



Documento de Diseño de Juego

¡Cuidado Capitán!



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

20 DE ENERO DE 2022

BORJA CANO

Borja Cano Álvarez – Jesús Fernández Cobos



Tabla de contenido

Tabla de contenido.....	1
Descripción formal	2
Introducción	2
Clasificación.....	2
Objetivo.....	2
Contexto de uso	2
Temática.....	2
Narrativa.....	2
Mecánicas.....	3
Dinámicas	3
Descripción de Sesión de Juego	3
Contenido del juego	4
Personajes	4
Lugares	6
Ruta	7
Otros elementos.....	7
Móvil.....	7
Íñigo.....	8
Referencias.....	8
Narrativa.....	8
Recursos	8
Personajes	8
Fondos.....	8
Iconos	9
Guía de Desarrollo.....	10
Escenas	10
Mapa	10
Móvil.....	10
Twitter	10
Bestiario	10
Escenas de conversación.....	10
Ruta	13
Paradas.....	14
Ruta detallada	15
Licencia.....	16



Descripción formal

Introducción

Este se trata de un juego desarrollado con fines académicos, para el estudio de la materia de videojuegos serios.

Para la realización de este videojuego se ha utilizado como inspiración el mapa temático creado por la Comunidad de Madrid en honor al 25 aniversario del estreno de la saga de novelas de *Las Aventuras del Capitán Alatriste*, de Arturo Pérez-Reverte, en el cual se señalan ubicaciones de la villa de Madrid en las cuales transcurren los eventos de las novelas.

Para el desarrollo de la aplicación se ha utilizado el *uAdventure*, un paquete para Unity desarrollado por *e-UCM*, el grupo de *e-learning* de la UCM.

Clasificación

Género	Rol
Tipo de juego	Juego Serio Geoposicionado
Clasificación por edades	Todos los públicos
Público objetivo	Todos los públicos
Plataforma	Android

Objetivo

El objetivo de este proyecto es el desarrollo de un juego serio cuya función es **servir de guía turística** por una **ruta temática** de la ciudad de Madrid, utilizando como apoyo la narrativa de las novelas de *Las Aventuras del Capitán Alatriste*.

Contexto de uso

El juego está pensado para ser usado por un usuario.

Puede ser usado en entornos académicos, tales como excursiones, así como en entornos no académicos, tales como visitas turísticas.

El juego se trata de un juego autoguiado, es decir, es el propio juego el que te instruye de a dónde y por qué ir, sin necesidad de monitor o guía externo.

El juego proporciona una ruta recomendada única, aunque no es obligatoria, siempre se mostrará, además de la ruta actual, una flecha que apunte al destino, independientemente de la ruta que se esté tomando.

Temática

La temática se apoya en el mundo novelístico de *Las aventuras del Capitán Alatriste* creando una narrativa propia.

Además, también cuenta con elementos fantásticos, como el medio por los que el usuario es capaz de entrar en *el mundo de los libros*.

Narrativa

Pérez-Reverte (autor de las novelas del Capitán Alatriste) anuncia por Twitter que por algún motivo el final de los manuscritos originales ha cambiado. En ellos Malatesta conseguía tender



una emboscada al capitán. Pérez-Reverte pide ayuda a los lectores para que avisen al capitán, para ello se ha desarrollado una aplicación que permite visualizar el mundo literario a través del móvil.

El jugador se adentra en el mundo del libro, donde se encuentra con personajes del libro los cuales le guían para encontrar al capitán.

Una vez dentro del mundo del libro el jugador se encuentra con diferentes personajes de las novelas los cuales le guían a diferentes localizaciones de la villa de Madrid en la búsqueda del Capitán.

Mecánicas

- Geoposicionamiento: El usuario se debe mover en el mundo real para moverse por el mapa del juego.
- Toques: El usuario interactuará con los elementos de la pantalla mediante toques.
- Diario: El jugador desbloqueará entradas en su diario del móvil a medida que conozca personajes y visite lugares, con información de estos.
- Íñigo: El jugador puede preguntar a Íñigo en cualquier momento a dónde van y a quién van a conocer
- Área de juego: Si el jugador abandona la zona destinada para la ejecución del juego, se le avisará de que vuelva.

Dinámicas

- Conocer a los personajes.
- Descubrir localizaciones.

Descripción de Sesión de Juego

El jugador debe encontrarse en la Puerta del Sol de Madrid.

Se inicia la ejecución del juego.

El juego informa al jugador de que le ha llegado una notificación de Twitter al móvil.

Cuando el jugador se mete a la aplicación de Twitter ve que Pérez-Reverte ha subido un tweet en el que pide ayuda. Además, en el tweet hay un enlace para descargarse una aplicación.

Cuando el jugador pulsa en el enlace “se le descarga” la aplicación la cual cuando se ejecuta permite al jugador meterse en el mundo de los libros.

Cuando el jugador se mete al mundo de los libros encuentra que sale un personaje.

Cuando el jugador pulsa el personaje se inicia una conversación con él.

En la conversación el jugador le pregunta al personaje (Mendo el Toscano) por el paradero del capitán, éste lo dirige a la Plaza Mayor ya que ahí vio al ahijado del Capitán.

El jugador se dirige andando a la Plaza Mayor, entrando por la calle Mayor.

En la Plaza Mayor el jugador se encuentra con Íñigo Balboa este decide acompañarlo para encontrar al Capitán.

El jugador baja por la Cava de San Miguel y la calle Cuchilleros, hasta la calle de la Cava Baja desde la cual se accede a la calle San Bruno, dónde, con Íñigo, donde se encuentra con La Taberna del Turco.



Ahí hablan con La Lebrijana, quien les dice que el Capitán se fue con Quevedo al Mentidero de San Miguel.

El jugador se dirige al Mentidero de San Felipe subiendo por la calle de Toledo, hasta la plaza Mayor, por donde sale por la calle de la Sal en dirección a la Calle Mayor.

Ahí se encuentran con Quevedo, quien les informa que el capitán fue apresado por Saldana, por lo que se dirigen a la antigua Cárcel de la Corte.

El jugador sube por la calle de Esparteros hasta llegar a la antigua Cárcel de la Corte.

Cuando el jugador llega a la Cárcel de la Corte Saldana le informa al jugador que el Capitán ha escapado a la Iglesia de San Ginés.

El jugador vuelve a entrar a la Plaza Mayor por la puerta de la Calle Zaragoza y sale por la puerta de la Calle 7 de Julio, donde cruza la calle Mayor hasta entrar a la calle Borladores, donde avanzará hasta encontrarse con la Plazuela de San Ginés, donde, tras atravesar el Pasadizo de San Ginés, saldrán a la calle de Arenales, alcanzando la puerta de la Parroquia de San Ginés.

Cuando el jugador llegue a San Ginés se encontrará con el Dómine, éste les informará que el Marqués de Guadalmedina tomó al Capitán y se dirigieron al Palacio Real para intentar exculparlo.

El jugador se dirige al Palacio Real por la calle Arenales, después por la Calle Carlos III, mientras bordea el Teatro Real, para cruzar la Plaza de Oriente hasta al Palacio Real

Una vez en el Palacio Real, se le informa al jugador que el Capitán fue al antiguo Corral del Príncipe.

El Jugador se dirige a la calle de Santiago, siguiendo por la calle de los Señores de Luzón, la cual desemboca en la calle Mayor a la altura de la Plaza de la Villa.

El jugador continúa por la Calle Mayor, hasta llegar a la Puerta del Sol, donde tomará la calle de Espoz y Mina hasta llegar a la plazuela de la Cruz, donde tomará el callejón de Álvarez Gato hasta llegar a la Plaza de Santa Ana.

Cuando el jugador cruce la Plaza de Santa Ana llegará al antiguo corral del Príncipe, actual Teatro Español.

Cuando el jugador llega al Corral del Príncipe se encuentra al capitán, al que avisa de la emboscada.

El Capitán pide ayuda, evitando la emboscada. Terminando así el juego.

Contenido del juego

Personajes

A continuación, se presenta una lista de los personajes con los que el jugador se encontrará, en orden, durante el juego.

Mendo el Toscano

Es el primer personaje con el que se encuentra el jugador. Se encuentra en medio de la Puerta del Sol.



Éste le dice que ha visto al ahijado del Capitán en la Plaza Mayor, aconsejando al jugador que se dirija hacia allá para encontrarse con él.

Íñigo Balboa

Se encuentra en medio de la Plaza Mayor.

Este personaje hará de acompañante al jugador durante el resto del juego. Le hará de enlace entre el jugador y la gente que vaya conociendo. El jugador podrá preguntarle en cualquier momento, durante la escena de Mapa, hacia dónde se dirigen y a quién va a ver en el sitio al que van.

Caridad la Lerbrijana

Se encuentra en la Taberna del Turco (c. San Bruno, 3).

Íñigo le preguntará a éste personaje dónde se encuentra el Capitán, a lo cual contestará que se encuentra en el Mentidero de San Felipe, acompañado de Don Francisco de Quevedo.

Francisco de Quevedo

Se encuentra en el mentidero de San Felipe (c. Mayor, 1)

Íñigo le preguntará a éste dónde se encuentra el Capitán, a lo cual contestará que Saldaña lo tomó preso hace poco, por lo que nos manda a la Cárcel de la Corte.

Alguacil Saldaña

Se encuentra en la Cárcel de la Corte (Plaza de la Provincia, 3).

Íñigo le rogará que por favor libere a su amo, a lo que responderá que su amo se ha escapado y acogido a sagrado en la Parroquia de San Ginés.

Dómine Pérez

Se encuentra en la Parroquia de San Ginés (c. del Arenal, 13)

Íñigo se sorprenderá al ver al dómine en una parroquia que no le corresponde, a lo cual éste contestará que vino llamado por un monaguillo en nombre del Capitán para que le asistiera. El Dómine habría avisado al Conde de Guadalmedina para que viniera en auxilio del Capitán.

El dómine informa a Íñigo y al jugador, que tanto el Capitán como el Conde se fueron al Alcázar Real.

El Conde de Guadalmedina

Se encuentra en el Palacio Real (c. Bailén, 4)

Íñigo le preguntará al Conde qué ha pasado con su amo, a lo que éste le contestará que ha intercedido por él y le ha conseguido la libertad.

Íñigo, tras agradecer esto al Conde, le preguntará si sabe dónde está el Capitán. El conde contestará que marchó con unos supuestos amigos al corral del Príncipe.

Diego Alatríste

Se encuentra en el Teatro Español (c. del Príncipe, 25)

Al llegar al teatro el Capitán se sorprende de ver a Íñigo ahí, y además con una persona a la que no conoce. Tras explicarle al capitán que corre peligro, decide confiar en el jugador, preparándose para la emboscada.



Lugares

Estos son los lugares de interés por los que el jugador pasará. La mayoría de estos lugares son mencionados directamente por los personajes del juego, aunque hay algunos que aparecerán en la pantalla del jugador cuando se pase en frente de ellos.

Puerta del Sol

Este lugar no se menciona explícitamente, tampoco cuenta como coleccionable.

Lo hemos elegido punto de inicio de la ruta por su proximidad al centro de Madrid, y se excelente comunicación.

Plaza Mayor

Mencionado por El Toscano, ahí encontramos a Íñigo.

Por este lugar se cruzará hasta en 3 ocasiones durante el recorrido del juego, aunque cada vez por distinto lugar.

Mercado de San Miguel

Lugar opcional, ahí no se encuentra a nadie, simplemente se le mostrará como lugar interesante al jugador.

Taberna del Truco (Calle San Bruno)

Mencionado por Íñigo, ahí encontraremos a Caridad la Lebrijana.

De camino a esta taberna, recorreremos calles llenas de ellas, metiendo en el ambiente al jugador.

Congregación de San Isidro

Lugar opcional,

Está en frente de lo que debería haber sido la Taberna del Turco. Es la parroquia a la que habría pertenecido el Dómine Pérez

Mentidero de San Felipe

Mencionado por La Lebrijana, ahí encontraremos a Francisco de Quevedo.

El lugar hoy en día no existe, en su lugar hay otro edificio. En el edificio hay una placa que conmemora el lugar.

Cárcel de la Corte

Mencionado por Quevedo, ahí encontraremos a Saldaña.

Es la actual Ministerio de Asuntos Exteriores.

Parroquia de San Ginés

Mencionado por Saldaña, ahí encontraremos al Dómine Pérez.

De camino a esta localización pasaremos por la Plazuela y el Pasadizo de San Ginés, dos lugares emblemáticos de la época, además de la chocolatería de San Ginés.

Alcázar Real

Mencionado por el Dómine Pérez, ahí encontraremos al Conde de Guadalmedina.

Aunque el Alcázar Real ya no existe, por un incendio, en su lugar se construyó, el actual Palacio Real.

El recorrido hasta esta localización pasa por la Plaza de Oriente, en donde se encuentra en el centro una estatua de Felipe IV, quien es el rey en las novelas del Capitán Alatriste.

Plaza de la Vila

Lugar opcional, en la época del juego era uno de los centros de reunión y trabajo de los ciudadanos de Madrid.

Corral de la Cruz

Lugar opcional, corral de comedias de suma importancia en la época, se estrenó a la vez que el corral del Príncipe, aunque con peor suerte, ya que éste no existe hoy. En el se estrenaron obras de importantes dramaturgos de la época, entre ellos Quevedo.

Corral del Príncipe

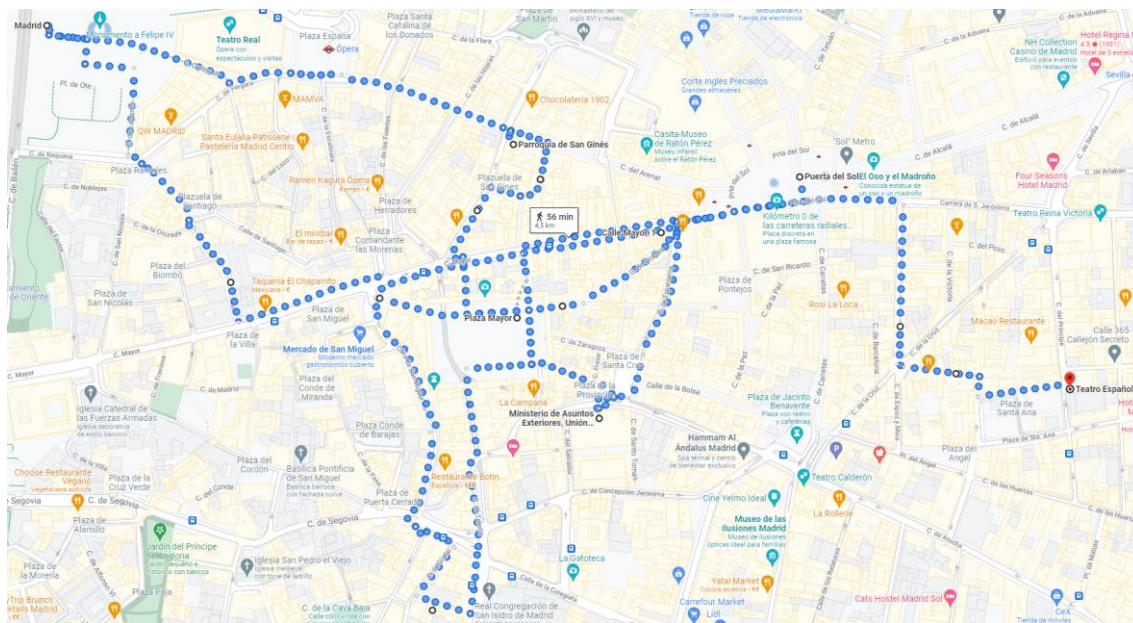
Final del recorrido.

Nos dirigimos aquí porque nos lo menciona el Conde de Guadalmedina, aquí es donde encontraremos al Capitán, conseguimos avisarle y así lograr el objetivo del juego.

Ruta

La ruta elegida se puede ver con mayor comodidad en Google Maps en éste [enlace](#).

También se puede encontrar en el Anexo II.



La ruta elegida tiene una longitud de 4.4km y una duración aproximada de una hora.

Durante todo el trayecto se evita el solapamiento de rutas, siendo el mayor solapamiento de unos 200m.

Otros elementos

Móvil

El jugador dispone de un teléfono móvil virtual, utilizado por la narrativa como medio para que el usuario pueda comunicarse con los personajes del libro.



Además, el móvil dispone de una “app” que hace las veces de bestiario. Listando tanto los personajes como los lugares de interés que el jugador se encuentra. El jugador puede visitar esta app en cualquier momento mientras se esté en la escena Mapa.

Íñigo

Sirve de guía y ayuda al jugador durante el juego. El usuario puede preguntar a Íñigo a dónde van y a quién esperan ver ahí.

Esto es de vital importancia porque el jugador puede olvidarse de a dónde van o por qué van durante los trayectos, sobre todo los más largos.

Referencias

Narrativa

- Novelas de Las aventuras del Capitán Alatriste:
https://es.wikipedia.org/wiki/El_capit%C3%A1n_Alatriste
- Mapa temático:
https://www.esmadrid.com/sites/default/files/mapa_cultural_ilustrado_el_madrid_de_alatriste.pdf

Recursos

Personajes

- Web de Pérez Reverte: <https://www.perezreverte.com/capitan-alatriste/personajes/>

Fondos

- Puerta del Sol: <https://www.pasionpormadrid.com/2015/01/el-madrid-del-capitan-alatriste-y-de.html>
- Plaza Mayor: <https://www.madridesnoticia.es/2021/09/el-capitan-alatriste-turismo-madrid/>
- Mercado de San Miguel: <https://www.todocoleccion.net/arte-grabados/grabado-madrid-antiguo-mercado-san-miguel-ano-1873~x22323153>
- Taberna del Turco:
https://es.wikipedia.org/wiki/Taberna#/media/Archivo:Wilhelm_Gail_Picadores_in_einer_spanischen_Taverne_1842.jpg
- Congregación de San Isidro: <http://manuelblasdos.blogspot.com/2012/02/colegiata-de-san-isidro-el-real-la.html>
- Mentidero de San Felipe: <https://adarve5.blogspot.com/2020/02/las-gradas-de-san-felipe-el-real-el.html>
- Cárcel de la Corte:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Antigua_Carcel_de_Corte.jpg
- Parroquia de San Ginés: <https://callejeartemadrid.com/2016/07/25/el-arrabal-de-san-gines-de-arles/>
- Real Alcázar de Madrid: <https://www.nuevatribuna.es/articulo/cultura---ocio/palacioreal-madrid-joya-espanola-historia-palacio/20200720203018177396.html>
- Plaza de la Villa:
<https://www.entredosamores.es/madrid%20antiguo/madridantiguo1.html>
- Corral de la Cruz: https://es.wikipedia.org/wiki/Teatro_de_la_Cruz



- Corral del Príncipe:
http://www.cervantesvirtual.com/portales/antonio_de_solis/imagenes_lugares/imagen/imagenes_lugares_13-madrid_dibujo_del_corral_del_principe_en_1760/

Iconos

- Flecha atrás: <https://flyclipart.com/png-flecha-png-image-flecha-png-768105>
- Twitter: <https://www.stickpng.com/es/img/iconos-logotipos-emojis/companias-technologicas/logo-twitter>
- Lupa: <https://www.pngegg.com/es/png-nnryv>
- Icono APK: <https://www.pinterest.es/pin/553028029217625367/>
- Fondo Móvil: <https://dailysteals.com/samsung-galaxy-s21-5g-g996u-256gb-gsm-cdma-unlocked-android-smartphone-usa-version-phantom-black/>



ANEXO I

Guía de Desarrollo

Escenas

Mapa

Escena principal. Es esta escena se muestra un plano de la ciudad de Madrid y en medio un avatar representando la posición del jugador.

Entre los elementos que se pueden ver en esta escena se encuentra una flecha de guía (señalando en la dirección del siguiente destino). Además, también se renderiza en el mapa una ruta sugerida para llegar al siguiente punto.

En esta escena también se mostrarán miniaturas de los personajes los cuales aparecen cuando el jugador se acerque a ellos.

Cuando el jugador de encuentre a unos de los puntos definidos en la [ruta](#) (siguiendo el orden definido en la misma), la se iniciará la [escena de conversación](#) correspondiente. La relación escena-localización, viene definida al compartir ambos el mismo nombre en el presente documento.

Móvil

Escena en la que aparece un móvil como interfaz a otras escenas.

Estas otras escenas son:

- [Twitter](#)
- [Bestiario](#)

A esta escena se accede al pulsar el botón de móvil desde la escena [Mapa](#).

Twitter

Escena en la que se muestra un falso Tweet de Pérez-Reverte con un enlace para descargar una falsa aplicación mágica que permite adentrarse en el mundo de los libros.

El usuario es guiado para que se descargue la aplicación.

Bestiario

Escena en la que se muestra una colección de personajes y lugares con su información, los cuales se irán desbloqueando a medida que los vayamos conociendo en el juego.

Escenas de conversación

Estas son un conjunto de escenas las cuales contienen una conversación. Las aglutinamos juntas ya que todas presentan el mismo patrón:

Una conversación con uno o dos personajes en un fondo determinado.

Puerta del Sol

Personaje: Mendo el Toscano.

Fondo: Antigua Puerta del Sol.

Conversación:



Jugador: A los buenos días. ¿No conocerá su merced al Capitán Alatraste?

Mendo: ¿Y quién pregunta?

Jugador: Un viejo amigo suyo. Lo estoy buscando para avisarle de una nueva urgente.

Mendo: Al capitán llevo días sin verlo.

No obstante, viniendo para acá me crucé con el golfillo que tiene por ahijado.

Estaba en la Plaza Mayor haciendo recados.

Jugador: De acuerdo, mil gracias, vaya con Dios.

Plaza Mayor

Personaje: Íñigo Balboa

Fondo: Antigua Plaza Mayor de Madrid

Conversación:

Jugador: A la buena de Dios, me contaron que podía encontrarte aquí. Estoy buscando al Capitán Alatraste

Íñigo: ¿Qué menesteres traes para con él?

Jugador: Soy un viejo conocido suyo. Vengo a avisarle de una emboscada.

Íñigo: ¡Pardiez! ¿es eso cierto?

Player: Por Dios nuestro señor lo juro.

Íñigo: Siendo así, la última vez que lo vi estaba almorzando en la taberna del turco con la Lebrijana. Vayamos ahí.

Taberna del Turco

Personajes: Íñigo Balboa y Caridad la Lebrijana

Fondo: Taberna típica del s. XVII

Conversación:

Íñigo: Aquí debería de estar...

Íñigo: Pues parece que no se encuentra aquí.

Íñigo: Preguntemos a Caridad.

Íñigo: Disculpa Caridad ¿dónde se encuentra el capitán?

Íñigo: Tenemos un mensaje urgente para él

Caridad: ¡uy, por Dios! ¿Qué me cuentas chiquillo?

Caridad: Vino Don Quevedo, una vez acabado el almuerzo, y marcharon al mentidero de San Felipe.

Íñigo: Entendido, muchas gracias, Caridad, nos vamos.

Mentidero de San Felipe

Personajes: Íñigo Balboa y Francisco de Quevedo



Fondo: Antiguo Mentidero de San Felipe

Conversación:

Íñigo: Por Dios Cristo nuestro señor, Don Quevedo, ¿dónde se encuentra mi señor?

Quevedo: Llegó el malnacido de Saldaña y se lo llevó arrestado a la cárcel de la Corte.

Quevedo: No sé qué habrá hecho ahora.

Íñigo: Esto no me gusta nada...

Íñigo: Muchas gracias, Don Quevedo, marchamos en su búsqueda

Cárcel de la Corte

Personajes: Íñigo Balboa y Martín Saldaña

Fondo: Antigua cárcel de la Corte

Conversación:

Íñigo: Saldaña, por cristo nuestro señor, no sé qué habrá hecho mi señor, pero sea piadoso con él, al menos en honor a su vieja amistad.

Saldaña: No pierdas los estribos Íñigo, tu amo consiguió *zafarse de alguna forma* y acogerse a sagrado.

Saldaña: La última vez que lo vi fue en la parroquia de San Gines.

Íñigo: Dios se lo pague don Saldaña.

Saldaña: Sí, aunque antes de que me pague él, no rechazaría un vino de parte de tu amo.

Íñigo: Se lo haré saber.

Parroquia de San Ginés

Personajes: Íñigo Balboa y el Dómine Pérez

Fondo: Parroquia de San Ginés

Conversación:

Íñigo: Padre ¿qué hace aquí? Esta no es su parroquia. vengo buscando a mi amo, me dijeron que estaba aquí.

Dómine: Un monaguillo de esta parroquia mandado por tu amo me aviso. Así que yo mandé avisar al Conde de Guadalmedina, el cual ha acudido en su ayuda.

Dómine: Marcharon al Alcázar Real.

Íñigo: Muchas gracias Dómine, Dios se lo pague.

Dómine: Id con Dios.

Alcázar Real

Personajes: Íñigo Balboa y el Conde de Guadalmedina.

Fondo: Antiguo Alcázar Real.

Conversación:



Íñigo: Disculpe buen señor, el Dómine Pérez me dijo que su merced guardó a mi amo, el Capitán.

Conde: Entiendo que tú eres el golfillo que Diego tiene por ahijado.

Conde: No te preocupes joven, intercedí por tu amo ante las autoridades y les expliqué que Diego estaba trabajando bajo mis órdenes. Órdenes que como grande de España velaban por el bien del imperio de nuestro buen rey Felipe IV.

Íñigo: Mil gracias, mi señor, tanto el Capitán como yo mismo estamos en deuda con su merced.

Íñigo: No obstante, vengo en búsqueda de mi señor por un tema de extrema urgencia.

Íñigo: No lo encuentro por aquí, ¿sabría usted decirme dónde se encuentra?

Conde: Cuando salimos de palacio nos encontramos con unos hombres que decían ser amigos de tu amo, un tal Licenciado Calzas y un tal Fadrique.

Conde: Hablaron de que iban a ver una representación, creo que dijeron que en el Corral del Príncipe.

Íñigo: Dios se lo pague, señor mío.

Corral del Príncipe

Personajes: Íñigo Balboa y Diego Alatriste.

Fondo: Antiguo Corral Del Príncipe.

Conversación:

Alatriste: ¡Íñigo! ¿qué haces aquí?

Íñigo: Le veníamos buscando, este conocido suyo dice tener información urgente sobre una emboscada

Alatriste: ¿Conocido? No recuerdo su cara

Jugador: Créame Don Diego, tengo información certera que un contrario suyo, alto de la iglesia, creo que sepa a quién me refiero, le ha tendido una cobarde emboscada.

Alatriste: hmmm ...

Alatriste: Íñigo, ve a dar aviso a Don Quevedo, que debería de estar de camino aquí. Además, ve a buscar a Saldaña, es posible que necesitemos la autoridad por una vez.

Alatriste: Y a ti, date por invitado a compartir unos tragos en la Taberna del Turco.

** Con esto debería de haberse arreglado el manuscrito**

Ruta

La ruta comienza en la Puerta del Sol. A partir de ahí se seguirá la siguiente ruta:

1. Puerta del Sol
2. Plaza Mayor
3. Taberna del Turco
4. Mentidero de San Felipe



5. Cárcel de la Corte
6. Parroquia de San Ginés
7. Alcázar Real
8. Corral del Príncipe

Paradas

Parada	Ubicación	Dirección (aproximada)
Puerta del Sol	40.416895, -3.703694	Puerta del Sol, S/N
Plaza Mayor	40.415469, -3.707166	Plaza Mayor, S/N
Taberna del Turco	40.412934, -3.708015	Calle San Bruno, 3
Mentidero de San Felipe	40.416543, -3.704894	Calle Mayor, 4
Cárcel de la Corte	40.414800, -3.706022	Pl. de la Provincia, 3
Parroquia de San Ginés	40.417318, -3.706835	Calle del Arenal, 13
Alcázar Real	40.418419, -3.713275	Calle de Bailén, 4
Corral del Príncipe	40.414887, -3.700260	Calle del Príncipe, 25



Anexo II

Ruta detallada

A continuación, se presenta un archivo PDF incrustado con los pasos detallados de la ruta diseñada para ser seguida por el usuario.

Google Maps de Puerta del Sol, Madrid a Teatro Español

A pie 4,5 km, 56 min



Utiliza las rutas a pie con precaución porque es posible que no reflejen las condiciones reales

Puerta del Sol
Madrid

- ↑ 1. Dirígete al sur hacia Prta del Sol
26 m
- ↪ 2. Gira a la derecha hacia Prta del Sol
73 m
- ↑ 3. Continúa por C. Mayor
230 m
- ↶ 4. Gira a la izquierda hacia C. de Felipe III
33 m

4 min (350 m)

Plaza Mayor
Madrid

- ↑ 5. Dirígete al sur hacia C. de la Sal
[Toma las escaleras](#)
31 m
- ↪ 6. Gira a la derecha hacia Calle de Cdad. Rodrigo
170 m
- ↶ 7. Gira a la izquierda hacia Tr.ª de Bringas
27 m

ANEXO III

Licencia

Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International Public License

By exercising the Licensed Rights (defined below), You accept and agree to be bound by the terms and conditions of this Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International Public License ("Public License"). To the extent this Public License may be interpreted as a contract, You are granted the Licensed Rights in consideration of Your acceptance of these terms and conditions, and the Licensor grants You such rights in consideration of benefits the Licensor receives from making the Licensed Material available under these terms and conditions.

Section 1 – Definitions.

- a. **Adapted Material** means material subject to Copyright and Similar Rights that is derived from or based upon the Licensed Material and in which the Licensed Material is translated, altered, arranged, transformed, or otherwise modified in a manner requiring permission under the Copyright and Similar Rights held by the Licensor. For purposes of this Public License, where the Licensed Material is a musical work, performance, or sound recording, Adapted Material is always produced where the Licensed Material is synched in timed relation with a moving image.
- b. **Adapter's License** means the license You apply to Your Copyright and Similar Rights in Your contributions to Adapted Material in accordance with the terms and conditions of this Public License.
- c. **BY-NC-SA Compatible License** means a license listed at creativecommons.org/compatiblelicenses, approved by Creative Commons as essentially the equivalent of this Public License.
- d. **Copyright and Similar Rights** means copyright and/or similar rights closely related to copyright including, without limitation, performance, broadcast, sound recording, and Sui Generis Database Rights, without regard to how the rights are labeled or categorized. For purposes of this Public License, the rights specified in Section [2\(b\)\(1\)-\(2\)](#) are not Copyright and Similar Rights.
- e. **Effective Technological Measures** means those measures that, in the absence of proper authority, may not be circumvented under laws fulfilling obligations under Article 11 of the WIPO Copyright Treaty adopted on December 20, 1996, and/or similar international agreements.
- f. **Exceptions and Limitations** means fair use, fair dealing, and/or any other exception or limitation to Copyright and Similar Rights that applies to Your use of the Licensed Material.
- g. **License Elements** means the license attributes listed in the name of a Creative Commons Public License. The License Elements of this Public License are Attribution, NonCommercial, and ShareAlike.



- h. **Licensed Material** means the artistic or literary work, database, or other material to which the Licenser applied this Public License.
- i. **Licensed Rights** means the rights granted to You subject to the terms and conditions of this Public License, which are limited to all Copyright and Similar Rights that apply to Your use of the Licensed Material and that the Licenser has authority to license.
- j. **Licenser** means the individual(s) or entity(ies) granting rights under this Public License.
- k. **NonCommercial** means not primarily intended for or directed towards commercial advantage or monetary compensation. For purposes of this Public License, the exchange of the Licensed Material for other material subject to Copyright and Similar Rights by digital file-sharing or similar means is NonCommercial provided there is no payment of monetary compensation in connection with the exchange.
- l. **Share** means to provide material to the public by any means or process that requires permission under the Licensed Rights, such as reproduction, public display, public performance, distribution, dissemination, communication, or importation, and to make material available to the public including in ways that members of the public may access the material from a place and at a time individually chosen by them.
- m. **Sui Generis Database Rights** means rights other than copyright resulting from Directive 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of databases, as amended and/or succeeded, as well as other essentially equivalent rights anywhere in the world.
- n. **You** means the individual or entity exercising the Licensed Rights under this Public License. **Your** has a corresponding meaning.

Section 2 – Scope.

- a. **License grant.**
 - 1. Subject to the terms and conditions of this Public License, the Licenser hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-sublicensable, non-exclusive, irrevocable license to exercise the Licensed Rights in the Licensed Material to:
 - A. reproduce and Share the Licensed Material, in whole or in part, for NonCommercial purposes only; and
 - B. produce, reproduce, and Share Adapted Material for NonCommercial purposes only.
 - 2. Exceptions and Limitations. For the avoidance of doubt, where Exceptions and Limitations apply to Your use, this Public License does not apply, and You do not need to comply with its terms and conditions.
 - 3. Term. The term of this Public License is specified in Section [6\(a\)](#).
 - 4. Media and formats; technical modifications allowed. The Licenser authorizes You to exercise the Licensed Rights in all media and formats whether now known or hereafter created, and to make technical modifications necessary to do so. The Licenser waives and/or agrees not to assert any right or authority to forbid You from making technical modifications necessary to exercise the Licensed Rights, including technical modifications necessary to circumvent



Effective Technological Measures. For purposes of this Public License, simply making modifications authorized by this Section [2\(a\)\(4\)](#) never produces Adapted Material.

5. Downstream recipients.

- A. Offer from the Licensor – Licensed Material. Every recipient of the Licensed Material automatically receives an offer from the Licensor to exercise the Licensed Rights under the terms and conditions of this Public License.
- B. Additional offer from the Licensor – Adapted Material. Every recipient of Adapted Material from You automatically receives an offer from the Licensor to exercise the Licensed Rights in the Adapted Material under the conditions of the Adapter’s License You apply.
- C. No downstream restrictions. You may not offer or impose any additional or different terms or conditions on, or apply any Effective Technological Measures to, the Licensed Material if doing so restricts exercise of the Licensed Rights by any recipient of the Licensed Material.

- 6. No endorsement. Nothing in this Public License constitutes or may be construed as permission to assert or imply that You are, or that Your use of the Licensed Material is, connected with, or sponsored, endorsed, or granted official status by, the Licensor or others designated to receive attribution as provided in Section [3\(a\)\(1\)\(A\)\(i\)](#).

b. **Other rights.**

- 1. Moral rights, such as the right of integrity, are not licensed under this Public License, nor are publicity, privacy, and/or other similar personality rights; however, to the extent possible, the Licensor waives and/or agrees not to assert any such rights held by the Licensor to the limited extent necessary to allow You to exercise the Licensed Rights, but not otherwise.
- 2. Patent and trademark rights are not licensed under this Public License.
- 3. To the extent possible, the Licensor waives any right to collect royalties from You for the exercise of the Licensed Rights, whether directly or through a collecting society under any voluntary or waivable statutory or compulsory licensing scheme. In all other cases the Licensor expressly reserves any right to collect such royalties, including when the Licensed Material is used other than for NonCommercial purposes.

Section 3 – License Conditions.

Your exercise of the Licensed Rights is expressly made subject to the following conditions.

a. **Attribution.**

- 1. If You Share the Licensed Material (including in modified form), You must:
 - A. retain the following if it is supplied by the Licensor with the Licensed Material:



- i. identification of the creator(s) of the Licensed Material and any others designated to receive attribution, in any reasonable manner requested by the Licensor (including by pseudonym if designated);
 - ii. a copyright notice;
 - iii. a notice that refers to this Public License;
 - iv. a notice that refers to the disclaimer of warranties;
 - v. a URI or hyperlink to the Licensed Material to the extent reasonably practicable;
 - B. indicate if You modified the Licensed Material and retain an indication of any previous modifications; and
 - C. indicate the Licensed Material is licensed under this Public License, and include the text of, or the URI or hyperlink to, this Public License.
2. You may satisfy the conditions in Section [3\(a\)\(1\)](#) in any reasonable manner based on the medium, means, and context in which You Share the Licensed Material. For example, it may be reasonable to satisfy the conditions by providing a URI or hyperlink to a resource that includes the required information.
 3. If requested by the Licensor, You must remove any of the information required by Section [3\(a\)\(1\)\(A\)](#) to the extent reasonably practicable.

b. ShareAlike.

In addition to the conditions in Section [3\(a\)](#), if You Share Adapted Material You produce, the following conditions also apply.

1. The Adapter's License You apply must be a Creative Commons license with the same License Elements, this version or later, or a BY-NC-SA Compatible License.
2. You must include the text of, or the URI or hyperlink to, the Adapter's License You apply. You may satisfy this condition in any reasonable manner based on the medium, means, and context in which You Share Adapted Material.
3. You may not offer or impose any additional or different terms or conditions on, or apply any Effective Technological Measures to, Adapted Material that restrict exercise of the rights granted under the Adapter's License You apply.

Section 4 – Sui Generis Database Rights.

Where the Licensed Rights include Sui Generis Database Rights that apply to Your use of the Licensed Material:

- a. for the avoidance of doubt, Section [2\(a\)\(1\)](#) grants You the right to extract, reuse, reproduce, and Share all or a substantial portion of the contents of the database for NonCommercial purposes only;



- b. if You include all or a substantial portion of the database contents in a database in which You have Sui Generis Database Rights, then the database in which You have Sui Generis Database Rights (but not its individual contents) is Adapted Material, including for purposes of Section [3\(b\)](#); and
- c. You must comply with the conditions in Section [3\(a\)](#) if You Share all or a substantial portion of the contents of the database.

For the avoidance of doubt, this Section [4](#) supplements and does not replace Your obligations under this Public License where the Licensed Rights include other Copyright and Similar Rights.

Section 5 – Disclaimer of Warranties and Limitation of Liability.

- a. **Unless otherwise separately undertaken by the Licensor, to the extent possible, the Licensor offers the Licensed Material as-is and as-available, and makes no representations or warranties of any kind concerning the Licensed Material, whether express, implied, statutory, or other. This includes, without limitation, warranties of title, merchantability, fitness for a particular purpose, non-infringement, absence of latent or other defects, accuracy, or the presence or absence of errors, whether or not known or discoverable. Where disclaimers of warranties are not allowed in full or in part, this disclaimer may not apply to You.**
- b. **To the extent possible, in no event will the Licensor be liable to You on any legal theory (including, without limitation, negligence) or otherwise for any direct, special, indirect, incidental, consequential, punitive, exemplary, or other losses, costs, expenses, or damages arising out of this Public License or use of the Licensed Material, even if the Licensor has been advised of the possibility of such losses, costs, expenses, or damages. Where a limitation of liability is not allowed in full or in part, this limitation may not apply to You.**
- c. The disclaimer of warranties and limitation of liability provided above shall be interpreted in a manner that, to the extent possible, most closely approximates an absolute disclaimer and waiver of all liability.

Section 6 – Term and Termination.

- a. This Public License applies for the term of the Copyright and Similar Rights licensed here. However, if You fail to comply with this Public License, then Your rights under this Public License terminate automatically.
- b. Where Your right to use the Licensed Material has terminated under Section [6\(a\)](#), it reinstates:
 - 1. automatically as of the date the violation is cured, provided it is cured within 30 days of Your discovery of the violation; or
 - 2. upon express reinstatement by the Licensor.

For the avoidance of doubt, this Section [6\(b\)](#) does not affect any right the Licensor may have to seek remedies for Your violations of this Public License.

- c. For the avoidance of doubt, the Licensor may also offer the Licensed Material under separate terms or conditions or stop distributing the Licensed Material at any time; however, doing so will not terminate this Public License.



- d. Sections [1](#), [5](#), [6](#), [7](#), and [8](#) survive termination of this Public License.

Section 7 – Other Terms and Conditions.

- a. The Licensor shall not be bound by any additional or different terms or conditions communicated by You unless expressly agreed.
- b. Any arrangements, understandings, or agreements regarding the Licensed Material not stated herein are separate from and independent of the terms and conditions of this Public License.

Section 8 – Interpretation.

- a. For the avoidance of doubt, this Public License does not, and shall not be interpreted to, reduce, limit, restrict, or impose conditions on any use of the Licensed Material that could lawfully be made without permission under this Public License.
- b. To the extent possible, if any provision of this Public License is deemed unenforceable, it shall be automatically reformed to the minimum extent necessary to make it enforceable. If the provision cannot be reformed, it shall be severed from this Public License without affecting the enforceability of the remaining terms and conditions.
- c. No term or condition of this Public License will be waived and no failure to comply consented to unless expressly agreed to by the Licensor.
- d. Nothing in this Public License constitutes or may be interpreted as a limitation upon, or waiver of, any privileges and immunities that apply to the Licensor or You, including from the legal processes of any jurisdiction or authority.