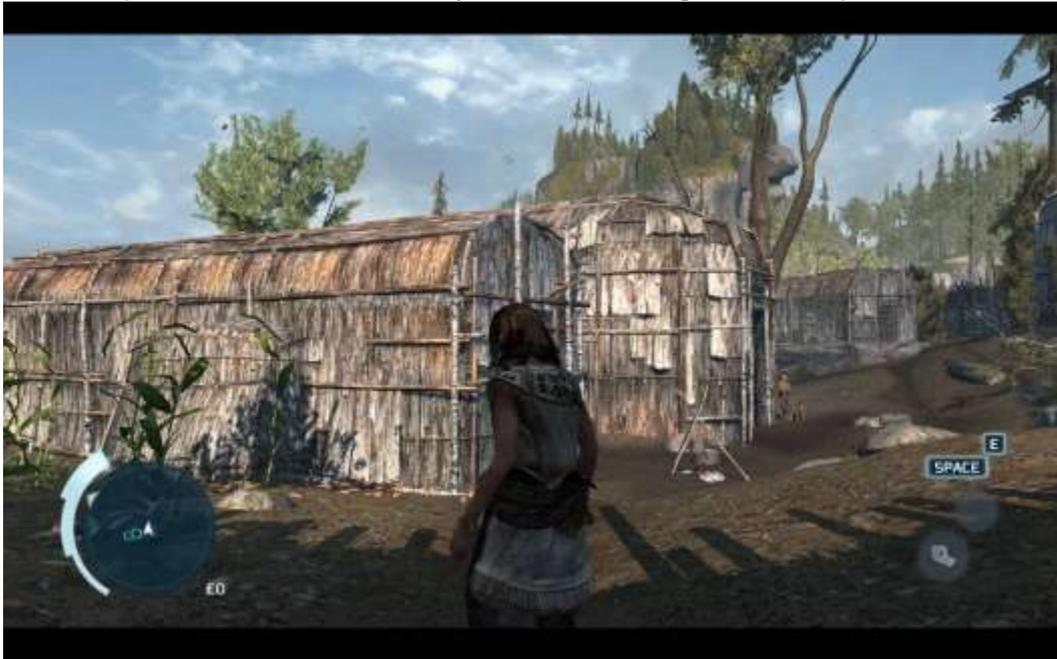
Após esta primeira missão, Haytham viaja a Boston em busca de um Pedaco do Éden que supostamente estaria escondido nas terras dos Kanien'kehá:ka, razão pela qual ele ajuda Kaniehti:io nesses primeiros momentos do *game*. Os locais que são apresentados ao jogador em Boston são diversos, desde o porto local, onde se intercalam as vozes de marinheiros, comerciantes e suas ferramentas de trabalho, até tavernas com músicas animadas e fazendas nas quais Kanien'kehá:ka são forçados a trabalhar sob palavras de ordem dos guardas locais.

Após Haytham encontrar o que buscava com a ajuda de Kaniehti:io, o jogador passa a controlar, cerca de 9 anos depois, Ratonnhaké:ton. O jogador assume o controle do personagem em três períodos de sua vida, a princípio durante sua infância, quando encontra-se com os colonos pela primeira vez no *game*; o segundo período é durante a adolescência, quando inicia o treinamento com o ex-membro da Ordem dos Assassinos Aquiles Davenport, personagem fictício do *game* que lhe dá o nome de Connor para que seja melhor aceito nas cidades do *game*; e por fim, já durante a vida adulta, atua ativamente, como membro da Ordem dos Assassinos, tanto em eventos da revolução estadunidense quanto na luta dos Kanien'keha:ka para evitar que seu povo perca suas terras.

Em cada período da vida de Ratonnhaké:ton (ou Connor), é possível destacar alguns aspectos diversos das paisagens sonoras destes. Durante sua infância, que se passa na vila de seu povo, podemos escutar a música dessa população assim como seu idioma nos diálogos, que são sempre no idioma original do povo ao invés do inglês. Conforme descrito por Venables (2012), Teiowí:sonte Thomas Deer, consultor da equipe criativa da Ubisoft para

assuntos relacionados aos Kanien'kehá:ka, destaca o esforço da desenvolvedora em apresentar a cultura dos nativos de maneira tão fidedigna quanto possível no *game*. Além disso, apesar da distância temporal, Akwiratékha Martin, outro dos consultores, afirma que houveram poucas alterações entre o vocabulário do idioma no período do *game* para os dias atuais.

Figura 5 – Kanatahséton¹⁵, vilarejo Kanien'kehá:ka representado no *game AC III*.



Fonte: The Starving Theater Artist.¹⁶

Já durante a adolescência e vida adulta de Ratonhnhaké:ton, grande parte dos locais frequentados no *game*, assim como de suas sonoridades, são similares aos de Haytham, chegando inclusive a trabalharem juntos em determinados momentos do *game*. A maior novidade neste *game*, especialmente durante a vida adulta de Ratonhnhaké:ton, está nas batalhas marítimas introduzidas neste *game*, trazendo com maior destaque o ambiente e as sonoridades do mar para o *game*, elemento destacado no *game* seguinte da franquia.

O próximo *game* da franquia, intitulado *AC IV: Black Flag*, embora tenha sido lançado após *AC III*, traz a história do pai de Haytham, chamado Edward Kenway. Passando-se no final da considerada “Era de Ouro” da pirataria, aproximadamente entre 1690 e 1730 (KUHN, 2010), Edward era um galês de classe baixa que buscava ser um pirata de renome. As

¹⁵ Informações disponíveis em: <<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Kanatahs%C3%A9ton>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

¹⁶ Disponível em: <<https://brian-the-techie.blogspot.com/2018/04/it-takes-village-assassins-creed-iii.html>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

principais cidades deste *game* são Havana, Kingston e Nassau, porém o maior destaque são os momentos em alto-mar. O protagonista contemporâneo é um personagem sem identificação neste *game*.

Entre as batalhas de canhões, saques de outros navios, tempestades, e outros eventos que o jogador pode se deparar no mar aberto de *AC IV: Black Flag*, é possível escutar os marinheiros do navio cantando canções acapella, também chamadas de *sea shanties*. Em diversos locais do *game*, há itens colecionáveis (itens opcionais, sem influência no enredo principal) que podem ser encontrados que representam uma nova música. Dessa forma, cada item encontrado representa um novo *sea shanty* aleatório que pode ser cantado pela tripulação durante as viagens marítimas¹⁷.

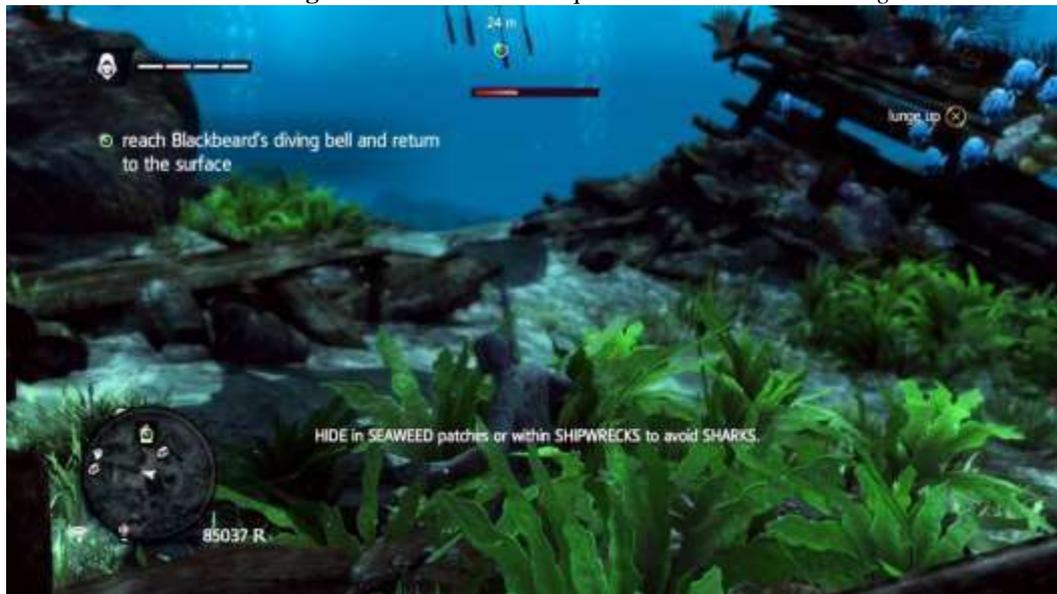
De acordo com Catenella (2017), os *sea shanties* surgiram como uma ramificação das canções de trabalho. Canções em contextos de trabalho estão presentes em diversos povos seja para entretenimento ou para comunicação de mensagens codificadas em um contexto de escravidão, por exemplo (FONSECA, 2015). Rose (2012) e Risko (2015) afirmam que as *sea shanties* eram importantes para ditar o ritmo para operar as velas dos navios. Em *AC IV: Black Flag*, entretanto, elas são usualmente apresentadas somente como um elemento artístico do *game* para remeter ao contexto, visto que não é possível observar relação direta de seus ritmos com ações dos marinheiros durante a navegação. Apesar disso, são um dos elementos mais característicos da paisagem sonora virtual desse *game*.

Outro destaque deste *game* está nos locais que podem ser visitados pelo jogador. Em contraste ao seu antecessor, que primordialmente se passava nos cenários urbanos de Nova York e Boston, o mundo de *AC IV: Black Flag* é construído de forma a favorecer e incentivar as viagens marítimas e exploração das diversas ilhas espalhadas pelo mapa, resultando em uma maior frequência de interação com paisagens sonoras naturais, protagonizada principalmente por cantos de pássaros.

Também há momentos de exploração subaquática, até então uma novidade na franquia. North (2013) escreve que para tentar trazer maior realismo a esses momentos, a equipe de desenvolvimento do *game* viajou até o Caribe para pesquisar para a construção desses ambientes, tanto na parte visual e exploratória quanto nas suas sonoridades.

¹⁷ Uma compilação dos *sea shanties* que podem ser escutados em *AC 4: Black Flag*, pode ser encontrada em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uicC2MUZ24I>>. Acesso em: 06 jun. 2024. Em outra, é possível escutar os cantos da forma que ocorrem no *game* em si, junto ao som ambiente do *game*, formando uma paisagem sonora virtual híbrida com as vozes dos *sea shanties* e os sons marítimos. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QOfC1PEKt1U>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

Figura 6 – Ambiente subaquático em AC IV: Black Flag



Fonte: IGN¹⁸

O próximo *game* da franquia publicado foi *AC Rogue*. Embora tenha sido publicado em 2016, dois anos depois de seu antecessor, seu enredo principal se passa antes de *AC III*, durante a Guerra dos Sete Anos (Vallejo, 2020), atuando como uma ponte narrativa para a construção de seu enredo. O maior diferencial desse *game* está em seu enredo. Como o nome indica, o protagonista histórico do *game*, Shay Patrick Cormac, é um ex-assassino que traiu a ordem e passou a seguir os ideais dos Templários (Bello, 2019). O protagonista contemporâneo é um empregado sem identificação da Abstergo. Quanto ao seu ambiente sônico, o *game* passa por ambientes similares aos dois anteriores, tanto nas viagens marítimas quanto na cidade de Nova York, por conta disso o mesmo dito sobre os *games* anteriores pode ser também aplicado a este.

A idade contemporânea e a Era Vitoriana

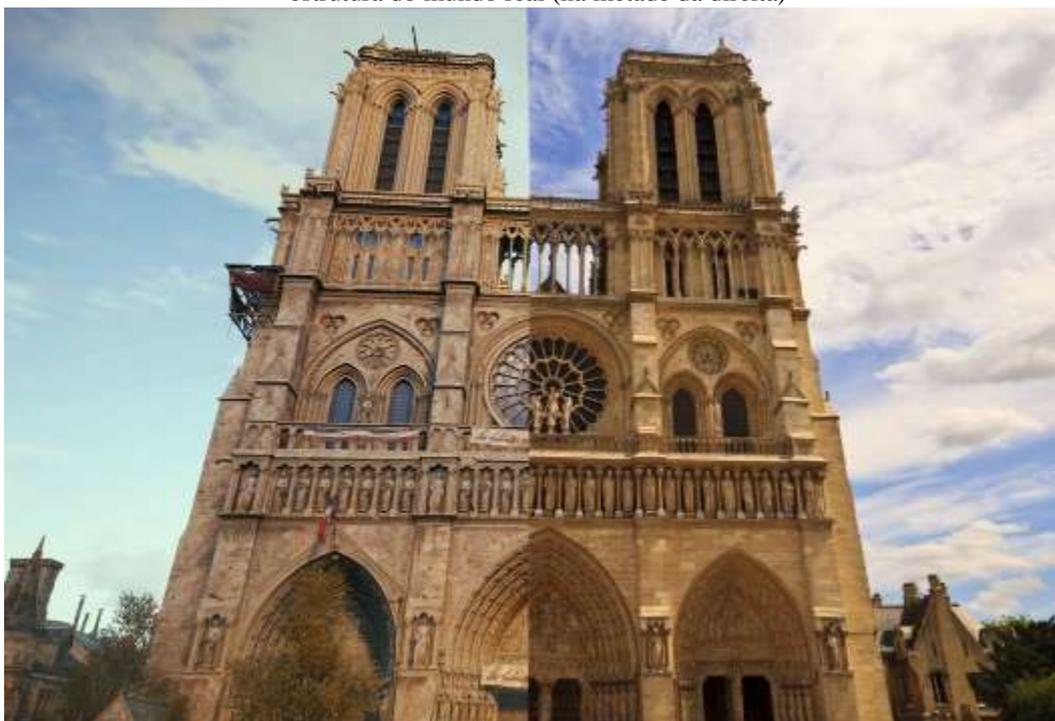
Os próximos *games* da franquia são intitulados *AC Unity* e *AC Syndicate*, e se passam no período histórico mais recente, que convencionou-se chamar de idade contemporânea. Santos (2015, pp. 8-9) afirma que este período se destaca por conta de ser o período em que

¹⁸ Disponível em: <https://www.ign.com/wikis/assassins-creed-4-black-flag/Diving_For_Medicines>. Acesso em: 06 jun. 2024.

os problemas atuais se tornaram visíveis pela primeira vez, culminando no que a autora chama de “século de revoluções” ao longo do século XIX.

AC Unity foi publicado em 2014 e se passa durante o início da Revolução Francesa, considerada o principal marco histórico do início da idade contemporânea (ROMANI, 2011). O *game* novamente apresenta um protagonista contemporâneo sem identificação, enquanto o protagonista histórico se trata de Arno Dorian, filho de uma família nobre de Versailles que, após se tornar órfão durante a infância, foi acolhido por François de la Serre, Grão-Mestre da Ordem dos Templários do período, passando a morar em Paris, local onde se passa a maior parte do enredo. Ma (2021) escreve que a representação visual de Paris no *game*, mais especificamente da Catedral de Notre Dame, chegou a ser utilizada como referência para a reconstrução da mesma após seu incêndio no ano de 2018.

Figura 7 – Comparação da Catedral de Notre Dame do *game AC Unity* (na metade esquerda da figura) com a estrutura do mundo real (na metade da direita)



Fonte: Reddit¹⁹

O *game* é uma continuação direta do anterior, visto que o responsável pela morte do pai de Arno, mostrada no início do *game*, é Shay, protagonista do *game* anterior. Figuras

¹⁹ Disponível em:

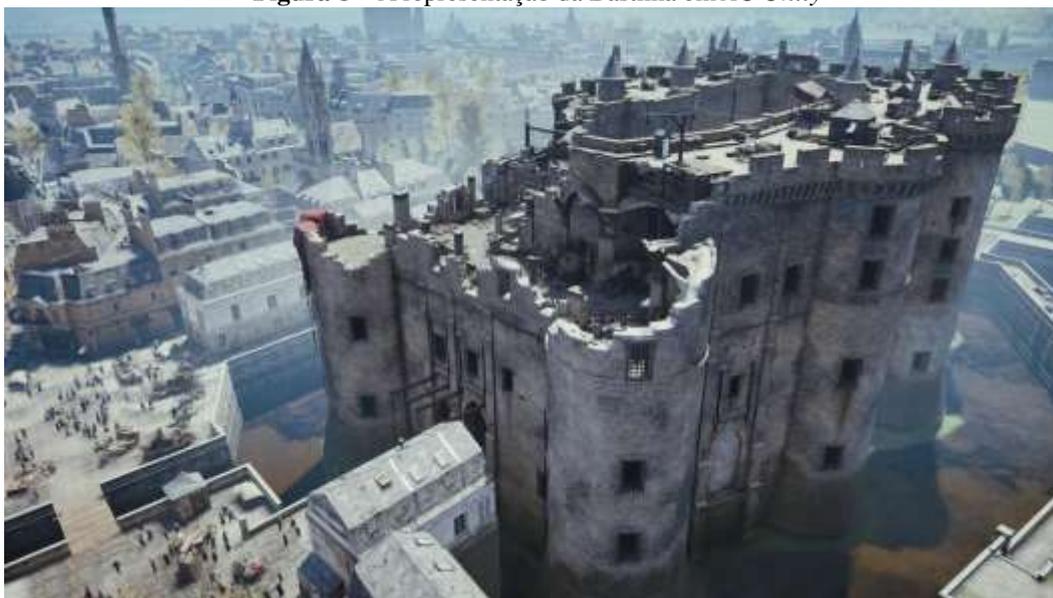
<https://www.reddit.com/r/gaming/comments/uu4z9g/notredame_structure_in_real_life_and_assassins/>.

Acesso em: 06 jun. 2024. Não foi encontrada a data exata da foto à direita, porém por conta da publicação ser de dois anos atrás, acreditamos que seja após a reconstrução da mesma.

históricas proeminentes que aparecem no *game* são Napoleão Bonaparte, aliado da Ordem dos Assassinos, e Luís XVI, rei da França no período.

Após ser falsamente acusado do assassinato de François de la Serre, Arno é preso na Bastilha, onde junto aos outros prisioneiros, dentre eles Pierre Bellec, um membro da Ordem dos Assassinos e personagem original do *game*, se aproveita do evento da Tomada da Bastilha para fugir do local enquanto os revolucionários ocupavam o local.

Figura 8 – A representação da Bastilha em *AC Unity*



Fonte: *Assassin's Creed Wiki*²⁰

Em relação ao ambiente sônico do *game*, o que mais chama a atenção é a densificação das vozes dos personagens. Rosenfeld (2011, p. 327) descreve que o fim da censura à liberdade de expressão formalizada na Declaração dos direitos do Homem e do Cidadão da França de 1789 resultou em uma “explosão visceral de sons produzidos por humanos”. Em *AC Unity* isso pode ser de alguma maneira vivenciado no ambiente virtual do *game*, onde em diversos locais em variados pontos da cidade, há multidões protestando, discursando, levantando objeções e em alguns cenários até queimando bandeiras, fazendo o crepitar se misturar às vozes. Além disso, canções sobre a revolução podem ser escutadas em diversos clubes espalhados pela cidade (WARDE-BROWN, 2021).

A seguir, foi publicado em 2015 o *game AC Syndicate*, que se passa durante a cidade de Londres da era vitoriana, primordialmente durante o ano de 1868. O protagonista

²⁰ Disponível em: <<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Bastille>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

contemporâneo novamente não possui qualquer identificação, enquanto há dois protagonistas históricos controlados em momentos diferentes do *game*, os gêmeos Jacob e Evie Frye (SIGOILOTT, 2022). Em um enredo relativamente mais simples que seu antecessor, os irmãos Frye são membros da Ordem dos Assassinos que lutam para liberar Londres da influência templária, contando com a ajuda de figuras históricas proeminentes, como Charles Darwin, Alexander Graham Bell e Karl Marx.

Sobre a paisagem sonora do *game*, Warde-Brown (2021) destaca como a trilha musical do *game*, composta por Austin Wintory, busca evocar a música de salão do período. O autor também menciona como os sons de sinos metálicos são frequentes nessa trilha, possivelmente devido à associação com sons de máquinas geralmente associados ao período, principalmente em relação às fábricas e trens, meio de transporte que se disseminou na cidade durante o período.

Figura 9 – Estação de trem de Waterloo em *AC Syndicate*.



Fonte: Youtube²¹

Os sons ferroviários, inclusive, são um dos mais característicos do ambiente sônico desse *game*. O esconderijo dos protagonistas, neste *game*, é em um dos trens que viajam pela cidade, no qual é possível andar tanto na parte externa quanto no teto no veículo, escutando os sons da locomotiva enquanto viaja pela cidade. Além disso, há algumas estações nas quais o trem para ao longo da viagem, onde é possível escutar o movimento da população

²¹ Disponível em: <<https://youtu.be/3t-WYZ3xXCE?t=112>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

embarcando, desembarcando ou conversando dentro dos trens ou nas plataformas. Dessa forma, a Londres retratada no *game*, visualmente e sonoramente, busca representar como o maquinário ferroviário tornou-se uma constante na vida urbana da cidade ao longo da Revolução Industrial.

Retorno ao passado e uma nova fase na franquia

Nesta seção, são abordados os três últimos *games* da franquia, considerados como uma nova fase, na qual diversas modificações foram implementadas em relação aos *games* anteriores (TEIXEIRA, 2017). Os *games* abarcados nesta seção são *AC Origins*, *AC Odyssey* e *AC Valhalla*, os quais se passam, respectivamente, no Egito antigo, na Grécia antiga, e no período de expansão dos Vikings ao Oeste.

AC Origins, primeiro *game* desta fase, possui um título com múltiplos significados: 1) refere-se a essa nova fase da franquia, sendo este o primeiro *game* dessa nova fase, abarcando assim sua “origem”. 2) Ao mesmo tempo, é um *game* que retrata em seu enredo em que momento histórico teria sido criada a Ordem dos Assassinos, sendo o símbolo da ordem revelado nos últimos minutos do *game*, e por fim, 3) refere-se ao Egito, local onde se passava o *game*, por este ser popularmente conhecido como o berço da espécie humana.

Em *AC Origins*, o jogador é apresentado à protagonista contemporânea Layla Hassan, que será mantida nos *games* posteriores. Em relação aos protagonistas históricos, há dois novos personagens fictícios, chamados Bayek de Siwa e sua esposa Aya, ambos controlados pelo jogador em momentos diferentes do *game*. Bayek é um Medjay, que se trata de uma guarda de elite de Siwa (KEEFER, 2023), enquanto Aya atua politicamente junto a Cleópatra (SANTOS, 2022) para proteger o Egito tanto de ameaças internas quanto de externas, especialmente de Gregos e Romanos (BANKER, 2020). O *game* contou com a participação do historiador Maxime Durand como supervisor da construção de locais arqueológicos do período (KAWAMINAMI, 2022).

Uma das novidades trazidas por *AC Origins*, que também é mantido nos *games* seguintes, é um modo chamado *Discovery Tour*. Nele, o jogador é guiado em uma espécie de turismo virtual pelos cenários dos *games*. De acordo com Poiron (2020), uma das egiptologistas que compuseram a equipe, a ideia da criação dessa modalidade veio a partir da demanda de professores que tinham interesse em levar os *games* da franquia para as salas de aula, porém isso era dificultado pela classificação indicativa e violência exposta no enredo e

nas ações do *game*. Dessa forma, o *Discovery Tour*²² foi uma modalidade didática criada com este objetivo pedagógico, objetivo este que Gee (2003) foi um dos principais disseminadores acerca dos *games*.

Quanto à representação da paisagem sonora do Egito antigo no *game*, há uma vasta diversidade, visto que passa tanto pela pequena cidade de Siwa, na qual destacam-se sons fundamentais de vozes diversas, os sons dos passos na areia, das carroças e outros animais do ambiente, quanto em templos sagrados, nos quais as vozes são mais baixas e práticas musicais religiosas tanto vocais quanto instrumentais podem ser observadas. Estes elementos vão ao encontro de algumas descrições de Manassa (2011) sobre a paisagem sonora do Egito antigo de nosso mundo, reforçando a importância da precisão histórica buscada pelos desenvolvedores (CASEY, 2021).

Em *AC Odyssey*, próximo *game* da franquia, de 2018, é o primeiro *game* no qual é possível escolher o gênero do nosso protagonista histórico, entre os irmãos Alexios e Kassandra (SOMMERFELDT, 2022). A escolha, além de mudar o protagonista controlado pelo jogador, altera apenas o líder da Ordem dos Anciões, organização que enfrentamos no enredo do *game*, pois seu líder será o irmão que não foi escolhido como o protagonista. Esta organização é apresentada como a precursora da Ordem dos Cavaleiros Templários. Ao longo do *game*, interagimos com personalidades famosas da filosofia grega, como Sócrates e Hipócrates, considerado o pai da medicina.

Em relação à paisagem sonora da Grécia antiga representada no *game*, Vandewalle (2019) destaca novamente os *sea shanties*. Uma novidade em *AC Odyssey* é que por conta da possibilidade da tripulação poder ser composta tanto de homens quanto de mulheres (opção que não havia em *AC IV: Black Flag*), as vozes dos *sea shanties* mudam de acordo com os indivíduos da tripulação, modificando a paisagem sonora nesses momentos de acordo com os membros da tripulação escolhidos pelo jogador.

Além dos *sea shanties*, conforme descreve Cole (2022), criaturas da mitologia grega como o Minotauro também aparecem como personagens inimigos no *game*, além da Medusa e ciclopes. Essas aparições fazem com que tornem-se mais frequentes o que Meneguette (2016) chama de sons criptofônicos, que tratam-se de sons relacionados a criaturas fantásticas como seres mitológicos ou mesmo alienígenas em *games*. Por fim, Fernández-Cortés e Cook

²² O modo *Discovery Tour* de *AC Origins* pode ser visto por completo em: <<https://www.youtube.com/watch?v=88xjcvPKLJk>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

(2021) destacam a música instrumental apresentada na reprodução do Odeão de Péricles na modalidade de *Discovery Tour* do game²³.

Figura 10 – O Minotauro em *AC Odyssey*



Fonte: *Assassin's Creed Wiki*²⁴

Por fim, *AC Valhalla* leva o jogador de volta ao período medieval, porém desta vez apresentando o ponto de vista dos povos Vikings. O novo protagonista histórico deste *game* chama-se Eivor, que novamente pode ser tanto do gênero feminino quanto masculino, alterando-se apenas seu sobrenome (Eivor Varinsson ou Eivor Varinsdottir). O enredo concentra-se na tentativa de estabelecimento do clã de Eivor na Inglaterra desse período, durante o ano de 873 (ARON, 2021).

Um dos destaques em relação à paisagem sonora do *game* é a presença de diálogo em inglês antigo, conforme destacado por Fletcher, Porck e Traxel (2022). Os autores trazem exemplos de como o idioma mantém-se vivo por meio de sua popularidade por meio de mídias audiovisuais, dentre elas a série Vikings e o *game* em análise, *AC Valhalla*. Em relação à trilha musical, Colliar (2022) menciona o uso de chifres de vaca na instrumentação como elemento que auxilia na acurácia histórica dessa trilha. Isso porque, conforme afirma Einar Selvik, um dos compositores da trilha musical do *game*, em entrevista concedida a

²³ O modo *Discovery Tour* de *AC Odyssey* está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WedmHimZ63A>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

²⁴ Disponível em: <<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Minotaur>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

Colliar, o chifre de vaca de altura única é um dos instrumentos mais antigos ainda em uso no norte da Europa.

Figura 11 – Chifre de vaca utilizado em *AC Valhalla*. No *game*, ele é utilizado para chamar por aliados



Fonte: Game Pressure²⁵

Resultados

Neste tópico serão sintetizadas algumas pesquisas acerca dos potenciais pedagógicos e casos em que *games* da franquia *Assassin's Creed* foram utilizados de alguma maneira. Conforme mencionado anteriormente, Poiron (2020) afirma que havia demanda pelo uso de *games* da franquia de forma didática, e algumas pesquisas recentes ressaltam esse potencial em diferentes frentes. Há também uma matéria da *CBC News* de 2018 que aborda brevemente o contexto e das motivações para a criação do modo *Discovery Tour* a partir de *Assassin's Creed Origins*.²⁶ A matéria ressalta a utilização dos *games* não tem como objetivo substituir a presença do professor, mas sim ser uma ferramenta a mais no repertório dos mesmos.

A título de exemplo, no início do ano, um vídeo do *Tiktok* do dia 23 de Janeiro do perfil Mr Mahathey, professor de estudos sociais, mostra o docente utilizando o *game AC Odyssey* para explicar sobre a geografia do terreno durante a Batalha de Termópilas.²⁷ Na publicação, é possível notar que o professor utiliza o recurso de controlar Ikaros, águia de

²⁵ Disponível em: <https://www.gamepressure.com/assassins-creed-valhalla/starting-tips/zadbca#NH2_11>. Acesso em: 06 jun. 2024.

²⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sdBSifAYtwo>>. Acesso em: 10 jun. 2024.

²⁷ Disponível em: <<https://www.tiktok.com/@mrmahathey/video/7327377364537593134>>. Acesso em: 10 jun. 2024.

estimação do(a) protagonista do *game* que permite com que o jogador tenha uma visão aérea da região em que se encontra. Enquanto nas missões principais do *game* esse recurso foi criado para o planejamento de infiltrações furtivas em locais protegidos, nesse vídeo é demonstrado um exemplo de apropriação do recurso para um uso pedagógico no contexto do ensino de história, nesse caso.

Em relação à educação social, Gilbert (2016) destaca duas principais possibilidades do uso dos *games* da franquia. A primeira é um questionamento crítico acerca da veracidade ou não dos eventos apresentados na narrativa, assim como de suas paisagens sonoras, levando em conta o foco deste artigo. Dessa forma, abrindo espaço para debates entre professores e alunos sobre quais aspectos podem ser confirmados historicamente e quais não passam de liberdade criativa com o objetivo apenas de entretenimento. A segunda possibilidade é o contexto da criação do *game*, citando a falta de representatividade feminina nos *games* que à época era um motivo de crítica à desenvolvedora dos *games*, motivando a inclusão de Eve Frie como protagonista em *AC Syndicate*.

Posteriormente, em entrevistas com estudantes do ensino médio que já tinham jogado *games* da franquia anteriormente, Gilbert (2019) destaca diversas percepções que os entrevistados tinham em relação à história a partir do que experienciaram nos *games*. A autora afirma que embora tenham havido sensações diversas, um fator em comum foi a conexão e a percepção das pessoas daquela época como humanas que a interação com elas a partir dos *games* pôde fornecer. Um dos entrevistados descreve que apenas depois de jogar o *game AC III*, ele foi capaz de sentir o medo das vítimas do Massacre de Boston (evento histórico representado no *game*), pois a partir dessa experiência se deu conta de que haveriam gritos de terror durante o momento. Entretanto, Gilbert também ressalta que, por conta dos entrevistados a princípio não perceberem os *games* como experiências potencialmente educativas, não houve reflexão dos mesmos acerca de como elas influenciaram seu entendimento da história.

Por fim, vale ressaltar a recente publicação do livro *Assassin's Creed in the Classroom* (CHAMPION; VERA, 2024), que possui uma coletânea de ensaios de arquitetos, arqueologistas e historiadores que exploram as possibilidades didáticas presentes nos *games* em variados contextos, com destaque para os capítulos de Xu, Sharma e Dubé (2024), Hiriart (2024) e Péloquin e Éthier (2024), que abordam a utilização do modo *Discovery Tour* presente nos *games* mais recentes da franquia.

Conclusões

Este artigo buscou responder a questão de como são representadas as paisagens sonoras de diversos períodos históricos nos *games* da franquia *Assassin's Creed* a partir da revisão bibliográfica e análise exploratória de 12 dos 13 *games* principais da franquia. A partir das análises, observamos como os *games* dessa franquia tornaram-se produtos cada vez mais diversificados em sua utilização, desde apenas um *game* de entretenimento em *Assassin's Creed*, até recurso pedagógico para o ensino de história, culminando na criação do modo *Discovery Tour*, focado na exploração e estudo dos cenários e elementos do *game* do ponto de vista histórica apartado do enredo e da violência presente na história principal, fator que limitava seu uso nesse contexto.

A partir dessa diversidade de utilidades, buscou-se demonstrar como também podem ser tomados como objeto de estudo para a pesquisa sobre paisagens sonoras históricas, não os tomando como representações fiéis e inquestionáveis destas, mas identificando, dentro de seu contexto como mídia de entretenimento, de que maneira essas paisagens sonoras são retratadas e quais liberdades criativas são tomadas em relação ao conhecimento que temos de como teriam sido essas paisagens sonoras na realidade.

A princípio, foram tratados aspectos comuns a todos os *games*, como a presença de um duplo protagonista, um contemporâneo e um histórico, e a viagem ao passado por meio de um antecessor familiar a partir do Animus, equipamento construído pela indústria Abstergo, representante contemporânea da Ordem dos Cavaleiros Templários no enredo do *game*.

Em relação ao primeiro *game*, *Assassin's Creed*, foi observado que o mesmo parece criar uma representação convincente das localidades históricas que representa. Embora seja mais complexo afirmar como era de fato a paisagem sonora dos locais no período retratado, El-Nasr *et al.* (2008) afirmam que o *game* consegue causar um sentimento até mesmo de nostalgia em relação a esses locais para habitantes dos mesmos, levando em conta que os autores do artigo afirmam residir em parte das localidades onde se passam o *game*.

Em seguida, nos *games AC III* e *AC IV: Black Flag*, foi destacado a grande variabilidade sonora no primeiro, devido a diversidade de contextos, desde a ópera *The Beggar's Opera* escutada por Haytham Kenway em seu início até a música e idioma Kanien'kehá:ka apresentados a partir do ponto de vista de Ratonhnhaké:ton (Connor Kenway). No segundo, foram destacados os *sea shanties*, que historicamente eram utilizadas

por marinheiros como forma de manter o ritmo no controle das velas e no *game* é apresentado como elemento estético representativo do período da pirataria no início do século XVIII.

Já nos *games AC Unity* e *AC Syndicate*, foi tratado de como o início da idade contemporânea foi representada nos *games*. Em *AC Unity*, a grande densidade vocal, resultado da recém-conquistada liberdade de livre expressão pela Revolução Francesa, é um dos maiores destaques no ambiente sônico do *game*. Enquanto isso, em *AC Syndicate*, o som de máquinas, especialmente os trens, povoam boa parte do ambiente do *game*, se apresentando como um grande ponto de virada, de certa forma, entre os sons naturais, de humanos ou animais, mais comuns nos *games* anteriores, e os sons mecânicos advindos da Revolução Industrial.

Por fim, nos três últimos *games* da franquia, foi observado como possuem aspectos bastante característicos, como “marcos sonoros” de cada um destes. Em *AC Origins*, destaca-se as sonoridades vocais da cidade, assim como as areias nas quais ela é representada. Em *AC Odyssey* são retomados os *sea shanties*, além de serem destacados os sons criptofônicos presentes no *game*. Já em *AC Valhalla*, é destacado principalmente a utilização do inglês antigo como um idioma falado no *game*, tornando-se em certo sentido um meio de disseminação do idioma. Além disso, essa nova fase também mostrou maior preocupação com o potencial didático dos *games* da franquia a partir da criação do modo *Discovery Tour*, que permite ao jogador interagir com locais históricos dentro do *game* com informações sobre cada um deles, sem a necessidade de passar por cenários de assassinato e violência presentes no enredo principal do *game*.

Vale ressaltar, entretanto, que por se tratar de um produto de entretenimento com objetivo principalmente comercial, os cenários, enredos e paisagens sonoras dos *games* não devem ser tomados como representações fieis e inquestionáveis da história, mas devem ser abordados de maneira crítica, levando em conta eventuais vieses, alterações de eventos, personagens e liberdades criativas realizadas pela equipe de desenvolvimento. Dessa forma, seja para pesquisas históricas ou uso didático em sala de aula por professores, seu uso deve ser tomado como mais uma ferramenta à disposição para incentivar o engajamento com o conteúdo histórico, não dispensando, porém, seu complemento com métodos mais tradicionais de pesquisa e ensino.

Pesquisas futuras podem abarcar a representação da paisagem sonora nos spin-offs da franquia principal, como *AC Chronicles*, que possui *games* que se passam na China, Rússia e Índia, além de prover maior aprofundamento sobre os *games* abordados neste artigo.

Referências

- ÁGOSTON, Gábor; MASTERS, Bruce. **Encyclopedia of the Ottoman Empire**. New York: Facts on File, 2009.
- ARNOLD, John H.; GOODSON, Caroline. Resounding Community: The History and Meaning of Medieval Church Bells. **Viator**, v. 43, no. 1, pp. 99-130, 2012.
- ARON, Jacob. **Assassin's Creed Valhalla review: Vikings marauders become nice**. *New Scientist*. Disponível em: <<https://www.newscientist.com/article/mg24933170-700-assassins-creed-valhalla-review-vikings-marauders-become-nice/>>. Acesso em: 07 mai. 2023.
- ATKINSON, Niall. **The Noisy Renaissance Sound, Architecture, and Florentine Urban Life**. Penn State University Press, 2016.
- ATKINSON, Niall. Sonic Armatures Constructing an Acoustic Regime in Renaissance Florence. **The Senses and Society**, v. 7, no. 1, pp. 39-52, 2012.
- BANKER, Bryan. Black Egyptians and White Greeks?: Historical Speculation and Racecraft in the Video Game Assassin's Creed: Origins. **Humanities**, v. 9, no. 4, 2020.
- BELLO, Robson Scarassati. **O Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade**, em *Assassin's Creed (2007-2015)*. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em História Social da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2016.
- BANKER, Bryan. História e Memória em *Assassin's Creed (2007-2015)*. **Revista Tempo e Argumento**, v. 11, no. 27, 2019.
- BORNERMAN, Walter R. **The French and Indian War: deciding the fate of North America**. New York: HarperCollins Publishers, 2006.
- CAMARGO, Fernando E. **Relato de experiência: elaboração da trilha sonora para o game Os Heróis do Diabetes**. In: *SBGAMES*, 22., 2022, Natal. Anais eletrônicos...: Trilha Artes e Design – Full Papers. Natal: Sociedade Brasileira de Computação, 2022.
- CARRASCO, Ney. **Trilhas: o som e a música no cinema**. *ComCiência*. no. 116. Campinas, 2010. Disponível em: <http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542010000200009&lng=es&nrm=iso>. Acesso em: 06 jun. 2024.
- CARTER, Rand. The Drury Lane Theatres of Henry Holland and Benjamin Dean Wyatt. **Journal of the Society of Architectural Historians**, v. 26, no. 3, pp. 200-216, 1967.
- CASEY, Christian. *Assassin's Creed Origins* Video Games as Time Machines. **Near Eastern Archaeology**, v. 84, no. 1, pp. 71-78, 2021.
- CATENELLA, Pallas. **Piratical Debauchery, Homesick Sailors, and Nautical Rhythms: The Influence of Sea Shanties on Classical Music**. Honors in Music, Wellesley College. Wellesley, MA, 2017.

- CHAMPION, Erik; HIRIART, Juan. <Assassin's Creed> in the Classroom: History's Playground or a Stab in the Dark? Berlin: De Gruyter, 2024.
- COLE, Richard. Mashing Up History and Heritage in Assassin's Creed Odyssey. **Games and Culture**, v. 17, no. 6, pp. 915-928, 2022.
- DEER, Sandra. An Investigation of the Role of Legends and Storytelling in Early Childhood Practices in a Kanien'kehá:ka (Mohawk) Early Childhood Facility. in **education**, v. 22, no. 1, 2016.
- DERRIDA, Jacques. **Specters of Marx: The state of the debt, the work of mourning and the New International**. New York: Routledge, 2006.
- EL-NASR, Magy Seif et al. Assassin's Creed: A Multi-Cultural Read. **Loading...**, v. 2, no. 3, 2008.
- FERNÁNDEZ-CORTÉS, Juan Pablo; COOK, Karen M. Ludomusicology: Normalizing the Study of Video Game Music. **Journal of Sound and Music in Games**, v. 2, no. 4, pp. 13-35, 2021.
- FLETCHER, Rachel A.; PORCK, Thijs; TRAXEL, Oliver M. Early Medieval English in the Modern Age: An Introduction to Old English Medievalism. In: FLETCHER, Rachel A.; PORCK, Thijs; TRAXEL, Oliver M. (Ed.). **Old English Medievalism: Reception and Recreation in the 20th and 21st Centuries**. Suffolk: Boydell & Brewer, 2022.
- FONSECA, Edilberto José de Macedo. Cantos de trabalho: modos e modas na atualidade. In: BRASIL, Sonora. **Sonoros ofícios – cantos de trabalho**. Rio de Janeiro: Sesc | Serviço Social do Comércio, 2015.
- FORD, Dom. The Haunting of Ancient Societies in the Mass Effect Trilogy and The Legend of Zelda: Breath of the Wild. **The International Journal of Computer Game Studies**, v. 21, no. 4, 2021.
- HIRIART, Juan. Empathy and Historical Learning in Assassin's Creed Valhalla Discovery Tour. In: CHAMPION, Erik; HIRIART, Juan (ed.). <Assassin's Creed> in the Classroom: History's Playground or a Stab in the Dark? Berlin: De Gruyter, 2024.
- GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. ISBN: 1-4039-6538-2. Palgrave Macmillan, St. Martin's Press. 2004.
- GILBERT, Lisa. "The Past is Your Playground": The Challenges and Possibilities of Assassin's Creed: Syndicate for Social Education. **Theory & Research in Social Education**, v. 45, no. 1, 2016.
- GILBERT, Lisa. "Assassin's Creed reminds us that history is human experience": Students' senses of empathy while playing a narrative video game. **Theory & Research in Social Education**, v. 47, no. 1, 2019.
- GRUET, Brice. Sound and sensorial landscape: Early modern Rome as a full urban experience. In: LUCCA, Valeria De.; JEANNERET, Christine. **The Grand Theater of the World: Music, Space, and the Performance of Identity in Early Modern Rome**. London: Routledge, 2019.

- JACOBS, Curran Katsi'sorókwas. Two-Row Wampum Reimagined: Understanding the Hybrid Digital Lives of Contemporary Kanien'kehá:ka Youth. **Studies in Social Justice**, v. 13, no. 1, pp. 59-72, 2019.
- KAWAMINAMI, A. A esposa divina de Amon em Assassin's creed origins – a maldição dos faraós: ressignificados e implicações. **R. Museu Arq. Etn.** 38: 241-258, 2022.
- KEEFER, Katrina HB. Becoming Bayek: Blackness, Egypt, and Identity in Assassin's Creed: Origins. **Games and Culture**, v. 0, no. 0, pp. 1-19.
- KOCIUBA, Yara Teles. **UMA ANÁLISE DAS TRILHAS SONORAS EM JOGOS MEDIEVAIS**. XXVII. Seminário de Iniciação Científica, PUCPR, 2019.
- KUHN, Gabriel. **Life Under the Jolly Roger**: Reflections on Golden Age Piracy. Oakland: PM Press, 2010.
- MA, Lai. **Video Game as an Immersive Interactive Virtual Interpretation of Historic Heritages, Taking Assassin's Creed as an Example**. Dissertação de Mestrado. Columbia University, 2021.
- MANASSA, Colleen. Soundscapes in Ancient Egyptian Literature and Religion. In: MEYER-DIETRICH, Erika (Ed.). **Laut und Leise**: Der Gebrauch von Stimme und Klang in historischen Kulturen. Transcript, 2011.
- MCINTOSH, William A. Handel, Walpole, and Gay: The Aims of The Beggar's Opera. **Eighteenth-Century Studies**, v. 7, no. 4, pp. 415-433, 1974.
- MENEGUETTE, Lucas Correia. **A afinação do mundo virtual**: identidade sonora em jogos digitais. Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2016. Área de concentração em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. São Paulo, 2016. 234p.
- MUIR, Edward. **Civic Ritual in Renaissance Venice**. Chichester: Princeton University Press, 1981.
- PÉLOQUIN, Kevin; ÉTHIER, Marc-André. The Discovery Tour as a Mediated Tool for Teaching and Learning History. In: CHAMPION, Erik; HIRIART, Juan (ed.). **<Assassin's Creed> in the Classroom**: History's Playground or a Stab in the Dark? Berlin: De Gruyter, 2024.
- POIRON, Perrine. Assassin's Creed Origins Discovery Tour: A Behind the Scenes Experience. **Near Eastern Archaeology**, v. 84, no. 1, pp. 79-85, 2021.
- RESTON, JR, James. **Warriors of God**: Richard the Lionheart and Saladin in the Third Crusade. New York: Random House, Inc, 2009.
- RILEY-SMITH, Jonathan. **What Were the Crusades?** 4 ed. San Francisco: Ignatius Press, 2009.
- RISKO, Sharon Marie. **19th Century sea shanties from the capstan to the classroom**. Dissertação (Dissertação de Mestrado). Department of Music, Cleveland State University, 2015.
- ROMANI, Carlo. **História Contemporânea I**. v. 1/ Carlo Romani, Massimo Sciarretta. -- Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2011.
- ROSE, Kelby. Nostalgia and Imagination in Nineteenth-century Sea Shanties. **The Mariner's Mirror**, v. 98, no. 2, 147-160, 2012.

- ROSENFELD, Sophia. On Being Heard: A Case for Paying Attention to the Historical Ear. In: **The American Historical Review**, v. 116, no. 2, 2011.
- SANTOS, Lenalda Andrade. **História Contemporânea I**. Centro de Educação Superior a Distância, Universidade Federal de Sergipe, 2015.
- SANTOS, Nanci. Assassins and the Creed: A look at the Assassin's Creed series, Ubisoft, and women in the video games industry. In: DRAYCOTT, Jane (Ed.). **Women in Historical and Archaeological Video Games**. Walter de Gruyter, 2022.
- SCHAFFER, R. Murray. **The soundscape: our sonic environment and the tuning of the world**. Destiny Books. Rochester, Vermont, 1977.
- SCHAFFER, R. Murray. **A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora / R. Murray Schaffer; tradução Marisa Trench Fonterrada. – 2.ed. – São Paulo: Editora Unesp, 2011. 382p.: il**
- SCHMITT, Jean-Claude. Pregoeiros, sinos, cantos e vozes do além: os sons na Idade Média. **Sociétés & Représentations**, n. 49, p. 27-48, tradução didática de Virgínia Almeida Bessa, 2020.
- SIGOIOTT, Nicolas. From Cardboard Settings to Ludo-anthropological Experiences: The Failures and Successes of Victorian London's Adaptations in Video Games. **Angles (online)**, v. 11, 2020.
- SOMMERFELDT, James. **The Case for Archaeogaming and Affectiveness: Olympia as a Case Study in Assassin's Creed Odyssey**. Queen's University, 2022. Área de concentração em Artes. Queen's University, Kingston, Ontario, Canada, 2022.
- SQUIRE, Kurt. Open-Ended Video Games: A Model for Developing Learning for the Interactive Age. In: SALEN, Katie (Ed.). **The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.
- SHAW, Adrienne. The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in Assassin's Creed III. **Loading...**, v. 9, no. 14, pp. 4-24, 2015.
- STRAUSS, Johan. Linguistic diversity and everyday life in the Ottoman cities of the Eastern Mediterranean and the Balkans (late 19th–early 20th century). **The History of the Family**, v. 16, no. 2, pp. 126-141, 2011.
- TEIXEIRA, Victor Alcaíde. **Review Assassin's Creed: Origins**. Techtudo. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/review/assassins-creed-origins.ghtml>>. Acesso em: 06 jun. 2024.
- VALLEJO, David Morales. Assassin's Creed: Origins y la idoneidad del videojuego de mundo abierto para la difusión del patrimonio. **e-rph** no. 25, Janeiro de 2020, pp. 114-136.
- VANDEWALLE, A. Assassin's Creed Odyssey: A Playable Version of Classical Greece. Tradução de Alexander Vandewalle. Griekenland' in **Hermeneus**, v 91, no. 4, pp. 146-152, 2019.
- VENABLES, Michael. **The Awesome Mohawk Teacher and Consultant Behind Ratonhnhaké:ton**. *Forbes*. Disponível em:

<https://www.forbes.com/sites/michaelvenables/2012/11/25/the-consultants-behind-ratonnhaketon/?sh=5b863f6865fe>. Acesso em: 26 abr. 2023.

WARDE-BROWN, Ailbhe. Waltzing on Rooftops and Cobblestones: Sonic Immersion through Spatiotemporal Involvement in the Assassin's Creed Series. **Journal of Sound and Music in Games**, v. 2, no. 3, pp. 34–55, 2021.

XU, Chu; SHARMAR, Robin; DUBÉ, Adam K. Discovery Tour Curriculum Guides to Improve Teachers' Adoption of Serious Gaming. In: CHAMPION, Erik; HIRIART, Juan (ed.). **<Assassin's Creed> in the Classroom: History's Playground or a Stab in the Dark?** Berlin: De Gruyter, 2024.

YGLESIAS, Vinicius. CAMARGO, Fernando Emboaba de. FORNARI, José. **Da Paisagem Sonora ao Ambiente Sônico: uma proposta taxonômica para o estudo de paisagens sonoras em games**. In: *SBGAMES*, 22., 2022, Natal. Anais eletrônicos...: Trilha Artes e Design – Full Papers. Natal: Sociedade Brasileira de Computação, 2022.

Recebido em: 4 de março de 2024

Aceito em: 13 de junho de 2024
