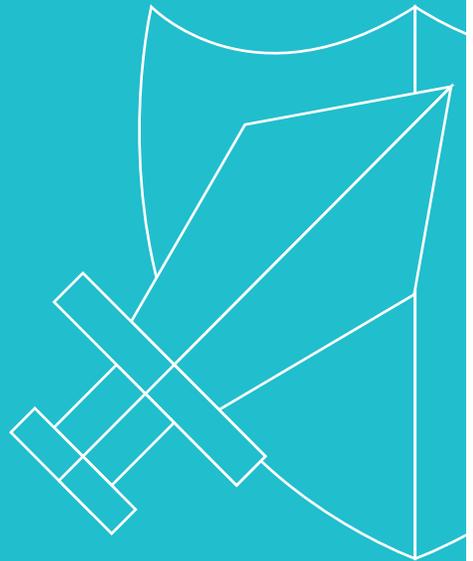




DE LA EDAD DE LOS IMPERIOS A LA GUERRA TOTAL: MEDIEVO Y VIDEOJUEGOS

Juan Francisco
Jiménez Alcázar



Proyecto de investigación I+D+I:
Historia y videojuegos: el impacto
de los nuevos medios de ocio
sobre el conocimiento del pasado
medieval (HAR2011-25548)



Juan Francisco Jiménez Alcázar

De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos

Colección Historia y Videojuegos nº 3



Primera edición, 2016

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multa, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujesen, plagien, distribuyan o comuniquen públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.



Proyecto de investigación I+D+I: Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval (HAR2011-25548). Financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España.

Colección Historia y Videojuegos, 3

Edición a cargo de Compobell, S.L.

© Juan Francisco Jiménez Alcázar

I.S.B.N.: 978-84-944757-9-5

Depósito Legal: MU 392-2016

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

Impreso en España (U.E.) — *Printed in Spain (U.E.)*

ÍNDICE

Presentación.....	7
Videojuegos y Edad Media 2.0.....	11
El otro pasado posible: la simulación del medievo en los videojuegos ...	75
Cruzadas, cruzados y videojuegos.....	119
El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego ..	167
<i>Medievalist Gamer</i> . Un nuevo tipo de historiador	195
Identificación de las ilustraciones.....	219

PRESENTACIÓN

Desde que en 2009 comencé a realizar las primeras incursiones de tipo científico en el ámbito de lo que representaban los videojuegos en la disciplina histórica, han pasado ya siete años. Cuando repasaba para este volumen el primer artículo, «Videojuegos y Edad Media», que apareció publicado en la revista *Imago Temporis. Medium Aevum* ese año, me daba cuenta de que son muchas las cosas que han cambiado en tan poco tiempo, y precisaba que estos trabajos seleccionados para componer esta compilación de artículos tuvieran una actualización; y no solo se trataba de las novedades de títulos de videojuegos, cuestión que daba por supuesta desde el mismo momento de escribirlo. El desarrollo del medio ha sido enorme, básicamente debido a dos factores principalmente: la deriva del negocio en sí del videojuego y el desarrollo de la tecnología. Siete años pueden parecer pocos, y, en esencia, para lo que representa el impacto del videojuego con guion histórico sobre la disciplina, hay que decir que se han refrendado los postulados que ya anunciaba entonces. La incidencia era alta y cada vez lo es hoy a un nivel aún mayor, en una *evolución* que no tiene visos de frenarse, por cuanto el videojuego es un medio que ha llegado para quedarse como actividad de ocio cultural de primera magnitud. Pero esos cambios en la dinámica empresarial del videojuego (guion y desarrollo, distribución y consumo) y en los avances tecnológicos, tanto en software como en hardware, han sido muy notables, con variaciones ostensibles que han alterado la forma de producirlos, de distribución y adquisición de los títulos, de publicitarlos, de jugarlos, de compartirlos... Hasta la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), en 2014 se transformó en la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), lo que mostraba una modernización de las estructuras del ramo y su adaptación a las nuevas realidades de la industria cultural.

Puede parecer que da vértigo; pero no. Se dibuja un panorama muy interesante del que quiero ser testigo, de ahí que siga interesado en estar actualizado con las novedades que salen para todas las plataformas, en los nuevos modos de juego, en la incidencia sobre los usuarios y en la propia percepción como historiador de un fenómeno que está llamado a reclamar un sitio clave para entender la nueva forma de comunicar los contenidos históricos.

Si ese primer acercamiento planteaba un estado de la cuestión general sobre lo que era el fenómeno en 2009, la evolución del videojuego y las apariciones de los diferentes títulos basados en contenidos del periodo medieval, o inspirados en él, el segundo, también publicado en *Imago Temporis*, se vinculó más a lo que era la propia experiencia de juego, es decir, cómo terminaba de impactar el medio sobre la disciplina a través de la simulación de otro pasado posible. El tercero escogido representaba una evolución respecto a los dos primeros, por cuanto ya elegí un tema concreto para ver cómo aparecía el fenómeno cruzado en muchos de los videojuegos. Apareció en la revista *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, en 2011. La saga *Assassin's Creed*, con el protagonismo de una de las órdenes militares más importantes de las Cruzadas, el Temple, ha crecido en estos años y ha asentado su presencia en nuestro poso cultural. Su papel entra en el plano del debate, y no es esta presentación el marco más apropiado para ello, pero es interesante que esa evolución no ha dejado de crecer. El cuarto seleccionado fue publicado en la revista *Roda Da Fortuna* en 2014, por lo que la actualización, al contrario que los anteriores, casi no ha sido necesaria. Muchas de las producciones vinculan su desarrollo al aspecto bélico, y era atractivo observar ese tema y su veracidad y verosimilitud. La guerra en la Edad Media era, esencialmente, una manifestación de cerco y asedio, mientras que la batalla campal fue extraordinaria: experimentar y analizar esa realidad en el videojuego fundamenta el estudio, entre otros objetivos.

Por último, el único estudio completamente inédito es «*Medievalist gamer: un nuevo tipo de historiador*», y fue fraguado en una ponencia expuesta en la Universidad de Cáceres en 2013, pero escrito con motivo de esta monografía, por lo que los datos están plenamente actualizados. No pretendo en él posicionarme ante la disciplina como si fuera un profeta advirtiendo de las graves plagas de las que seremos víctimas los medievalistas si no atendemos al nuevo contexto generado en las últimas décadas. Pero sí aludir a una realidad tangible, definida por aquellos neo-medievalistas que llegan a la disciplina después de iniciar sus primeros acercamientos a la Edad Media a través de sus experiencias en videojuegos ambientados en este periodo. La Ciencia se acomodará al contexto que la precisa y, por lo tanto, seguirá por los mejores derroteros

posibles. La evolución estará marcada en los valores y conceptos expresados por esos historiadores, que llegaron a las universidades con unos contenidos previos mayores que los que las generaciones que les precedieron teníamos en ese mismo momento.

Esta monografía no es una simple recopilación, sino un compromiso, pues lejos de ser el final de una línea de investigación constituye un paso más en su avance y consolidación. No se trata solo de mirar lo conseguido, pues nada es si en nada se convierte. Queda todo por hacer, y acomodarse es rendirse. El verdadero proyecto es el que se tiene con el deseo de cumplir un objetivo y un anhelo. Bajar los brazos y quedarse quieto no es una virtud. Tampoco una opción. Así que este volumen debe convertirse en mi referente para que construya otro futuro posible.

Juan Francisco Jiménez Alcázar



Los estudios se han actualizado de manera que no alterasen los objetivos originales. Por ello, se ha añadido algún título de videojuego posterior a la fecha de publicación, en el caso de que fuese procedente, o renovado los enlaces *online* para los que ya no funcionaban en 2016; la fecha de consulta con la comprobación de que realizan su labor y conducen al lugar indicado es de 10 de marzo de 2016 para todos los ejemplos que aparecen en la totalidad del volumen.

Las ilustraciones corresponden a capturas de pantalla propias. Propongo un juego: reconocer el título y qué es lo que aparece en cada uno de las imágenes. Al final del volumen se encuentra la identificación de todas ellas.

VIDEOJUEGOS Y EDAD MEDIA 2.0

Publicación original en *Imago Temporis. Medium Aevum*, 3 (2009), pp. 311-365 (versión en inglés) y pp. 551-587 (versión en español). Fue la primera sobre el tema, y por ello partía de supuestos genéricos que después no hubo necesidad de repetir, caso de cuestiones básicas de tecnología digital. Se ha actualizado en algunos puntos, pues la evidencia de la continuación de algunas sagas lo hacía preciso, de ahí que haya optado por añadir al título original el indicador de su segunda versión: 2.0. En su día se lo dediqué a mi hijo, que por entonces tenía 10 años. Ha seguido disfrutando de los videojuegos. Como yo.

1. INICIO → PROGRAMAS

Con esta forma ciertamente expresiva comenzaba con lo que pretendía ser un primer acercamiento al complejo y completo mundo de los videojuegos por parte de los profesionales y aficionados a la Historia Medieval. En muchos casos recogí contenidos sabidos por algunos (suponemos que los de menor edad) pero algunos otros (seguramente muchos) verán mencionados por vez primera una serie de nombres y denominaciones que pertenecen al campo semántico específico del videojuego, constituyendo casi una jerga. Desde aquel año 2009 mucho ha llovido, donde algunos de los que hoy realizan sus tesis doctorales descubrían en los últimos años de Secundaria algunos juegos que yo planteaba entonces como puntos de referencia. Y sigue de actualidad el comentario que utilicé en su día para indicar la realidad de una brecha digital existente: si en la frase siguiente no entiende nada, pertenece al grupo de los que observan el fenómeno del videojuego como algo ajeno, cuando



no absurdo e intrascendente fuera del ámbito de juegos para adolescentes: MTW II, de la saga TW, es un videojuego TBS, aunque el desarrollo de los combates sea como RTS, que precisa de un mínimo de un chip a 1.800 MHz, con 512 Mb RAM, con una tarjeta gráfica de 128 Mb, DirectX 9 y un entorno Windows 2000/Xp. Hoy tendríamos que actualizar el equipo para títulos más modernos. En esta oración se encuentra el nombre abreviado de un juego muy conocido de gestión, estrategia y táctica bélica ubicado en la Plena y Baja Edad Media (Medieval Total War II, es decir, que se trata de una segunda producción de la saga), las abreviaturas de *Turn Based Strategy*, o estrategia por turnos, desarrollada de manera oportuna por la intervención del jugador, donde se realiza además esa gestión de recursos materiales que permiten hacer progresar tu facción y, así, generar una maquinaria militar suficiente que te facilite ganar el juego (si previamente vas venciendo tácticamente en batallas puramente medievales). El acrónimo de *Real Time Strategy*, o juego de estrategia en tiempo real, y el resto de los contenidos expresados se vinculan al soporte material de la máquina que precisa el juego. Este trabajo se dirigía, fundamentalmente, para quienes no habían tenido ningún tipo de aproximación al mundo del videojuego, o para quienes lo veían con miradas llenas de prejuicios forjados por el mero hecho del desprecio a lo que se desconoce, fruto de la propia inseguridad. Pero también estaba destinado para quienes sí tenían ciertas nociones, por si mis reflexiones les podían ofrecer otro punto de vista o generarles vías nuevas de aplicación y reflexión. Bien, pues siete años de diferencia no son nada. Todo sigue igual, o peor, pues las posiciones se han enconado en posturas a favor y en contra, cuando lo cierto es que no se trata de eso, sino de asumir que el videojuego ha llegado para quedarse. Las compañías se escudan en estudios que parecen mostrar las virtudes del medio¹, mientras diversas opiniones de otros expertos se encastillan en postulados totalmente contrarios.

No trataba de ofrecer una exposición enciclopédica sobre el vasto mundo del videojuego, ni de la importancia que para el ocio de nuestra civilización tiene (aunque lo refiera en algún momento). Ni tan siquiera de realizar un listado de todos los videojuegos que han existido y existen vinculados o inspirados en el Medievo o en la Edad Media, en su sentido más amplio, por la sencilla razón de que el tiempo ha ampliado ese catálogo; por ello, es normal que aún hoy

1 Como el realizado para *aDeSe* (actual AENV): «Videojuegos, educación y desarrollo infantil». Fase cualitativa confeccionada por S. Muras y B. Hernanz (octubre de 2011), y la cuantitativa por J. Gómez y M. Asís (enero de 2012), de GfK.

alguien eche de menos algún título. Mi objetivo es el de exponer una realidad concreta y actualizarla en el contexto actual, que es el de la presencia y raigambre que tiene el fenómeno *videojuego* en nuestra sociedad (y en concreto en el grupo de adolescentes y post-adolescentes, con extensión hacia individuos con treinta o cuarenta años, aproximadamente² —y no cuento la expansión a través de las consolas portátiles de los videojuegos destinados al público adulto y de la tercera edad—³), y su impacto en la divulgación del concepto de lo *medieval*, tanto en el plano de la percepción que recibimos a través de ese canal divulgativo (ocio al fin y al cabo) como de forma específica en el ámbito de los profesionales de la Historia Medieval, tanto en los niveles de Secundaria y Bachiller como en el propiamente universitario. Podemos decir que ese panorama no ha cambiado en absoluto; si acaso, en que aquellos adolescentes que se iniciaban en los videojuegos de estrategia, hoy son adultos jóvenes que continúan jugando.

Y precisamente éste es uno de los primeros pasos que hay que marcar para comenzar nuestra andadura: ¿por qué jugamos al *Medievo*?, ¿qué nos atrae de aquella época para inducirnos a jugar simulando vivir un pretérito? Mi conclusión final será que al fin y al cabo se trata de eso, de jugar, con todas las ventajas que el hecho lúdico colige para el fenómeno del aprendizaje y del acto educativo en sí, siempre desde la óptica de un medievalista y para la Historia Medieval. No soy pedagogo, por lo que nadie espere aquí un tratado de la bondad educativa de los videojuegos, que ya se han hecho en otros foros⁴, con diverso resultado, que todo hay que decirlo. De todas maneras, no descarto una incursión en ese terreno hecha desde la perspectiva de la docencia universitaria.

2 Muy expresivo y actual el informe de «Hábitos e iniciación a los videojuegos en mayores de 35 años», realizado en diciembre de 2008 por un equipo de la Universidad Complutense de Madrid dirigido por Antonio García Martínez. <http://www.adese.es/pdf/vjadultosestudio.pdf>.

3 En la comisión que aprobó la consideración de la industria del videojuego como industria cultural, se refleja el siguiente texto: «En su diversidad extraordinaria, el videojuego es utilizado tanto por niños como por jóvenes y adultos, por lo que supone también una buena oportunidad para experimentar nuevas fórmulas pedagógicas en el desarrollo educativo y en la formación de valores cívicos». Comisión de Cultura de 25 de marzo de 2009. Autor: Grupo Parlamentario Socialista. BOCG, serie D, número 148, 17 febrero 2009. Número expediente: 161/000774/0000, p. 40.

4 Como el II Congreso internacional de Videojuegos y Educación, celebrado en Cáceres en 2013, que tuvo su reflejo en las correspondientes actas (REVUELTA DOMÍNGUEZ, F.I., FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, M.R., PEDRERA RODRÍGUEZ, M.I y VALVERDE BERROSO, J., coords., Bubo, Publishing, Universidad de Extremadura, 2014).

Todas estas precauciones que expongo tienen que ver con lo heterodoxo que puede resultar *a priori* un artículo sobre videojuegos y Edad Media, de la misma manera que hoy puede serlo aún hoy alguno sobre cine y el Medievo, pero que en su día también lo fue sobre Literatura e Historia Medieval y todo el amplio campo que supone la aplicación de las múltiples disciplinas⁵ sobre un objeto de estudio concreto. Tan alejado está para algunas personas el mundo del videojuego como cercano y cotidiano para otras; por lo tanto, se trata de exponer a los neófitos y darles a conocer una realidad precisa y concreta que representa una parte fundamental del ocio actual. Sabemos que el monto del negocio del videojuego superaba en 2005 en España a la globalidad del que supone el cine, tanto en taquilla como en vídeo, y la música⁶; de hecho, la cifra para nuestro país el pasado año de 2008 fue de 1.432⁷ millones de euros de facturación, siendo el cuarto país europeo y el sexto mundial en consumo de software de entretenimiento interactivo. Tras el bache de la crisis, las cifras solo tienen resultados crecientes⁸. En este sentido hay que tener claro algo que los propios creadores asumen de manera consciente, y es que no se trata sólo de ocio; en una entrevista a M. Frasca, desarrollador, alude de forma expresa que «los juegos pueden ir muchos más allá que el simple entretenimiento. Lo mismo sucede con el cine, la televisión, la música. Los videojuegos no tienen por qué ser una excepción»⁹. Pero en referencia a lo

5 Muy interesante a este respecto las reflexiones sobre el concepto nada novedoso de lo interdisciplinar, en CASTILLO, J.J.: «El paradigma perdido de la interdisciplinariedad: volver a los clásicos», *Política y Sociedad*, 26 (1997), pp. 143-155.

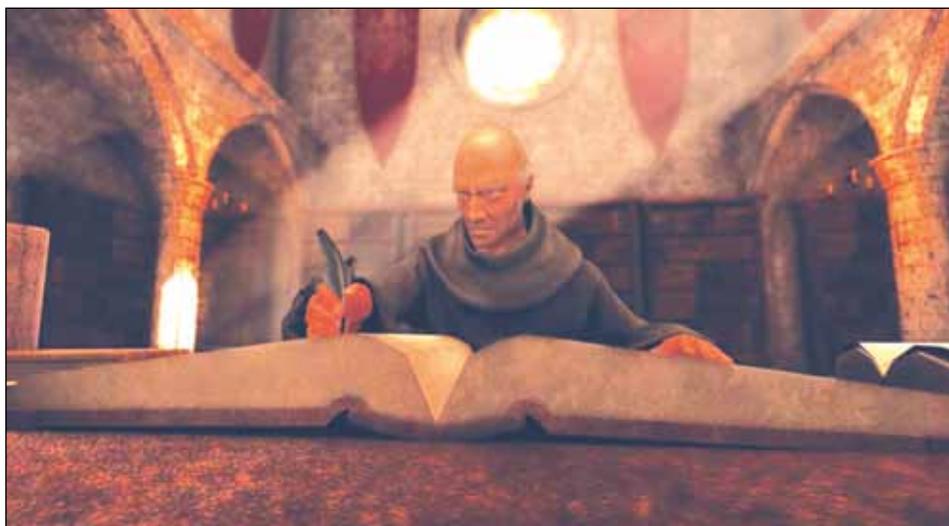
6 BENITO GARCÍA, J.M.: «El mercado del videojuego: unas cifras», *Icono 14*, 7 (2005), p. 4. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2043889>.

7 Cifra ofrecida por *Hobby Consolas*. 212 (2009), p. 28. El documento que recoge la iniciativa aludida del Congreso de los Diputados especifica 700 millones de facturación, pero son cifras cambiantes y en crecimiento permanente y que cualquiera que dé en este momento ya queda obsoleta por ese continuo desarrollo al alza. No obstante, corresponde esa cifra con el dato recogido en el informe ISFE de 2007, donde hay que tener en cuenta que los datos se refieren a ventas en software, no en el total del negocio del videojuego, como el de ventas de consolas. *Key Facts. The profile of the European Videogamer. 2007*. Interactive Software Federation of Europe. <http://www.isfe.eu/index.php?PHPSESSID=JF4PQ8432EH6RK3F8BJ92VVD6&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>.

8 <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-espana/>

9 ESNAOLA HORACEK, G.A., LEVIS CZERNIK, D.S.: «La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional», *Teoría de la Educación*, 9-3 (2008), p. 53. Monográfico «Videojuegos: una herramienta educativa del 'homo digitalis'». www.usal.es/teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_esnaola_levis.pdf. Lo recogen a su vez de www.espectador.com.

~ Ilustración 1 ~



que supone «contar algo» para distraer o divertir, el videojuego va mucho más allá que el cine, por ejemplo. El medio cinematográfico es finito, delimitado y concreto: su guión y definición del propio producto con límite temporal así lo evidencian. El videojuego no es así. Las nuevas formas no lineales de los guiones hacen que se separe bastante del tradicional desarrollo de un film. Peter Molyneux (desarrollador del juego *Fable* y conocido como el «rey del Hype») aludía a esa separación entre videojuego y cine basándose en este concepto¹⁰. El propio Congreso de los Diputados español aprobó una iniciativa para que la industria del videojuego sea reconocida como «industria cultural de primer orden», debido a que «constituye uno de los sectores más dinámicos y pujantes de nuestra cultura». El mismo documento contempla a los autores como «creativos culturales» y sus plantillas compuestas por «guionistas, dibujantes, modeladores y directores de artes, a los que se unen profesionales de las nuevas tecnologías», como partes integrantes de esa autoría, en una potencial «internacionalización de su actividad, en los mismos términos que el cine, la música, el libro o las artes plásticas»¹¹. Es pues una realidad tangible. Por ello, veamos qué supone para esa información que nos rodea la calidad y cantidad que supone el acercamiento a la Edad Media desde la perspectiva

10 Entrevista a Peter Molyneux. *Marcaplayer*, 8 (2009), p. 69.

11 Ver nota 3.



del juego virtual. Los distintos planos que surjan serán simplemente producto de las múltiples posibilidades que el ser humano le podemos ver (y dar) a estas tecnologías.

Advertía en 2009 de que la producción sobre este tema era muy corta y reciente. La gran mayoría de aportaciones están circunscritas al ámbito de la red, con publicaciones electrónicas, donde la inmediatez suple la obsolescencia con la que estos temas suelen caer desde el mismo momento en que se terminan de redactar. Son estudios realizados por psicólogos o pedagogos, mayoritariamente, aunque algunos de ellos nos serán útiles para encuadrar y ubicar juegos que pertenecen a tipologías distintas, siendo todos ellos de tema medieval. Abundarán las referencias a esos trabajos localizados en internet, por lo que no debe extrañar que la fecha de consulta coincida en muchos casos, pues se debe a la comprobación final de que seguían estando en esas direcciones electrónicas. Hoy se ha ampliado un poco, pero no creamos que se han inundado las estanterías (físicas y virtuales) de investigaciones sobre este tema, pero es cierto que el panorama ha mejorado.

2. TUTORIAL. QUÉ ES UN VIDEOJUEGO

Según la definición de la RAE, un videojuego es un «dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora», y ahora se inserta como primera acepción la de «juego electrónico que se visualiza en una pantalla». Viene a paliar lo que aparecía en 2009. Ya no es obsoleta porque la simplifica en esa primera definición. Pero las referencias de la segunda acepción, continúan siendo desfasada, básicamente por la aparición de nuevos soportes que no tienen nada que ver ni con un ordenador ni con un televisor (o con lo que podemos entender como lo uno y como lo otro), un videojuego es algo más complejo. No se trata en sí de un «dispositivo», lo de los mandos es una cuestión vaga (un *gamepad*, un teclado, un ratón, un *joystick*... pero también existen pantallas táctiles, leamos el asiento vertiginoso de los teléfono inteligentes y las tabletas, donde los juegos se manejan desde la propia pantalla de la máquina, ahora sí, dispositivo, sin contar lo que es un futuro inmediato, con la nueva tecnología sin mandos de Kinect para Xbox 360 y Xbox One, y toda la tecnología de realidad virtual y realidad aumentada que ya está y la que está por venir), y donde en realidad tampoco se «simulan juegos», sino que se verifican juegos, se juega en una palabra, no se simula jugar: se simula ser un caballero, un general, un comerciante, un estratega, un super-soldado, etc. Sin que sirva de precedente, me parece

más ajustada la definición que localizamos en la tan peligrosa wikipedia: «Un videojuego (del inglés video *game*) es un programa de computación, creado para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico (ya sea un ordenador, un sistema arcade, una videoconsola, un dispositivo *handheld* o actualmente un teléfono celular), el cual ejecuta dicho videojuego. En muchos casos, estos recrean entornos y situaciones virtuales en los cuales el jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas determinadas»¹². Pues bien: la inmediatez de la red, ha permitido que la actualización de Wikipedia sea aún más certera en 2016: «es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como plataforma, puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo). Los videojuegos son, hoy por hoy, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento»¹³. La definición continúa con precisiones muy oportunas, por lo que acompaña al desarrollo de lo es el fenómeno en sí. No obstante, hay que reseñar una monografía sobre el particular de I. López Redondo, que contiene interesantes reflexiones acerca todo el universo del videojuego, y cuyo título responde muy bien al propósito de su concreción: «qué es un videojuego»¹⁴.

Queda claro que se trata pues de un elemento virtual que utiliza un dispositivo cibernético con el fin de generar ocio. En el mismo momento en que interviene un soporte físico, conviene realizar una brevísima historia del videojuego que puede ayudar a entender la realidad actual y su enraizamiento tan profundo en nuestra sociedad, esa misma que demanda de forma incansable contenidos inspirados en el periodo medieval, bajo cualquier excusa y en cualquier formato (el de los videojuegos incluido). La razón es que al videojuego sólo se puede jugar mediante una máquina (descrita así de forma simple y casi simplista), por lo que sólo accederemos al juego a través de la posibilidad que tengamos en un momento determinado de poder adquirir, o usar, un ingenio u otro. Este hecho también es importante pues la tecnología progresiva ha permitido que las *recreaciones* virtuales de la Edad Media hayan sido cada vez más espectaculares, con lo que se gana para el atractivo intrínseco del juego.

12 21 abril 2009. <http://es.wikipedia.org/wiki/videojuego>.

13 9 marzo 2016. <https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>.

14 LÓPEZ REDONDO, I.: *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*, Sevilla, Ed. Arcade, 2014.

~ Ilustración 2 ~



Para algunos sociólogos¹⁵ el videojuego es la puerta de entrada para que niños y jóvenes se acerquen a las tecnologías de la información y comunicación (las tan manidas TICs). Lo más normal es que recibamos a alumnos en las aulas universitarias donde su acercamiento más profundo a la Historia Medieval, no sólo española sino europea, haya sido a través de algún videojuego (o diversos). Por ello, no debemos de considerar el asunto inane habida cuenta el impacto tan enorme que está teniendo en nuestra sociedad actual¹⁶, y eso a pesar de que sólo es una impresión que tenemos quienes nos hemos acercado al tema¹⁷.

Los primeros videojuegos salían directamente del trabajo fruto del avance tecnológico. La aplicación de los juegos de mesa (incluidos los *wargames*) a los medios nuevos será *a posteriori*¹⁸. Es el momento de plantear dónde se juega, y

15 BELLÍ, S. y LÓPEZ RAVENTÓS, C.: «Breve historia de los videojuegos», *Athenea Digital*, 14 (2008), p. 160.

16 NETZLEY, P.D.: *How Do Video Games Affect Society?*, San Diego (California), Reference Point Press, 2015.

17 Bellí y López Raventós aluden a ese hecho, poniendo de manifiesto que «es un fenómeno que todavía no se ha estudiado en profundidad por los investigadores sociales». BELLÍ, S. y LÓPEZ RAVENTÓS, C.: «Breve historia de los videojuegos», p. 160.

18 Acerca de esta cuestión, y en este mismo volumen recopilatorio, ver mi estudio: «El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego», que apareció publicado en la revista *Roda da Fortuna*, 3-1 (2014), pp. 516-546.

veremos que es fundamental el soporte. En un tablero de mesa basta con eso, con una superficie plana, el propio juego físico y dos o más jugadores (a no ser que uno se «ingenie» solitarios). Pero en un videojuego el asunto es más complejo por el simple hecho de que es determinante la máquina elegida.

2.1. LA MÁQUINA QUE SIRVE PARA JUGAR

En la actualidad, y para determinados títulos, es definitivo el sistema que hayamos elegido o al que se haya podido optar para jugar. El juego no es un elemento exento, de ahí que el medio muchas veces sea un fin en sí mismo. La comercialización de la máquina en la que jugamos se muestra como un hándicap, un factor decisivo, que nos permitirá ejecutar el juego escogido. Ordenador (PC o Mac, entorno Windows en sus diversas versiones, Linux...), consola Xbox 360 y One, Playstation (versiones One, 2, 3, 4, Portable y Vita), Nintendo DS y 3Ds (más todas las anteriores de la empresa como Game Cube o Game Boy), Wii y Wii-U (también del gigante nipón), Iphone, N-Gage, modelos diversos de terminales móviles de telefonía, más todo el elenco de tabletas existentes en el mercado...¹⁹. Hablamos de una actualidad en el plano del hardware, es decir, del soporte físico en el que se ejecutará el juego, que ha sido fruto de una evolución acelerada desde mitad del pasado siglo XX.

Desde que apareció la que se considera primera consola en 1972, la Magnavox Odyssey²⁰, el panorama de las plataformas destinadas exclusivamente a juegos no ha hecho más que vivir una revolución tecnológica tras otra. El

19 Sobre este tema, véase MORENO HERRERO, I. y GARCÍA SERRANO, J.A.: «Las nuevas pantallas, un reto educativo», *Revista Complutense de Educación*, 17-1 (2006), pp. 135-149.

20 Las historias de los soportes para videojuegos y de los juegos en sí mismos están destinadas a ser confeccionadas de manera progresiva, pues quedan en muy breve plazo anticuadas y obsoletas. Para los periodos fijos, es decir, orígenes, desarrollo, inicios de las empresas de hardware y software, etc., es posible encontrar textos de calidad y bastante completos. Existen breves historias de los videojuegos repartidas entre el formato electrónico y que podemos localizar en internet, como <http://fabiansapin.centerblog.net> o <https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego#Historia>. En formato papel en *Guinness World Records. Especial videojuegos 2008*, Barcelona, Planeta, 2008, pp. 24 y ss. DEMARIA, R. y WILSON, J.L.: *High score! La Historia ilustrada de los videojuegos*, Madrid, Osborne McGraw-Hill, 2002. MARTÍNEZ, D.: *De Seper Mario a Lara Croft. La historia oculta de los videojuegos (nueva edición ampliada De Call of Duty a Minecraft)*, Dolmen Editorial, 2015 (1ª ed. 2003), o las páginas pertinentes en el libro mencionado de I. LÓPEZ REDONDO (¿Qué es un videojuego?, pp. 127-197). Algunos se centran en las primeras etapas, intentando definir elementos concretos del fenómeno, como el juego *arcade* (LÓPEZ NIETO, D.: «Análisis del contexto histórico y tecnológico del origen de los videojuegos», *Icono 14*, 8 (2006). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2212686>.

primer gran momento de estos aparatos vino con la comercialización a finales de la década de 1970 de la Atari VCS/2600, que permitía el cambio de juegos, particularizados en cartuchos intercambiables. Muy poco más tarde, apareció en el mercado un aparato que permitía fácilmente la programación de juegos, unos más simples que otros, pero todos muy sencillos y con interfaces sobrios, lineales y de colores planos. Nos referimos al Sinclair Spectrum ZX, surgido en 1982. Ya existían en locales públicos ciertas máquinas que iban sustituyendo poco a poco el clásico *pinball*, entre los que hay que atender a tres juegos *eternos*: el *Pac-Man* (o Comecocos), *Space Invaders* (los «marcianitos» en sus múltiples variantes, incluido el de *Asteroids*) y el *Tetris*. Pero de esta época, y con la aplicación de una novedosa tecnología (denominada *laserdisc*²¹), se podía jugar en los recreativos o en bares a un juego que ya *sonaba a medieval*, y que desde entonces ha vivido una eterna juventud, con múltiples ediciones en absolutamente todas las plataformas (de forma muy reciente hasta en UMD para PSP). Me refiero a *Dragon's Lair*, que supuso una plasmación inmediata de lo que suponían los mandobles dados por un *cartoon* con indumentaria identificada con el periodo medieval y que era controlado por el jugador. Dirk, el protagonista (otra cuestión en la que no voy a entrar en este artículo es en la personalidad propia que llegan a alcanzar estos personajes de ficción o no ficción), queda descrito en el manual de usuario para juego en PC de forma clara: «Ayuda a Dirk, un intrépido caballero medieval, a rescatar a la princesa Daphne, cautiva en la guarida del dragón». Tuvo un éxito enorme, y eso que constaba de 800 puntos de decisión donde un jugador que no tuviera fallo alguno tardaría menos de diez minutos en completar el juego. ¿Fueron los gráficos, fue la espectacularidad del manejo del personaje con la espada en alto? A día de hoy sigue siendo un personaje de culto, con mercadotecnia incluida y adaptaciones gráficas de los personajes (a Daphne nos la podemos encontrar en la red representada ciertamente como un símbolo sexual puro). Pero dejamos de forma tajante este tipo de juego, tanto en cuanto también voy a diferenciar entre los juegos que hacen uso de fenómenos y elementos inverosímiles, fantásticos y mágicos (propios del tópico sobre lo medieval que existe de forma generalizada), y los que guardan una regla de rigor histórico, más o menos conseguido. Tornaré sobre este asunto, pues es uno de los soportes del estudio.

21 De este momento y con esta tecnología se produjo el primer simulador de vuelo para salas recreativas de gran espectacularidad, el *Mach 3*, donde el jugador pilotaba un avión de combate. Podemos ver este juego en una secuencia de la película *Terminator 2* (dir. J. Cameron, 1991).

~ Ilustración 3 ~



Esta etapa de desarrollo coincidió con el cambio entre las épocas «dorada» y la «impulsora», según la clasificación de Huertero²². En la primera se asentó el videojuego como un elemento destinado al entretenimiento casero (la época de los citados «marcianitos»), y en la segunda, comprendida entre 1983 y 1994, donde disminuyeron los límites tecnológicos para la creación de videojuegos; fue cuando se generaron las franquicias de este producto. El juego citado de *Dragon's Lair* tenía pues, el trampolín para acercar mundos oníricos y fantásticos, aquello por lo que el universo de *lo medieval* atrae a nuestra civilización occidental (al po-

22 HUERTERO VALLE, G.A.: «Videojuegos políticos: una forma diferente de entender la política», *Razón y palabra*, 58 (2007), <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n58/ghuetero.html>. Aparece este mismo artículo en: www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=141, correspondiente a *Textos de la CiberSociedad*, 12 (2006). Distingue entre *pionera* (1971-1978), *dorada* (1978-1983), *impulsora* (1983-1994), *tecnológica* (1994-2004) donde la industria del videojuego tomó posiciones de poder, con la expansión definitiva del PC y el comienzo de la guerra de las consolas, y *flash* (desde 2004 hasta la actualidad), cuando la aplicación de determinadas herramientas (Macromedia Flash y Java de Sun) facilitan a creadores independientes la producción, acompañado de la expansión definitiva de internet que facilita su difusión.



tencial jugador) desde el mismo Renacimiento (al fin y al cabo, es cuando se genera el concepto). El Romanticismo y la literatura fantástica de Tolkien o Lewis tenía el complemento (y digo bien, *complemento*) perfecto para su desarrollo.

La aplicación de tecnología derivó en una multiplicación exponencial a la diversidad de juegos. La expansión del PC y la génesis de la guerra de consolas en la década de los 90 hicieron que los desarrolladores (los que crean el juego) ofrecieran a los consumidores la oportunidad de jugar a cualquier cosa, donde de manera progresiva, la cultura visual de la era del ordenador es cinematográfica en su apariencia, digital en lo material e informática en su lógica²³, ergo hablamos de una apariencia atractiva cada vez mayor que absorbe jugadores de forma paulatina.

La aparición de los juegos de estrategia en esos años también revolucionó las posibilidades que había para desarrollar productos que trasladaran al público desde las mesas a las pantallas. Ya no hacía falta que hubiera otra persona para poder competir en partidas estratégicas o tácticas: el sustrato histórico estaba ahí simplemente para hacer uso de él.

La mejora sustancial de los distintos componentes de los ordenadores personales, a través de la aplicación de la tecnología *antialiasing* (explicada de forma simple, la que evita que los gráficos se nos muestren pixelizados en exceso, difuminando los contornos) con el crecimiento de memoria en las tarjetas gráficas, con perfeccionamiento continuo además de esos procesamientos de información, ha ido acompañada de la conocida como *guerra de las consolas*, existente entre grandes compañías de este tipo de ocio, de Microsoft a Sony, pasando por Nintendo. El fenómeno del *streaming*, de los juegos online, de los portales *Steam*, *Uplay* o *EA*, y de los juegos *indie* para teléfonos inteligentes y tabletas ha venido a complicar aún más todo el panorama. Cada juego precisa de una aplicación concreta, por lo que el grado de introducción comercial se muestra decisivo a la hora de comentar a qué juegos inspirados en el Medievo tiene acceso el jugador. Un juego RTS (estrategia en tiempo real) que hasta hace bien poco parecía restringido al medio PC, a través del videojuego *Halo Wars* ha ocupado un espacio en las consolas (Xbox), por no hablar de *Grand Ages Medieval* para PS4 o los diversos títulos de la saga *Assassin's Creed*. Pero incluso el juego medieval más expandido, *Age of Empire II* (la serie básica, la de *The Ages of Kings*, sin contar las expansiones) y que había sido generado para las plataformas PC y Mac, había encontrado su aplicación en la PS2, en la Nintendo DS (aquí con una aplicación tipológica como juego TBS, estrategia por turnos), y en terminales de telefonía móvil.

23 MANOVICH, L.: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona, Paidós, 2005, p. 241.

Insisto en que no se trata de un condicionante, sino que es una cuestión que determina sin lugar a dudas el uso y disfrute de un juego en concreto. Las empresas, grandes multinacionales en el caso de las consolas, dirigen la implantación de esos juegos a través de su comercialización. Los ordenadores personales plantean otros condicionantes, donde más tienen que ver las distribuidoras del software. De todas formas, desde 2009 el panorama no ha hecho otra cosa que cambiar y alterar mucho todo este ámbito.

2.2. EL SOFTWARE. EL MUNDO EMPRESARIAL, LA DISTRIBUCIÓN Y LOS TEMAS HISTÓRICOS

Llegado este punto, es oportuno mencionar de manera breve que esos mismos límites llegan a los juegos en sí. Si la implantación de un sistema de consolas se muestra evidente para entender por qué podemos jugar a un juego o no en un área económica, en este caso la Unión Europea, no lo es en menor grado el interés comercial de la distribuidora por vender un producto en un solar determinado. Un ejemplo; teniendo en cuenta que los estudios de desarrollo españoles eran muy pocos en 2009, con los honrosísimos casos de Pyro Studios, FX Interactive (hispano-italiana), Alcachofa Soft o la por entonces extinta Dinamic (en 2016 casi no queda ninguno de los anteriores), el idioma también termina siendo un límite en sí mismo, tanto en cuanto supone un obstáculo para jugar con cierta desenvoltura para un público que mayoritariamente malentiende el inglés (por no hablar de otras lenguas). En este sentido, existe un juego, titulado *Europa 1400*, de la saga *The Guild*, que no tuvo gran éxito en nuestro país por el mero hecho de estar en inglés; ahora ha sido reeditado con las expansiones y con la segunda parte (que lleva por título *Pirates of the European Seas*, en 2008), donde ésta sí tiene traducido al español todos los textos, aunque no las voces. Una normativa obliga a ofrecer ese tipo de información al consumidor antes de adquirir el producto, por lo que no es extraño localizar la consabida etiqueta para atraer al potencial comprador con «Totalmente en castellano» (o «Totalmente en español») o especificando simplemente «Juego en castellano». Es habitual que también se indique la limitación idiomática aclarando «Textos de pantalla en inglés» (como en *Grandes Invasiones. Las invasiones bárbaras 350-1066 dC*), o un minúsculo cuadro indicativo acerca de qué es lo traducido o no al castellano (por ejemplo, caso de *Knights of Honor*, que especifica de forma mínima que el manual está en castellano, pero que voces y textos en pantalla en inglés, con las consabidas banderitas nacionales identificativas). Esto último suele ser habitual, pues los manuales aseguran que

el comprador tiene una guía suficiente para poder desenvolverse en el juego; en el caso del aludido *Europa 1400. The Guild*, el manual en castellano se encuentra inserto en formato pdf en el soporte CD, pero el segundo sí que lleva una guía completa. En la plataforma Steam, existe a la derecha de la pantalla una guía donde especifica qué idioma es el que ofrece el título en concreto, desde las voces hasta los textos.

Todos estos supuestos, desde el idiomático hasta el propio de ofrecimiento del producto abaratando costes, nos lleva al punto de partida de este epígrafe. Los intereses comerciales de las grandes distribuidoras (las que al fin y al cabo traducen o no los juegos) condicionan sobremanera el arraigo de determinados videojuegos entre el público. Las estrategias de mercado, acompañadas por la propia dinámica reguladora de oferta y demanda, suponen en buena parte de los casos el destino de esos productos. Promoción, distribución, interés específico de los intermediarios (franquicias o grandes casas comerciales), etc., terminan por dirigir en un alto grado la implantación de un videojuego.

La situación económica termina por condicionar gravemente el lanzamiento o finalización de cualquier título, como sucede de manera general. Y no aludo a la actual coyuntura, sino a la propia empresarial (de hecho, el sector videojuegos es una de las que está experimentando un crecimiento sin precedentes en el mundo del ocio, por el bajo coste que termina resultando en comparación con la inversión-horas de disfrute). La caída de consolas (caso de Atari en los 80), la apuesta decidida por determinadas plataformas (Microsoft con Xbox) o la aplicación diversa de las máquinas hacia otras actividades (caso de la PS3 con el reproductor BlueRay, PSP como navegador GPS, o el propio PC o Mac como útiles de trabajo), son factores de trascendencia tan grande que el jugador sufre pasivo estos movimientos. La única respuesta que le queda es la de comprar o no estos productos. Y aquí es donde entra el *gusto* por determinados temas.

Es momento de mencionar el fenómeno no sólo de las sagas sino de las expansiones. El éxito de algún título asegura que se han generado dos fuerzas paralelas que caminan hacia el mismo lugar; por un lado, el interés empresarial que, deseoso de repetir beneficios, insistirá en una nueva versión mejorada del juego. Es la *saga* aplicada al campo del videojuego. Son los casos de las segundas partes, terceras, cuartas..., donde además del número identificador (*Caesar*, *Caesar II*, *III* y *IV*) cambia normalmente la interfaz, mejorando notablemente los gráficos y la gestión del juego (a veces hasta el juego completo). *Stronghold* y *Medieval Total War* son los ejemplos más sobresalientes para el juego ambientado en la Edad Media. Y un elemento distinto es la *expansión* para PC o

~ Ilustración 4 ~



Mac. En primer lugar, precisa para jugar que en la máquina ya esté instalado el juego origen (factor que anuncian las distribuidoras en las cajas de forma obligatoria, bajo diversas fórmulas, pero todas advirtiendo de esa necesidad), y son ampliaciones a ese juego primero. Desde la perspectiva comercial es muy sugerente, pues ya se tiene a un público potencial que desea continuar con el juego, además por diversos motivos. Si en el plano de la ciencia ficción son infinitas las posibilidades (sólo contamos con el límite de la imaginación de los guionistas), en los videojuegos de sustrato histórico se tienen las diversas vías de especificidades históricas. Aunque insistamos en ello más adelante, no me resisto a aludir a las expansiones de *MTW*, tanto en para el primer juego de la saga como para el segundo. Para el primero contábamos con la expansión *Viking Invasion*, concretado el escenario en las islas británicas durante el periodo altomedieval; para el segundo la expansión es múltiple, pues en el producto *Medieval Total War II: Kingdoms* quedan incluidas cuatro microexpansiones, juegos independientes en sí mismos, aunque con el mismo sistema de jugabilidad: *Britannia*, *Teutonic*, *Crusades* y *Americas* (concretado en las fases primarias de la conquista americana del Caribe y Centroamérica). El producto podía ser adquirido en un pack para coleccionistas, aparte de las ediciones *Gold* (que recogen el juego original y las expansiones), recurso utilizado para vender los mismos juegos pero con algún incentivo específico (un mapa, una figurita,

postales...). Ha sido utilizado por la misma empresa y para *Empire Total War*, donde cambiaba la caja, se incluía un gran mapa y se regalaban cuatro unidades específicas tras registrar el juego online. *Napoleon TW*, *Shogun 2* (incluidas las expansiones y *Fall of the Samurai*), *Rome TW 2* (y las suyas, donde a la conquista de las Galias, Ira de Esparta, o Aníbal a las puertas de Roma...) y *Total War: Attila*, donde la expansión *Carlomagno* termina por completar una saga hasta el momento espectacular.

Sobra decir que el videojuego inspirado o ambientado en la Edad Media, o simulándola, es uno de los grandes favoritos, tanto en si es un juego que tiene una verosimilitud alta como si se trata de un mundo fantástico e irreal, vinculado a la imagen prototípica del Medievo. La demanda de esos títulos por parte de los jugadores, tanto si son ocasionales como si son habituales, ha sido creciente, y no es extraño que el trasfondo medieval para juegos que han ido saliendo al mercado desde hace veinticinco años tenga ese periodo como el marco histórico para la aventura, reto o disfrute del juego por sí mismo (*jugar por jugar*). La dinámica ha sido continua, con hitos como *Zelda*, los medievales de *Total War* (incluidos los de época bajoimperial y tardoantigua citados con anterioridad), *Age of Empire II* y su expansión *The conquerors*, todas las versiones de *Tzar*, *Assasin's Creed* y los desarrollados en el periodo renacentista (el segundo título de la saga, además de la *Hermanidad*, *Revelation* y la primera escena de *Unity*), *Stronghold* (la saga completa), todo el universo fantástico de *El señor de los Anillos*, el de *Narnia*, *World of Warcraft*, *The Guild*, la saga *Patrician*, *Mount & Blade*, *Rise of Venice*, *Grand Ages Medieval...* por decir algunos. En muchas ocasiones, éstos han surgido al amparo de lanzamientos ajenos al mundo del videojuego, pero que han tenido su reflejo en él a través de alguna aplicación para incrementar los ingresos por mercadotecnia, aprovechando lo llamativo que resulta vivir y protagonizar de manera virtual la propia película; de la misma forma que la productora de la trilogía del *Señor de los Anillos* ha lanzado todo tipo de artilugios, o a raíz del estreno del *Beowulf* de Zemeckis y la novela homónima de Kiernan (ambas de 2007)²⁴, los videojuegos²⁵ entraban a formar parte de esa panoplia

24 CONDE SILVESTRE, J.C.: «Estrategias y recursos para la reelaboración de un poema heroico medieval en el siglo XXI: los Beowulfs de Robert Zemeckis y Caitlín R. Kiernan», *Miscelánea Medieval Murciana*, XXXIII (2009), pp. 9-31.

25 Para el caso de *El Señor de los Anillos* contamos con *El Señor de los Anillos Online: Sombras de Angmar* (un MMORPG, muy similar a *WoW*), *El Señor de los Anillos: el retorno del rey*, *El Señor de los Anillos: las dos torres* y *El Señor de los Anillos: la tercera edad* (todas para PS2, aunque perteneciendo a distinta tipología de juego, pues mientras los dos primeros eran de acción, un «beat'em up», el tercero es un RPG del estilo de *Final Fantasy*), así como *El Señor de los Anillos:*

que representa la explotación de un producto de consumo (y el videojuego lo es). Por lo tanto, concluyo con que el videojuego es un elemento más de los que aparecen expuestos en la vitrina para ser consumidos; el mercado demanda productos *medievales*, por lo que las empresas corresponden en su justa medida, dirigiendo a su vez hacia esos mismos gustos. La ampliación del tema histórico, o pseudohistórico, es algo que las propias firmas van insistiendo a la búsqueda del mismo tipo de jugador pero que bascula hacia otros periodos históricos que le atraen más que el medieval, caso de los numerosos sobre el tema de la Roma clásica (desde aquel *Las grandes batallas de Julio César*, pasando por *Pax Romana*, *Age of Empires. Gold Edition*, *Rome Total War 1 y 2*, *Roma*, *Praetorians*, *Pompeya: la leyenda del Vesubio*, la extensa saga *Imperium*, la *Caesar*, *Civcity Roma*, *Great Battles of Rome*, *Europa Universalis: Roma y su expansión Vae Victis*, *Legión Arena*, *Glory of the Roman Empire*, *Imperium Romanum Gold Edition*, el de *Artyria*, juego online, o *Esa horrible Historia: depravados romanos*, para Wii, PC y DS, fruto de la serie de libros de Historia para niños «Esa Horrible Historia»), Grecia (*Sparta*, *Señor del Olimpo «Zeus»*, *Rise of the Argonauts*, *Alexander*: expansión de *RTW*, *Las grandes batallas de Alejandro Magno*, *Alexander*, sobre las campañas de Alejandro Magno, el propio de *Alejandro Magno* a resultados de la película de Oliver Stone, o la Ira de Esparta, expansión de *Rome 2 TW*), los amplios para civilizaciones antiguas (*Rise and Fall: civilizations at war*, *Strenght & Honour: gestión de imperios en el mundo antiguo (260 aC-100 dC)*, *Chariots of War*), de forma puntual los de época moderna (la saga *Cossacks* y sus correspondientes expansiones, *Imperial Glory*, *Europa Universalis III* —aunque arranca desde el periodo bajomedieval—, *Age of Empires III* y las expansiones en el Lejano Oriente y en el Oeste Americano, *Empire Total War*, la saga *Anno (Anno 1602, Anno 1503 y Anno 1701)*, todos los relacionados con el mundo de los corsarios caribeños —la saga de *Port Royale*, *Black Buccaneer*, *Sea Dogs*, el legendario *Monkey Island*, *Piratas del Caribe*—, *American Conquest*, la expansión de *Civilization IV: Colonization*) y los del periodo egipcio antiguo (*Faraón* y la expansión *Cleopatra*,

la batalla por la Tierra Media (estrategia para PC) y *El Señor de los Anillos: la conquista* (multiplataforma: PC, X360, PS3 y Nintendo DS). Para *Beowulf* con el juego homónimo para PC, Xbox, PSP y PS3, desarrollada por la francocanadiense Ubisoft. Y *King Arthur* para PS2 y Xbox. Esta estrategia de mercado es habitual para estos productos, teniendo casos de todo tipo que han «saltado» de la gran pantalla al monitor (*Torrente*, *el brazo tonto de la ley*; todas las infantiles tienen su correspondiente videojuego en casi todas las plataformas) e incluso de la pequeña pantalla (series que cuentan con su videojuego, caso de *Perdidos*, *CSI*, *Mujeres Desesperadas*...). Lo interesante es cuando han dado el salto al revés, es decir, que el videojuego ha terminado generando un film, como *Tomb Raider* o *Blade*, contando con casos «complejos» como *Alien vs Depredator*. Han sido apuntes para una lista interminable.

~ Ilustración 5 ~



la reina del Nilo, Los niños del Nilo, Egipto 1156 aC: la tumba del faraón, Egipto II: la Profecía de Heliópolis y Egipto III: el destino de Ramsés, Ankh: una aventura egipcia). Faltan muchísimos, pues la eclosión de títulos pertenecientes al ámbito *indie* y su desarrollo para plataformas Android, iOS y Windows Phone, hace una tarea casi imposible el hecho de enunciarlos todos.

Otro capítulo es el generado por el elenco de videojuegos de sustrato histórico que desarrollan una verdadera historia humana, algunos arrancando desde la Prehistoria y que llegan hasta una época futurista (ya enclavada en la ciencia ficción), y donde el jugador, según su pericia y sus logros, va alcanzando etapas marcadas por consecuciones tecnológicas que le hacen pasar por civilizaciones clásicas, por las medievales, modernas y contemporáneas. De esta forma, no es extraño que uno pueda enfrentar una hueste con una división de carros de combate, auténtica aberración para los puritas del rigor histórico pero muy divertido para quienes desean jugar sin más. Es *Empire Earth* y sus correspondientes expansiones, *Empires. Los albores de la Era Moderna* (en este caso se iniciaba en la Baja Edad Media) o la saga del conocido *Civilization*, del desarrollador Sid Meier.

Punto y aparte, pondero este apartado, es el amplísimo catálogo de videojuegos centrados en la Segunda Guerra Mundial. Hay que tener en cuenta que no sólo se han multiplicado los juegos de *shooter* (el jugador se abre paso a través de disparar a casi todo lo que se mueva), como la saga *Medal of Honor*, la de *Call of Duty* o *Brothers in Arms*, sino que la de estrategia ha asumido el papel de los antiguos *wargames* de tablero y, sobre todo, los simuladores de todo tipo y en casi todos los escenarios: aviones de combate (bien caza o bombardeo), barcos de guerra, submarinos, carros de combate... Tengamos en cuenta que estos simuladores han sido favorecidos por la industria militar, con lo que la inversión resultante deriva a corto plazo en la calidad de los productos que rápidamente saltan al mercado general. Continuaciones de este tipo de juego los tenemos con aplicaciones en la Guerra de Vietnam, Guerra Fría o en las recientes del Golfo. Insisto en que son muy numerosos los videojuegos relacionados con el gran conflicto mundial, con novedades constantes para absolutamente todas las plataformas.

No he tratado de ofrecer un listado completo de los videojuegos que tienen como sustrato algún periodo histórico (y no lo he hecho con esa intención), sino que debe quedar constancia en este punto del estudio la importancia fundamental que tiene la Historia, con mayúscula, para la generalidad de la industria y del fenómeno del videojuego. Pensar de otra forma sería negar una evidencia.



Pero dos cuestiones relativizaban o alteraban ese proceso. En primer lugar, el desarrollo en internet de juegos online, y en segundo y último, las propias descargas en formato electrónico. En este último caso había ocasiones en las que esa no era una buena opción para el jugador, ya que se podía encontrar con que alguna expansión no era jugable si no se poseía una copia adquirida en comercio, caso de *Medieval Total War II. Kingdoms*. La plataforma *Steam* ha venido a cambiarlo todo.

Otro tema distinto es la iniciativa privada que se rebelaba independiente por aquellos finales de la década pasada y quería erigirse como competidor (por su gratuidad) «con las grandes empresas del sector de los videojuegos» (tal y como especifican los creadores de *Buccaneer Quest*, un juego libre)²⁶. Internet es como el campo, sin puertas que ponerle (con la excepción de los límites que los poderes públicos nos quieran imponer). El fenómeno indie lo ha alterado todo: ya no es necesario conformar un gran estudio para lanzar al mercado un título ambientado en la Edad Media, y solo bastará con una idea y un par de desarrolladores. Son tantos los productos resultado de ese movimiento en alza, que es imposible enunciarlos a todos. ¡Cuánto ha cambiado todo en siete años, y más que va a cambiar!

2.3. INTERNET Y EL MULTIJUGADOR

Desde luego que el crecimiento de videojuegos en la red no ha parado de crecer, donde sólo es preciso registrarse ofreciendo datos sencillos, como un alias y un email, y que tiene como mayor ventaja que el soporte es la propia internet; en ocasiones son de pago, pero el resultado es el mismo. Son los conocidos como MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*), o juegos de rol multijugador masivo en línea. Tras el fenómeno *World of Warcraft* (WoW)²⁷, con once millones de jugadores en todo el mundo, y su paso a formato CD comercializado, la extensión de este tipo de juegos (de todo tipo) crece de manera espectacular. Este medio está generando foros específicos vinculados a un juego concreto, derivando por razones obvias al contexto que lo inspire. Si trata de un videojuego ambientado en el pasado medieval, los contenidos del foro estarán indefectiblemente vinculados a nuestra disciplina. Dejando de lado el mencionado videojuego, de inspiración medieval fantás-

26 <http://buccaneerquest.sourceforge.net/index.html>.

27 Página oficial: <http://www.wow-europe.com/es/index.xml>, desarrollada por Blizzard Entertainment para plataforma Windows y Mac OS X, a través de los diseñadores Rob Pardo, Jeff Kaplan y Ton Chilton.

tica, elegimos cinco juegos (aunque existen muchos más), primero y segundo de rol y el resto de estrategia: *Holy-War*²⁸, *Battle Knight*²⁹, *Kings Age*³⁰, *Guerras Tribales*³¹ y *Medieval*³². Se puede asumir la personalidad de un «cristiano, sarraceno o pagano» (HW) defendiendo o atacando Tierra Santa, o consiguiendo recursos por medio del combate y gestión, aunque lo más anima a jugar a ellos es la comunicación entre usuarios de manera directa y permanente. La interfaz del primero y del tercero está mucho mejor lograda, lo que no es un factor decisivo en este medio, sino la jugabilidad e inmediatez de respuesta y acción. *Guerras Tribales* y *Kings Age* tienen el sustrato de que los ataques continuos de tipo «fronterizo» son la base del crecimiento de la propia posición: cuanto más «robes» al vecino, más poderoso se convierte tu pueblo. Esto precisa de un tiempo conectado muy alto, por lo que, como dice algún usuario, son juegos destinados a que los vencedores sean administrativos que están sentados horas infinitas delante las pantallas.

La popularización de estos juegos «multijugador» (*multiplayer*) ha alterado la realidad de un juego en solitario en una lucha hombre-máquina. Tienen su origen en los MUD (juegos de rol), que ya existían desde *Arpanet* (la red telemática sobre la que se construyó Internet y hablamos de finales de los 70), y se basaban en el uso del texto escrito³³, sistema que se prolongó en el tiempo; en 1984 se comercializaba un juego con este sistema, *The saga of Erik the Viking*, y que no deja por menos que esbocemos una sonrisa al compararlo con cualquier juego de hoy día, incluso de los más simples online. No obstante, entre las claves de éxito en el futuro, además de otros factores como el desarrollo gráfico y de la IA (inteligencia artificial del enemigo), está la de la aplicación de los modos multijugador, a través bien de internet bien de conexión local³⁴.

28 <http://www.Holy-War.net>. «Holy War es un juego de rol online complejo al que podrás jugar gratis. Sumérgete en la emocionante era de la Guerra Santa. Elige el rol de un cruzado, un sarraceno o un pagano, y conquista o defiende la Tierra Santa». Es la definición del juego que aparece en la página de inicio. Los idiomas posibles son el alemán, el inglés, español, francés, italiano, polaco, portugués, ruso y turco.

29 <http://battleknight.es/index.php?loc=start>.

30 <http://www.kingsage.es>.

31 <http://www.guerraatribales.es>. Muy parecido a www.travian.net, el sistema de juego es similar, con aldeas que hacer crecer y defender, y atacar a los contrarios.

32 <http://www.medieval.es>.

33 ESNAOLA HORACEK, G. y LEVIS CZERNIK, D.S.: «La narrativa en los videojuegos...», pp. 64-65.

34 CARRASCO POLAINO, R.: «Propuesta de tipología básica de los videojuegos de PC y consola». *Icono 14*, 7 (2006). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2043976>.



Cuestión bien distinta es la comercialización a través de la red, pues se abre una posibilidad excepcional para que una idea independiente pueda prosperar sin más medios que el de internet. Fue el caso de *Mount & Blade*, del estudio turco Taleworlds Entertainment, puesto en el mercado por la firma Paradox, considerando el gran éxito de descargas que tenía entre los jugadores.

Desconocía en 2009 el éxito o no del sistema *OnLive*³⁵, presentado en la *Games Developers Conference* de San Francisco, que prometía reproducir los juegos de forma remota a través de internet, sin que fue precisa una consola específica. No obstante, siempre sería precisa una terminal, y en último punto, una máquina (TV, PC o Mac). En 2016, en su portal podemos leer: «After five years of uninterrupted service, the OnLive Game Service comes to an end», ya que había sido adquirida en su mayor parte por Sony.

3. JUEGOS Y JUGADORES

Era preciso que expusiera todo el complejo entramado de soportes y de funcionamiento (a muy grandes rasgos) del fenómeno videojuego para lograr entender el asiento que los juegos de ambientación en la Edad Media han tenido y tienen entre los usuarios. La enumeración de todos estos parámetros útiles para observar en su justa medida el universo del videojuego nos ha ido sugiriendo, y así lo he ido marcando según era preciso y procedente, dos factores básicos: quién juega y a qué juega. La tipología de uno y otro es básica, pues ni todos los jugadores pretenden lo mismo de un juego ni todos los juegos tienen la misma estructura lúdica, aunque ciertamente todos tengan el mismo objetivo: jugar.

Una precisión que procede antes de continuar. Desde 2003 existe un código de calificación de los videojuegos atendiendo a su contenido violento, de aparición de drogas, discriminador, situaciones de terror, léxico inapropiado y soez, o de evidencias sexuales más o menos explícitas: el conocido como PEGI (*Pan European Game Information*, similar al ESRB norteamericano o CERO japonés), y que sustituía en Europa a las diferentes clasificaciones nacionales, englobándolas en un mismo sistema. El acercamiento de determinados jugadores adolescentes a videojuegos clasificados para mayores de 18 años es más habitual de lo esperado, pues significa «entrar en el grupo» e incluso «ser más respetado»³⁶. Lo aludo porque, al fin y al cabo, y hasta que

35 <http://www.onlive.com>.

36 Hay un estudio de P.M. PÉREZ ALONSO-GETA que alude a que la aplicación del PEGI no garantiza la protección a los menores. «Protección de la infancia y nuevas tecnologías de la comunicación: el código PEGI de regulación de los videojuegos y juegos on-line». *Teoría de la Educación*,

~ Ilustración 6 ~



el jugador no tiene poder adquisitivo, quien compra el juego es el adulto, y ésa es una guía propuesta para orientarlo. En la intención de adquisición, aparte del evidente interés por parte de quien solicita un regalo, hay que tener muy en cuenta el parámetro de gustos (o responsabilidad, unilateral en muchas ocasiones) del comprador. Es muy común que el adulto se deje guiar por el comercial (o el amigo «que sabe de esto»), sin que se tenga en cuenta la particularidad del guión del videojuego, y de si la temática será del agrado del consumidor. Se suele acertar, no obstante, debido precisamente a lo generalizado y estructurado que está el mercado. Habrá que comprender que no es muy recomendable regalar a un niño de 7 años un juego de estrategia en tiempo real de temática medieval tan sólo porque hemos podido ver lo bonito que resultan los gráficos y lo que nos gusta a nosotros la Edad Media, de la misma manera que no es recomendable para ese mismo niño un videojuego donde el manejo de la espada termine por salpicar de sangre virtual la pantalla del televisor o del PC. Luego ya vendrá el adolescente que se las ingenia para hacerse con ese juego sanguinolento y transgresor.

9-3 (2008), pp. 29-47. Interesantes reflexiones sobre esta cuestión en: MARTÍNEZ PASTOR, E.: «La protección de la juventud y la infancia en el ámbito de los videojuegos: contenidos, edades y publicidad», en SAN NICOLÁS, C. y NICOLÁS, M.Á., *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, 2015, pp. 81-91.

3.1. JUGADOR «MEDIEVALISTA»

El videojugador es la persona que usa y juega a cualquier videojuego. Es una forma simple de definirlo, pero se corresponde con una realidad meridiana. A partir de ahí sí que se pueden diferenciar en categorías por su implicación en el juego. No termino de tener clara la diferencia que se propone entre los conceptos *play* y *game*, donde el primer concepto queda circunscrito al disfrute del juego por el mero hecho de jugar, y el segundo al empleo por adultos, con reglas y objetivos³⁷. Se juega por muchos motivos, pero nadie juega para perder, sino para conseguir cualquier objetivo, bien en el seno del juego bien fuera de él. La edad media del jugador en España, según el informe ISFE para 2007³⁸, es de 26 años, aunque sabemos que esa media ha crecido por la sencilla razón de que muchos han seguido jugando. El jugador eventual es aquél que se acerca de forma esporádica a un videojuego, a cualquiera, con la intención de lo que comúnmente se dice «matar el tiempo»³⁹. La mala imagen pública que se tenía (y tiene) del jugador y del propio acto de jugar a un videojuego (vistos como auténticos drogadictos, viviendo en el Averno o en el seno de Satán) ha generado un debate entre los pedagogos y psicólogos acerca de las bondades o perjuicios que tiene el uso del videojuego; y eso que la iniciativa aprobada por el Congreso de los Diputados alude a estos juegos como «una buena oportunidad para experimentar nuevas fórmulas pedagógicas en el desarrollo educativo y en la formación de valores cívicos»⁴⁰. Como la porfía continúa, simplemente me limito a que se conozca el fenómeno antes de opinar, y a generarse un criterio a raíz de las aportaciones que algunos videojuegos tienen para el conocimiento del periodo medieval. Ese jugador ocasional se acerca con curiosidad, y casi con sorpresa, cuando observa el aluvión de informaciones que recibe sobre el periodo temporal al jugar a buena parte de esos títulos. En muchas ocasiones lo solventará con un: «Es muy complicado» para juegos ciertamente complejos, caso de los de estrategia, y se refugia normalmente en los de *arcade*, aventura o rol que *a priori* no necesitan más que un somero tutorial para ponerse a disfrutar

37 ESNAOLA HORACEK, G.A. y LEVIS CZERNIK, D.S.: «La narrativa en los videojuegos...»

38 *Key Facts. The profile of the European Videogamer. 2007*. Interactive Software Federation of Europe. Ver nota 6.

39 Es muy interesante el artículo de A. DEL PORTILLO sobre lo que representa perder el tiempo, emplear el tiempo, perder la noción del tiempo jugando, etc. «Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego», *Icono 14*, 4 (2004), <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1335384>.

40 Ver nota 3.

el juego, y los más complicados de controlar se van asumiendo con el desarrollo del mismo; pero es eso, una impresión apriorística que entraña en ocasiones sorpresas, pues el control de las situaciones precisa, insisto en determinadas circunstancias, de un conocimiento previo de realidades del juego. Por ejemplo; ver por vez primera una partida de *Siglo XIII: muerte o gloria* es espectacular, pero el control del juego es ciertamente complejo para un no iniciado. Sin embargo, el sencillo tutorial de *Mount & Blade* nos sitúa en un instante, y tras haber confeccionado nuestra particular biografía, dando mamporros por las estancias de un castillo o utilizando el arco mientras montamos a caballo como práctica. Por no hablar de alguno en consola que sólo precisa de introducir el disco y ponerse a manejar botones, caso de *Assassin's Creed*. Conviene insistir; este jugador es el que juega de vez en cuando; no confundamos con el que se pone delante de una pantalla cada tres, cuatro o cinco meses.

Después del ocasional, tendríamos al *gamer*, jugador que conoce a fondo la industria (más o menos) y el mercado del videojuego, y suele estar al tanto de las novedades. Posiblemente sea éste el mejor modelo de análisis como jugador medievalista, ya que le dedica un tiempo preciso (y a veces precioso) para localizar el juego, calibrarlo y, si le merece la pena, jugarlo y controlarlo. Es muy interesante este tipo de jugador pues normalmente tiene un condicionante previo que le hace acercarse a un juego ambientado en la Edad Media, independientemente de si es arcade o de estrategia. Luego todo irá en gustos o en las posibilidades y jugabilidad del producto. *Lords III: the Realm* es ciertamente fantástico para entender el sistema feudovasallático, pero esa opción lo convierte en complicado de jugar para un no iniciado (en el juego o en el medievalismo).

El caso siguiente es el conocido en la jerga como *programer*, que se dedica a campeonatos oficiales en línea y a intervenir en las betas (versiones de prueba) de los programas (en este caso videojuegos), detectando en muchas ocasiones fallos que, erradicados, mejorarán el producto. En los créditos de algún manual de instrucciones sí vienen reflejados casos concretos de estas colaboraciones con la versión definitiva (la que se comercializa), como en *Siglo XIII: Muerte o gloria*, *Stronghold 2* o en casi toda la saga *TW* (sobre todo las últimas). En este punto hay que aludir al fenómeno «parche» en la plataforma PC, tan conocido para los usuarios habituales de las nuevas tecnologías. Es muy posible que esa versión contenga algún problema de jugabilidad o gestión del juego, o que genere algún problema con el equipo soportado. Entonces bien la propia firma bien algún usuario por libre confecciona un pequeño programa que completará o corregirá el error, aunque los *bugs* de muchas de estas producciones se enmendarán con las actualizaciones automáticas.



El *hardcore gamer* sería el profesional propiamente dicho, como último gradiente de los jugadores. Hay subdivisiones a su vez, con denominaciones propias de la coyuntura (como *gosu*, que son los *gamers* que tiene una habilidad especial para determinado videojuego)⁴¹.

Si bien esta es una clasificación atendiendo a la implicación del jugador con el producto, en realidad existen dos tipos extremos en los relacionados con la Edad Media y que suponen los límites para un amplio elenco de posibilidades intermedias. Me refiero a aquel jugador que es un gran aficionado a este medio pero que no tiene más iniciación al conocimiento de lo que fue aquel periodo histórico que el prototipo de lo medieval que cualquier persona puede tener, generado por el aluvión de imagen tópica que nos inunda desde niños (Edad Media igual a oscuridad, atraso, caballero, castillo, princesa); y en el otro punto más alejado, el medievalista profesional, que busca el sustrato de la veracidad (incluso de la verosimilitud) del juego. Entre los dos, podemos jalonar un vasto número de gradientes posibles.

Lo primero que hemos de contestar es qué ansía el usuario cuando inicia cualquier videojuego. Huertero⁴² alude a que intenta cumplir con dos planos bien distintos: por pura satisfacción, es decir, el mero hecho de jugar-competir-ganar-compartir⁴³, y por satisfacer al grupo. Aquí es donde ubicamos al videojuego como elemento de sociabilidad: no tener un videojuego o no jugar a él es no participar de la *tribu*. Se puede comprender la aproximación de un profesional de la Historia a este tipo de medio, pero es más complejo el hecho de qué le llama la atención a buena parte de los no amantes del conocimiento histórico (incluso alguno de estos jóvenes repudia la disciplina que reciben en sus centros de estudio) de estos juegos. Se puede argüir que está jugando, no estudiando. Pero, al fin y al cabo, en algunos de estos videojuegos es preciso un control de sucesos, condicionantes, factores y elementos propios de aquellas culturas localizadas entre los siglos V y XVI para poder disfrutar del juego. Lo espectacular es que terminan asumiendo una terminología de «unidades de

41 Son muy reveladores los datos recogidos en el informe «Hábitos e iniciación a los videojuegos...», apartado 7.1. Ver nota 2.

42 HUERTERO VALLE, G.A.: «Videojuegos políticos...».

43 Los resultados del informe «Hábitos e iniciación a los videojuegos...» lo parece confirmar, con porcentajes altísimos de jugadores (aproximadamente la mitad) que dicen jugar por entretenimiento/distracción. Los más mayores lo hacen por compartir con la familia, lo que nos conduce a la segunda propuesta que indica Huertero para indicar las razones para acercarse a un videojuego, que no es otra que la de integración, en este caso más por deseos de no separarse del grupo que por asimilarse a él, pues de hecho ya lo está.

~ Ilustración 7 ~



combate» propia de un especialista y que de ninguna otra manera hubieran tenido conocimiento de ellas. Por ejemplo, una unidad muy útil en *Age of Empires II* es el *catafracta*, como caballería pesada en la facción bizantina. Dudo mucho que de otra forma, el acceso a este término y su uso se hubiera producido con una educación digamos general. El hecho de buscar el juego y de participar de él con los *iguales* (compañeros, colegas, amigos...) no tiene mayor sentido que el de sentirse incluido y reconocido en el grupo. Hay un caso aún más interesante, y que responde a la moda concreta de algún juego. Hace años (en noviembre de 2007), y coincidiendo en ese mismo año con el lanzamiento de una de las consolas más populares, la PS3, salió al mercado *Assassin's Creed*, que explotaba la alta definición propia del reproductor Blue-Ray de la máquina de Sony. Haber jugado a este juego de aventura, ubicado en la Plena Edad Media y en Ultramar (Tierra Santa), con posibilidades de andar por las calles de Damasco, Acre, Masyaf, Arsuf y la propia Jerusalén a finales del siglo XII, significaba la ponderación personal del individuo en el grupo.

Pero eso se producía en un acercamiento «accidental» al juego *medieval*. Era la novedad, además con el nuevo aparato gráfico (desarrollado en *Scimitar*, como el utilizado para *Prince of Persia*), que permitía disfrutar de las imágenes en pantallas de HD Ready, a 720p, lo cual era un espectacular avance sobre la resolución de televisores anteriores. Lo más importante de esto es que generó



un grupo numeroso de seguidores que afianzaban no sólo el desarrollo de una mercadotecnia (como ya mencioné con anterioridad), sino todo un fenómeno social en el marco del videojuego. Y eso a pesar de que tiene un PEGI +18. Pero aun siendo así, hay que tenerlo muy en cuenta, ya que insta al jugador neófito en conocimientos de Historia Medieval a saber quiénes eran los integrantes de la secta de los *assassin*⁴⁴ y hasta los personajes históricos que aparecen, amén de las ciudades, y de la circunstancia histórica concreta de la III Cruzada.

El profesional de la Historia tampoco coincide necesariamente con el jugador profesional de la Historia Medieval. El docente de Historia que juega a los videojuegos tendrá su particular inclinación sobre una temática u otra, e incluso sobre algún tipo de juego. No pensemos que todo el profesional de la disciplina histórica es un incondicional de los juegos de estrategia, considerados como los que mayor trasfondo de contenido histórico nos pueden ofrecer. Lo interesante es saber qué postura toma el jugador que sí tiene una formación como medievalista, independientemente de si ha sido a través de la Historia, la Literatura, el Arte, la Filosofía, la Filología, etc.

Lo que es indudable es que la implicación del jugador es de enorme trascendencia para lo que termina siendo un juego. Sin ir más lejos, podemos aludir al fenómeno de los *mods*. Un mod es una ampliación o perfeccionamiento (o perfilamiento) del juego por parte de algunos seguidores iniciados en la materia del mismo y con conocimientos técnicos, y que normalmente quedan expuestos en la red para uso y disfrute del resto de usuarios. Existen diversos lugares donde localizar este tipo de fichero que se tiene que instalar una vez lo está el juego original, pero menciono una URL que contiene un amplio listado de posibilidades, además de todo tipo de juegos: [gamewatcher.com](http://www.gamewatcher.com)⁴⁵. Para el juego *Rome: Total War* las opciones son muy diversas, desde la aplicación de la conquista de Iberia y, por ende, a la formalización de Hispania (*Iberia: Total War*⁴⁶), a diversos de la Antigüedad (la propia Roma o una beta de la invasión persa), de las campañas napoleónicas o, lo que más nos puede interesar, de las invasiones bárbaras con altos niveles históricos (*Europa Barbarorum*⁴⁷) y de lo

44 Muy interesante el ensayo de W.B. BARTLETT sobre este fenómeno. *Los asesinos*, Barcelona, Crítica, 2006.

45 <http://www.gamewatcher.com/mods>.

46 <http://itw.celtiberos.net>, y que redirige a www.strategyinformer.com/pc/rometotalwar/mod/23491.html, dominio actualizado de [gamewatcher.com](http://www.gamewatcher.com). No obstante, hoy se pueden localizar diversos caminos para conseguir *mods*, como <http://www.moddb.com/games/medieval-ii-total-war-kingsdoms/mods>.

47 <http://www.europabarbarorum.com/>

que aparecía denominado en la mod como *Rome Medieval*⁴⁸. Había incluso de *Star Wars*. Lo interesante es que la comunidad de jugadores de la saga completa de TW es tan enorme que lógicamente se generó un foro específico: *Total War Center*⁴⁹, donde se puede hallar el lugar perfecto para encontrar los mods que se deseen, al punto de que tuvieron que publicar una normativa de funcionamiento y aprovechamiento de los mismos. En la actualidad, existe una gran variedad de posibilidades para TW en todos los títulos de la saga, fácilmente localizables en la red⁵⁰, donde incluso tenemos varios talleres que indican cómo hacerlos⁵¹.

~ Ilustración 8 ~



Los conceptos «veracidad», «verosimilitud», «concreción histórica» o «adecuación de los contenidos a la Historia» son inherentes a la toma de posición primera por parte del *medievalista* (aquí englobo no sólo al docente, sino al investigador y al aficionado a temas referidos al Medievo). Escogerá un vi-

48 Había un listado de posibles descargas en <http://www.strategyinformer.com/pc/rome-totalwar/mod/23772.html>, con fecha 23 de abril de 2009.

49 <http://www.twcenter.net>.

50 Destaco www.totalwarspain.com.

51 Caso de http://wiki.totalwar.com/w/Steam_Workshop_and_How_to_Make_Mods.

deojuego o no según su criterio de aprendizaje e incluso de visibilidad de una realidad que sólo ha imaginado en los libros y que ahora tiene oportunidad de *re-crear*; incluso de vivir de manera virtual a través de determinados juegos, como *Mount & Blade*, la saga *The Guild* o *Assassin's Creed*. En esa toma de postura es donde cabe ahora realizar el gran cisma entre jugadores: aquellos que buscan esa veracidad, y los que no les importa que haya licencias fantásticas en aras de lograr el juego deseado por el autor (caso de apariciones de magos, dragones, seres mágicos, etc.). Desconozco si el 20% de jugadores enclavados entre los que poseían en 2007 unos estudios superiores (o con datos actualizados para 2009, no disponibles tampoco para 2008) se decantaban por unos u otros. La edad del jugador tiene mucho que decir en este sentido, pues sabemos que en torno al 43% de los menores de 30 años se consideraban jugadores habituales, restringiéndose al 16% en los comprendidos entre los 30 y 49 años (informe ISFE 2007). Por lo tanto, la formación previa sí está implícita en el uso y perspectiva que el investigador puede tener de la imagen que de lo *medieval* arrojan estos videojuegos. Es posible que tengan que pasar aún unos cuantos años para que el impacto lo podamos calibrar en su justa medida, cuando la realidad sea comprendida de manera completa por el docente (él ya habría jugado y tendría conocimientos al respecto, al mismo nivel que sus alumnos). Lo podemos comprobar cuando el interés por el juego de estrategia cae estrepitosamente a partir de los 45 años, así como el de aventura⁵². Pero eso son datos de hoy día; el informe puesto en la web de la por entonces Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (*aDeSe*) sobre los videojuegos en los hogares españoles, con cifras y resultados del año 2000, necesitaban en 2009 una revisión profunda. En 2016, la aDeSe se había transformado dos años atrás en la AEVI (Asociación Española de Videojuegos) e integra a las principales grandes empresas de toda la cadena de producción de un videojuego: Novarama, Activision-Blizzard, Disney Interactive, Electronic Arts, GAME, Koch Media, Microsoft, Bandai Namco, Nintendo, Sony Computer Entertainment, Take Two Interactive, Ubisoft y Warner Interactive⁵³.

52 Informe «Hábitos e iniciación a los videojuegos...» Aquí también se recoge un dato muy interesante a colación de lo que indico sobre la «normalización» de la edad conforme pase el tiempo, ya que casi la mitad de los encuestados en este informe comprendidos en la franja situada entre los 35 y 44 años contestaron que jugaban desde la juventud.

53 <http://www.vidaextra.com/industria/la-adese-se-transforma-en-la-nueva-asociacion-espanola-de-videojuegos-aevi>.

3.2. VIDEOJUEGOS Y LA NOCIÓN E IMAGEN DE LO MEDIEVAL

Paso ahora a referirme de manera concreta y ya definida al videojuego circunscrito al periodo medieval. Conviene recordar algo que vengo refiriendo desde el comienzo del presente estudio. Asumo la división ofrecida por R. Carrasco Polaino quien especifica que el juego puede ser arcade, de aventura y rol, de simulación, de estrategia, deportivo y de puzzles y preguntas⁵⁴. En arcade, en los de aventura y rol, y en los de estrategia podemos encontrar juegos ambientados o inspirados en el Medievo; hace algunos años se comercializó uno por la firma Diáspora, bajo el título *Trivial Templarios 15.000*, que consistía en un videojuego de preguntas con el objetivo de conseguir el tesoro de la Orden, pero cuyo interés es simplemente el de referir su existencia anecdótica. Acto seguido y como siguiente escalón, es preciso hacer la división forzosa de los videojuegos que tienen a la Edad Media como la excusa gráfica y los que sí vinculan su guión y objeto al periodo medieval. En una palabra: los que son fantásticos y los que se atienen a una historia más o menos inspirada en la realidad pretérita. Este fenómeno no sucede con ninguna otra etapa histórica, de ese elenco de videojuegos que mencioné con ocasión de los alusivos a otros momentos de la Historia: los juegos vinculados al pasado romano clásico no tienen un mago suelto (a excepción de ciertas licencias en determinados títulos a costa de los «héroes», como *Rise and Fall. La caída de los Imperios*, o de alguno de la saga *Imperium*), pues ya existe un juego específico de estrategia en tiempo real referido al mundo mitológico (*Age of Mythology*, desarrollado por Ensemble Studios y publicado por Microsoft en 2002). Si acaso, y referidos a la II Guerra Mundial, algún *shooter* con el trasfondo de un castillo gótico habitado por monstruosos soldados nazis (*Wolfenstein 3D*, de id Software, y distribuido por Apogee Software, aunque la tecnología ha hecho posible maravillas gráficas como las que aparecen en *Wolfenstein The New Order* y *The Old Blood*), o alguna historia virtual al más puro estilo «qué hubiera pasado si...», como el simulador *Enigma*, o algunas aventuras gráficas, caso de *Turning Point, Homefront* o el mencionado *Wolfenstein The New Order*.

3.2.1. Videojuego fantástico

Me voy a referir de forma muy breve a este apartado, vinculándolo al interés que la imagen de *lo medieval* tiene para Occidente desde la recuperación román-

54 CARRASCO POLAINO, R.: «Propuesta de tipología básica...».



tica del XIX. Tomando como punto de partida indiscutible al ciclo artúrico⁵⁵ para toda la cuestión (de hecho, junto a la épica germánica y nórdica, es la base de todos estos «mundos»), en realidad pertenece a un impulso paralelo, pues se trata también del resultado generado por la tradición gestada al amparo de las obras de Lewis y Tolkien (ambos amigos en el círculo literario de los *Inklings*). Hay que tener muy en cuenta todo el cuerpo épico europeo, sobre todo el generado en el Norte (incluida Francia, con la *Canción de Roldán* o el *Cantar de Guillermo*), donde lo «maravilloso» forma parte indisoluble de la cultura occidental; es evidente pues la importancia de *El Anillo de los Nibelungos* o de *Beowulf*. En el conjunto de la península Ibérica esa tradición está marcada por las leyendas que la mayor parte de las localidades y comarcas poseen de época medieval (una princesa, un caballero...) pero todas imbuidas en el sustrato más puramente hispánico del romance, que bebe a su vez de la épica hispánica, más vinculada al mundo real e histórico que la del resto de Europa, como ya puso de manifiesto Menéndez Pidal en su momento. De todas formas, lo fantástico forma parte indisoluble de esta tradición generada en la Edad Media, y que se transforma y adapta a la modernidad a través de las sagas de los dos autores aludidos (entre otros).

Pero siempre se suele olvidar lo *fundamental* que fue el género de los *libros de caballerías* para el sostenimiento de esos mundos ilusorios, donde lo imposible era real y lo fantástico era lo habitual. El sustrato de esta base cultural parece haberse perdido como punto de referencia, cuando en realidad los videojuegos toman ideas recogidas de esta literatura, matizada por la influencia masiva de las obras de Tolkien. Pero lo que no se suele conocer es el profundo conocimiento que de la épica germánica (tanto nórdica como alemana, gran conocedor y estudioso de *Beowulf*) tenía el autor inglés (de hecho, la familia hundía sus raíces en la Baja Sajonia), por lo que es reseñable el interés que una nueva épica inglesa podía ser generada en sus obras. Su amigo Lewis compartía esas aficiones por la épica nórdica, tal y como ya he aludido en sus reuniones literarias del pub *The Eagle and Child*. Por lo tanto, no veamos ninguna discontinuidad cultural entre aquellas epopeyas y las que genera cualquier videojugador al frente de su propia aventura.

Las posibilidades abiertas por el nuevo arte infográfico del videojuego eran infinitas, y las aplicaciones surgidas fueron de la mano de esta corriente, donde la interfaz medieval cubría, protegía y hasta legitimaba (y lo sigue haciendo) cual-

55 Por supuesto cuenta con sus pertinentes videojuegos, tanto el resultante del film dirigido por Fuqua en 2004 (*King Arthur*, Krome Studios, 2005), como los previos de *Tzar. Excalibur y el rey Arturo* (FX Interactive, 2002) y *Legion: The legend of Excalibur* (Midway, 2002) o el reciente *Sonic y el Caballero Negro* (SEGA, 2009).

quier guión que se desarrollase en mundos oníricos o fantásticos. Grandes espadas y descomunales hachas, criaturas inefables, con formas imposibles, corazas y yelmos ciertamente manieristas, hechos fantásticos, procesos irreales, fenómenos propios de mundos ajenos... parafernalia sacada de la más pura tradición del rey Arturo y que también absorbe parte de los libros de caballerías como vengo diciendo. Morgana, Lancelot, Merlín, Amadís de Gaula, Tirant lo Blanc, Perceval, etc. se ponen al mismo nivel que Sartharion, Malygos, Sir Anduin Lothar o el rey Llane (todos estos últimos presentes en *World of Warcraft*). Monstruos y seres extraordinarios que conviven con humanos (o humanoides) expuestos tanto al fulminante rayo de un mago como al rápido virote salido de una oportuna balles-ta. Si a esto le añadimos una muy ponderada aportación de cultura *manga* japonesa, el resultado es que incluso tendremos trasferencias de aspectos en sentido contrario, confundiendo personajes reales ataviados como héroes de cualquier cómic nipón. El mejor ejemplo con el que contamos es el de los protagonistas de *Bladestorm. La Guerra de los Cien Años*, donde el Príncipe Negro es un caballero salido de cualquier viñeta de un *seinen manga* (manga dirigido a hombres jóvenes y adultos) desarrollado como *jidaimono* (manga ambientado en el Japón feudal). Por no hablar de la reina Felipa, reproducida con un atractivo fuera de lo común, e identificada como general inglés: porque las chicas también juegan, una realidad que aleja de los prejuicios de que estos inventos son cosas de chicos.

Bien, pues en esta tesitura hallamos en el mundo de los videojuegos una cantidad tal de posibilidades que sería preciso un estudio específico de cómo se absorbe esta imagen medieval y se proyecta hacia esos mismos juegos. No interesa la realidad, ni se pretende siquiera forzar un guión de verosimilitud. Es fantástico y no se pretende que sea otra cosa. Y el jugador tampoco busca esa veracidad, sino que se incorpora a ese particular mundo generado (bien en la imaginación a través de la lectura de *El Señor de los Anillos*, bien de manera visual pasiva tras ver alguna de las películas de la trilogía del director Peter Jackson, o bien, y es lo que nos interesa, interviniendo de manera activa mediante el manejo del videojuego). No sé si es oportuno vincular una evasión de la realidad «que se presenta hostil, cargada de demandas y exigencias que los ciudadanos comunes, difícilmente, son capaces de abordar»⁵⁶, al empleo de este tipo de videojuego, pues se lo logra de igual forma con cualquier otro de diversa temática, incluso con el referido al guión histórico.

En realidad, los jugadores también van buscando con este tipo de juego involucrarse en esos mundos; en definitiva, se introducen en esos guiones (los

56 ESNAOLA HORACEK, G.A. y LEVIS CZERNIK, D.S.: «La narrativa en los videojuegos...».

hacen suyos, participan de ellos al generar determinadas posibilidades), y que abre una perspectiva distinta a lo que la progresión tecnológica en efectos gráficos puede hacernos pensar que actúa como principal atractivo para el videojugador del futuro. Al crecer el número de usuarios e incrementarse también el conocimiento en sentido global, las ventas están siendo vinculadas al ofrecimiento de una historia elaborada, «que implique al jugador y le permita divertirse sin necesidad de demostrar su destreza con la palanca de juegos»⁵⁷. Este tipo de videojuego de lo *medieval* permite la generación de un guión *emergente*, es decir, que vaya brotando, emergiendo, que no sigue un camino específico, creado por el autor. Al fin y al cabo, quien crea la historia del videojuego será el propio jugador, aunque lo haga indirectamente conforme progresa el juego. Las posibilidades para el que está más vinculado al histórico son distintas, pues entramos en el campo de la Historia *re-creada*.

Este tipo de videojuego interesa porque al jugador que no tenga determinados conocimientos en Historia Medieval del Oriente europeo le va a dar igual luchar contra el príncipe Yaroslav (Gran Príncipe de Novgorod y Kiev) que contra el príncipe Caspian (fruto de la imaginación de Lewis en la saga *Las Crónicas de Narnia*), que el *hobbit* del *Señor de los Anillos* es comparable a un lancero del Vístula, o que Aragorn (cuya cara será siempre la de Viggo Mortensen) comparta vitrina con Premysl II Otakar de Bohemia (Yaroslav, el lancero del Vístula y el *Rey de Hierro y Oro* aparecen en *Siglo XIII. Muerte o gloria*). Quiere jugar y no pretende ir más allá, aunque lo interesante es que termina siendo un verdadero entendido en esos mundos, con conocimientos muy profundos sobre su población, fauna, flora, geografía e incluso instituciones de esos universos. Y este hecho es importante, porque el acercamiento a esos «universos» se muestra en un primer momento tan parecido a lo que puede ser una aproximación a las monarquías del siglo XIII para quienes no tienen mayor idea de las sociedades medievales.

57 «Hoy día el hardware necesario cabe en la palma de la mano y sus posibilidades de conexión dejan en ridículo a la tecnología que vio nacer los primeros videojuegos; pero a pesar de toda esa potencia, podría decirse que llevamos 30 años jugando a las mismas cosas. La carrera por exprimir al máximo las tarjetas gráficas de última generación está empezando a cansar al consumidor, y tras años de larga espera y dedicación a juegos sin contenido narrativo, los usuarios están deseando que los desarrolladores den un paso más y permitan que las historias de los videojuegos tomen un poco más de protagonismo». PEINADO, F. y SANTORUM, M.: «Juego emergente: ¿nuevas formas de contar historias en videojuegos?». *Icono 14*, 4 (2004). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1335389>.

Los juegos pertenecientes a este género son tantos y tan variados, integrados en la tipología de arcade, estrategia, aventura y rol (muy importante el número vinculado a este último tipo de videojuego), que sería absurdo detenerse en este punto. Baste sólo recordar títulos con una difusión enorme como los mencionados *World of Warcraft*, la saga del *Señor de los Anillos*, *Drakensang*, *Beowulf*, *Cultures* (incluido *Northland*), los vinculados a *Dungeons & Dragons* (en España traducida como *Dragones y Mazmorras*, y que como primer juego de rol de mesa ha ejercido una influencia enorme), *Warrior Kings. Battles*, *Ladnok* (un MMORPG), el más conocido *Lineage* (otro MMORPG, de finales de la década del pasado siglo, con más de 43 millones de juegos vendidos en todo el mundo) todo el generado a raíz de la mercadotecnia del fenómeno Harry Potter (*Harry Potter y la piedra filosofal*, *Harry Potter y la cámara secreta*, *Harry Potter y el prisionero de Azkabán*), la saga *Might and Magic*, la de *Warhammer* y la de *Gothic*, *Ascension to the Throne*, *Oblivion*, *Valhalla Chronicles*, y un largo etcétera. La ubicación de *Prince of Persia* (juego de plataforma muy extendido desde su aparición en 1989 para Apple II) lo hace vinculado al periodo medieval por el mero hecho de desarrollarse las pantallas del juego en el contexto de una madina islámica. Hasta el muñequito Sonic lo vemos de manera reciente encabezando un título bajo la denominación *Sonic y el Caballero Negro* (Nintendo para Wii) en plena Corte artúrica. Desde 2009, muchos han sido los títulos producidos y comercializados, sobre todo de rol, pues tienen un calado muy importante entre los usuarios.

3.2.2. Videojuego medieval histórico

Existen en el mercado desde hace dos décadas videojuegos sobre el periodo medieval que nos dejan asombrados tanto por cantidad como por calidad de los mismos. No voy a aludir a las opciones de multijugador de los diversos videojuegos que aparecerán a continuación, pues no influye en absoluto para las metas propuestas en el presente estudio.

El medio infográfico se mostraba como la herramienta ideal para mostrar los escenarios del pasado, como un castillo (*Castillo*, de Zeta Multimedia, comercializado en 1996, para PC y Mac). No se trata de la aparición de productos educativos o de difusión cultural de las distintas administraciones públicas (*Castillos de España*, de Logograph Multimedia; o los destinados a niños como *La Máquina del Tiempo del Pequeño Aventurero*, de Zeta Multimedia, o el más reciente de la serie Pipó vinculado a la materia de Matemáticas de 6º de Primaria, en el ámbito del Medieval, por decir algunos). Me

refiero a juegos que asumieron desde el comienzo lo que representaba el salto desde el tablero de juego de mesa a la pantalla del PC (entorno MS-Dos, Windows o Mac).

A mitad de la década de los 80 hubo diversos juegos que se sumaban a lo que podemos considerar con nuestra perspectiva como los pioneros de los sistemas gráficos que atraían a un público en aquel tiempo escogido, aunque expectante. De este periodo podemos reseñar *Defender of the Crown*, con gráficos espectaculares para el momento (en diversas plataformas, aunque en un principio sólo para Commodore Amiga, extendidas además a consolas más modernas como Game Boy). Aparecido en el año 1986, donde podías controlar alguna de las cinco facciones recogidas en el juego, es impresionante que Cinemaware lo haya vuelto a distribuir, actualizado eso sí, en 2007, con el subtítulo de *Heroes Live Forever* (título épico, qué duda cabe). Hay que pensar que cuando apareció el género de estrategia no estaba muy extendido en España, pero supuso un punto de inicio muy importante; de hecho, se vendieron en total un millón de copias en el mundo⁵⁸. Pero el juego evolucionará a lo largo de los años, y también se diversificó hacia la aventura, pudiendo encontrarlo para PS2 e incluso para Xbox como *Robin Hood. Defender of the Crown*, donde se puede manejar al personaje en diversas situaciones.

En 1989 apareció el primer título de lo que se convertiría con el pasar de los años en una de las sagas más interesantes de simulación comercial, ubicada en el espacio mercantil de la Liga Hanseática del siglo XIII: *The Patrician*. Se asumía el protagonismo de un comerciante y el objetivo era progresar económicamente para alcanzar el poder en la ciudad de origen, a través de escalar una serie de rangos: desde mercader, el escalón básico, hasta alcanzar el grado de gobernador. Volveré a referirme a los títulos que formalizan la saga.

Las amplias perspectivas que se abrieron tras aplicar ese esquema de juego de estrategia a la pantalla de ordenador a través de un juego como era el de *Castles II. Siege & Conquest* (de Interplay Entertainment, de 1992, y que generaba la saga abierta por *Castles*, comercializado el año anterior) dieron la oportunidad de facilitar a los aficionados a la Historia Medieval un medio con el que se identificarían. Se enclavaba en los albores del siglo XIV, donde una lucha sin cuartel entre diversas facciones (Valois, Albión, Anjou, Aragón y Borgoña) condicionaba el ascenso a rey de Bretaña a través de un reconocimiento

⁵⁸ Según recoge Alberto de Vega Luna en su comentario sobre el juego *Robin Hood: Defender of the Crown* para PC en el foro de *Meristation*. <http://www.meristation.com/pc/robin-hood-defender-of-the-crown/avances-juego/1508625>.

previo del Papado (comienza el vídeo de introducción con la comunicación de la muerte del rey bretón Carlos). El juego tenía como desarrollo la consecución de recursos (los habituales comida, oro, hierro y madera) para soportar el crecimiento del propio territorio, las conquistas, el espionaje, la diplomacia, las edificaciones de castillos y el sostenimiento de una hueste numerosa, tanto para atacar como para defenderse.

Como se puede comprobar, se trata de un juego donde la excusa es el motivo histórico, ya que el guion no se correspondía con la realidad histórica (Bretaña era un ducado, por ejemplo, ni existió tampoco nunca el rey Charles). Pero lo interesante es que podías jugar «a la Edad Media» en la pantalla de tu ordenador, incluidas las complejas relaciones que había que mantener con el Papado; este factor no ha llegado a desaparecer en ningún momento de los juegos siguientes, caso de *Medieval Total War*, definiendo por lo tanto lo importante que resultaba el buen estado diplomático con el Papa. Por esos años se comenzó a extender la pantalla en color, por lo que el salto cualitativo era sobresaliente. Los gráficos, con la excepción de la construcción de castillos, era bastante simple, pero sólo es una impresión que podemos tener hoy, pues para la época el juego era incomparable. Este videojuego de estrategia también recogía uno de los factores de mayor jugabilidad, y es el del mantenimiento de los distintos territorios propios en paz y prosperidad. Una rebelión podía llegar a emancipar la demarcación sublevada y, por ende, la pérdida de poder del jugador: la presencia de un castillo mitigaba esos intentos de rebelión. Son elementos que en adelante han ido reflejándose de una manera u otra en los juegos siguientes sobre la misma materia, como la importancia de la climatología para las acciones de guerra (en invierno las huestes se movían peor). Considero arriesgado hablar de antecedente, pero lo cierto es que esos referentes serán constantes en los juegos de estrategia medieval hasta la fecha.

Dos años después, en 1994, se asomaba al mercado *Lords of the Realm*, de Impressions Games (los mismos desarrolladores de *Faraón* y *Caesar*), con el ofrecimiento al jugador de poder maniobrar a través de la estrategia en tiempo real para hacerse con el trono inglés. El segundo título de la saga apareció en 1996, también para PC y Mac. El tercero de la serie vino en 2004, con gráficos muy mejorados, y que continuaba con la filosofía de los dos primeros: muy vinculado a la veracidad histórica, sin unidades mágicas y, a diferencia de otros juegos de estrategia, sin árbol tecnológico. Las batallas son más o menos sencillas de manejar, pudiendo hacerlo en una quincena de encuentros históricos (Hastings, Legnano, Crézy, Poitiers, Courtrai, Stirling, Bouvines, Stanford Bridge... contando con una explicación oportuna de cada batalla). Pero el



sistema estratégico del juego es bastante complicado, con una implicación de la estructura feudovasallática a la hora de controlar el territorio (con señorialización de aldeas y puntos clave de la demarcación incluida), por lo que lo hace muy atractivo de ver, pero engorroso de jugar sin una predisposición a favor. Ésa ha sido precisamente una de las críticas más feroces por parte de algunos usuarios en los foros especializados, ya que se le achacaba que una vez se había nombrado a algún vasallo, el jugador dejaba de controlar directamente lo que sucedía en ese feudo: ni podía escoger de manera personal las unidades ni realizar ninguna actuación específica, ya que la IA era la encargada de ejecutarla y gestionarla (es decir, el hecho virtual de que el vasallo se había convertido a su vez en señor de vasallos y tenía libertad de actuación amparado por la designación del señor, en este caso el jugador). Y ya tenemos la aproximación a lo que resultaba la relación privada entre señor y vasallo. Un videojugador medievalista verá siempre con buenos ojos este tipo de parámetros, aunque baje la jugabilidad.

La aparición a través del perfeccionamiento del sistema gráfico llevó a la generación de un nuevo tipo de juego de aventura que aprovechaba esa interfaz para «enganchar» al consumidor. De este tipo es el de *Cruzadas. Conspiración en el Reino de Oriente* (de Pointsoft, aparecido en 1997), que utilizando el recurso de la aventura se propone enseñar al jugador una serie de contenidos diversos sobre el periodo plenomedieval, desde la tecnología del momento hasta los mapas históricos de las Cruzadas. En realidad, se trataba de buscar la bondad educativa del recurso de las nuevas tecnologías, muy poco atractivo para quien busca el placer del juego por el mero hecho de jugar.

3.2.2.1. De *Age of Empires II: The Age of Kings*...

A los dos años, en 1999, fue donde surgió el primer gran puntal para los juegos inspirados en la etapa medieval. Me refiero a *Age of Empires II: The Age of Kings*. El juego de Microsoft, desarrollado por Ensemble Studios, continuaba la saga generada un año atrás con *Age of Empires*, circunscrita a un inicio de civilización prehistórica, y ampliada por una expansión de la época romana (*The Rise of Rome*). El videojuego, un RTS perteneciente al subgénero de *Build and Battle* (B&B), significaba un cambio brutal en cuanto a lo que significaba sentarse delante de una pantalla de ordenador y «ver la Edad Media». Si Mercedes Molina, decana de la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad Complutense de Madrid, declaraba en unas manifestaciones hechas en 2004 que el juego *Imperium III. Las grandes batallas de Roma* había generado «entu-

siastas de la Historia»⁵⁹, podríamos decir lo mismo para este juego, donde la Edad Media se ganaba una serie de adeptos irreductibles que han aguantado el paso del tiempo con el mismo título.

Entre las diversas opciones primeras del juego se encontraba un icono que, bajo la denominación de «Historia», proporcionaba al jugador una pequeña enciclopedia con información precisa sobre las facciones y diversas aclaraciones sobre la Edad Media, tal como el propio concepto, la guerra y las diferentes unidades militares, política y religión en Alta y Baja Edad Media, feudalismo, las Cruzadas, etc.

La firma Microsoft fue introduciendo el juego de manera progresiva en los Estados Unidos, en Europa y finalmente en Australia, pero no lo hizo en Japón. Indico el comentario anterior para comprobar la importancia que tiene la comercialización en el impacto de cualquier juego, tal y como lo he mencionado con anterioridad. De la misma manera, los sistemas elegidos en un principio, PC y Mac, se fueron ampliando con la aplicación del juego para PS2, Nintendo DS y finalmente terminales de telefonía móvil. Otro caso reseñable fue el de *Civilization*, gestado por Sid Meier. La versión primera, de 1991, no llegó a España, pero sí la II (en 1996) y la III (en 2002).

El motor gráfico de *Age of Empires II*, *Genie Engine*, permitió gestionar uno de los juegos más dinámicos vistos hasta la fecha. La interfaz también era espectacular para aquel momento, donde los edificios estaban recreados con primor y las unidades respondían a los arquetipos sugeridos por la imagen que se tenía de las distintas civilizaciones con las que se podía jugar (en total trece: ingleses, celtas, francos, godos, teutones, vikingos, chinos, japonés, mongoles, bizantinos, persas, sarracenos y turcos). Como su antecesora en la saga, el juego consistía en ir recolectando recursos, construir infraestructuras y en combatir para atacar o defender, progresando en fases tecnológicas que se extendían desde la Alta Edad Media hasta la Edad Imperial, pasando previamente por la Edad Feudal y la Edad de los Castillos. Las mejoras que se alcanzaban en cada una de ellas ponían en franca ventaja al jugador respecto al resto de jugadores, bien si se trataba de sistema multijugador como si se enfrentaba a la IA del programa. Una de las características mejores del juego era que cada civilización tenía sus puntos fuertes y débiles, con unidades militares generadas en los castillos que resultaban específicas de la facción (caso de los arqueros de arco largo ingleses), con lo que la identificación con el juego era mayor. Un completo árbol de desarrollo de unidades militares, edificios

59 <http://www.elmundo.es/navegante/2004/12/16/juegos/1103212223.html>.



y tecnologías guiaba la progresión del juego, necesario para culminar con éxito determinados proyectos y avanzar a la fase siguiente. La consecución de recursos (oro, piedra, madera y comida) por medio de campesinos (que se convertían en mineros, leñadores o labriegos, según se les indicase) es la base de administración del juego.

El desarrollo de determinados mapas y campañas concretas vinculaba el juego al pretérito verdadero, con episodios históricos amplios o determinados en campañas para desarrollar (como la de Juana de Arco, Gengis Khan o Federico I). De hecho, el tutorial (el medio interactivo que te «enseña» a jugar) es la campaña de William Wallace, coincidente con el estreno del film *Braveheart*, protagonizado por Mel Gibson, y que ayudaba a asumir la figura histórica real. Al comienzo de cada campaña, un narrador te situaba en la historia, que iba progresando conforme se avanzaba en el juego. Pero también se podía enfrentar uno a cualquier facción, ante la posibilidad de generarse su propia partida. Lo interesante era «poder jugar a los medievales». Los sistemas de victoria eran diversos, pero al fin y al cabo se reducían en la de sobrevivir y destruir al enemigo (aunque no necesariamente había que exterminarlo en determinada forma de juego para poder ganar).

La expansión de este videojuego, que apareció en el mercado con el subtítulo de *The Conquerors* al año siguiente, ampliando cinco civilizaciones más (dos precolombinas, aztecas y mayas, y tres del Mundo conocido, españoles, hunos y coreanos), donde se intervino en el ocaso medieval, y que también ha terminado siendo una fórmula en el otro gran juego sobre el Medievo, MTW II, tal y como veremos más adelante. Para el caso que nos ocupa, el ámbito español, esta expansión incluía la campaña del Cid, con su destierro, el desembarco almorávid y la conquista de Valencia. Otra novedad muy importante era la de poder dirigir batallas históricas: Azincourt, Hastings o Tours nos permitía asumir la dirección de la batalla como Enrique V, Guillermo el Conquistador o Carlos Martel. También se incluían algunas otras de época moderna, como Lepanto (1571), Kioto (1582) y Noryang (1598). Bajo la denominación «Vindlandsaga» se podía jugar a la aventura de Erik el Rojo en tierras más allá de Groenlandia.

Pero no se acabó la vida de este juego ahí. Al contrario. La plataforma Steam ha sido un auténtico revulsivo, pues se comercializó en alta definición en 2013 y, además, con la ampliación de las campañas con dos expansiones: *The Forgotten* (2013) y *The African Kingdoms* (2015), ambas por el equipo de desarrollo Skybox Labs pero con un trabajo previo hecho por seguidores del juego. En la primera podemos hallar las campañas de Alarico, Bari, Sforza,

el Dorado, Drácula (en realidad Vlad III contra los otomanos), Prithvi Raj III (en la India del siglo XII), y batallas históricas (Bujará, incursión vikinga a York en el 865, Kurikara, Bafea, la conquista de Chipre por Ricardo I de Inglaterra...): qué duda cabe que esta especificidad no surgió de auténticos aficionados a la Edad Media. Y la segunda, los reinos africanos, no lo es menos: la conquista de la península Ibérica por Tariq Ibn Ziyad, Sindhiata (guerras del príncipe Keita contra el reino de Ghana y Mandinga), Francisco de Almeida hacia el Norte de África, y Judith (que narra la vida de la princesa etíope del siglo X). Los ejemplos son tan ilustrativos que sobran más comentarios.

Cuando apareció en 2002 *Empires: los albores de la Era Moderna* (otro juego RTS desarrollado por el equipo Stainless Steel Studios, dirigido por Rick Goodman, el mismo de *Empire Earth*), que arrancaba en el periodo bajomedieval en sus diferentes facciones, ya no nos sorprendía nada, sólo su progresión hasta la época contemporánea (II Guerra Mundial); el prefacio del manual así lo dice también. La sombra de *Age of Empires II* era demasiado alargada y su éxito digno de ser reproducido con productos similares. Pero en realidad está entroncada con el juego aludido de *Empire Earth*, con la gran diferencia de que este último se inicia en el periodo prehistórico y se prolonga hacia facciones futuristas, con empleo de la ciencia ficción. Este videojuego, y sus pertinentes expansiones, salió al mercado ya en 2001. La facción inglesa asumía buena parte del protagonismo de las fases medievales, aunque de las tres que nos ocupan (Edad Oscura, Edad Media y Renacimiento), la primera apenas tiene progresión tecnológica apreciable, la segunda abre muchas posibilidades para las unidades militares y la tercera, además de ver la desaparición del fenómeno *feudalismo*, introduce las unidades de pólvora. En *Empire Earth I* aparece la campaña de Guillermo de Normandía y en el II la teutónica, generada en Plena Edad Media. Aparte de esto, no representa mayores novedades que las especificadas de cronología global y futurista.

Para *Civilization* las aportaciones de Historia Medieval son más bien escasas, aunque en buena lógica existan dado su carácter de desarrollo histórico. Es el juego de estrategia por turnos más extendido, llegando a formalizar una versión para las consolas de última generación (*Civilization Revolution*, en 2008). Se trata de la evolución de la Humanidad desde sus orígenes hasta la etapa espacial.

Del estilo es *Highland Warriors* (de DataBecker, aparecido en 2002), ambientado en la Escocia medieval, y del mismo estilo de gestión, con recolección y construcción de edificios y generación de unidades de combate; así lo espe-



cifica el propio manual de usuario: «El control de las unidades en *Highland Warriors* es prácticamente idéntico al de la mayoría de los juegos de estrategia en tiempo real». Nada nuevo salvo el escenario. Se desarrolla el juego a lo largo de cuatrocientos años, desde el primer monarca escocés, Kenneth MacAlpin, hasta los primeros años del XIV de Eduardo I y Robert I the Bruce. En este videojuego hay determinadas licencias que no son del gusto de los puristas del juego histórico, ya que hay unidades concretas que poseen poderes fantásticos. Y es el mismo defecto (o no, según lo que pretendamos del juego) que encontramos en un producto de la misma firma DataBecker, *Castle Strike*, aparecido en 2003.

Anterior a estos juegos, aunque también localizados en el género de estrategia en tiempo real, apareció en el mercado español de la mano de FX Interactive un videojuego que tuvo una larga vida. Me refiero a *Tzar* (año 2000). Con una serie de juegos vinculados al primero (*Tzar. El poder de la Corona*), la empresa búlgara Haemimont Games se gestó para fabricar este producto. Y su gran éxito se debió a la facilidad de uso, gestionando los recursos y versatilidad de las batallas. Las unidades mágicas surgían, pero lo hacían en aspectos del juego que admitían la posibilidad de la verosimilitud y la fantástica, por lo que no interfería en exceso el juego si no queríamos ver dragones o magos sueltos por la pantalla. La edición de *La Reconquista* suponía una auténtica revolución de los juegos no sólo de Historia Medieval sino de Historia en su conjunto en la Península Ibérica, pues por primera vez había un interés específico en poder involucrarse en su pasado concreto. Tenía una basculación clara hacia lo que fueron los orígenes castellano-leoneses, con el desarrollo del núcleo astur, la conquista de Valencia por el Cid, o el sitio de Granada por los Reyes Católicos, y ya era un punto de referencia para quien quería jugar al *Medieval* al Sur de los Pirineos. Más tarde surgieron otras tres comercializaciones del juego principal, con los títulos de *Excalibur y el Rey Arturo* (donde los hechizos tenían su sentido específico en el juego), *Edición de Oro* (recopilatorio, a la que se añadía una campaña mongola), y *Los dominios de la Magia* (de 2003), donde tiene más importancia el aspecto fantástico. Pero *Age of Empires II* seguía siendo un referente que dejaba al resto de juegos muy mal parado en una posible comparación. Es un juicio de valor el que acabo de hacer, pues tratándose de juegos hay gustos para todo tipo, pero sí que es cierto que el aspecto gráfico y los contenidos de tipo histórico lo convirtieron en referencia inexcusable para el medievalista.

En 1998, un año antes que *Age of Empires II*, aparecía *Knights and Merchants: The Peasants Rebellion* (de Joymania Entertainment), juego de estrategia en

tiempo real también, de administración de recursos y batallas, pero que no tuvo ni el impacto gráfico ni el de jugadores, a pesar de ser un buen videojuego; posiblemente la complejidad en la gestión sea el motivo. En 2007 salió una versión para Linux.

La saga de *Patrician*, iniciada en 1989 tal y como he especificado con anterioridad, tuvo su recuperación con el segundo juego por la misma compañía (Ascaron), a la que se añadió el subtítulo *Poder, fortuna y victoria*. Aparecido en el año 2000, precisaba de buena parte de los recursos de aquellos PCs. Se seguía simulando al mercader hanseático en busca de la progresión del rango a través del éxito en los negocios. Cuando salió al mercado *Patrician III* (en 2003), era el mismo juego, pero mucho más liviano, por lo que la máquina soportaba mucho mejor su ejecución y desarrollo. Con un manual de usuario no habitual (impreso a color y muy explicativo en castellano), el videojuego recoge una breve reseña histórica donde señala su ubicación cronológica en el siglo XIII y su espacio geográfico, el Mar del Norte y el Báltico. La fluctuación de precios de los productos, la gestión de la ciudad, préstamos, donaciones, etc. lo hace un juego muy atractivo para el medievalista, pero también para todo aquél que busca en esta tipología un medio de controlar económicamente un imperio sobre el mar. Para aquellos que pretendían trasladar el sistema a un entorno parecido, que no similar, la compañía desarrolló *Port Royale* (del mismo año 2003) y *Port Royale 2. Imperio y Piratas* (aparecido dos años después), localizados en la zona del Caribe; son conocidos en los foros como los «primos caribeños» de la saga original, lo que es muy significativo y donde sobran mayores comentarios. El estudio, Kalypso, no se quedó ahí, y con la misma tónica del juego, años más tarde comercializó *Rise of Venice* (2013), pero ambientado en el Mediterráneo bajomedieval donde las repúblicas mercantiles italianas competían por los mercados adriáticos, jónicos y egeos. La expansión *Beyond the Sea* (2013) ampliaba el escenario e incluía el Mediterráneo occidental. Si alguna vez hay que realizar un análisis de los videojuegos sobre comercio medieval, este título será inexcusable, tanto por la complejidad de los procesos mercantiles que podemos recrear como por las estrategias necesarias (sociales, institucionales...) para progresar en el juego.

En 2001, el salto desde las mesas a los ordenadores de *Europa Universalis* a través de la firma Paradox, generó una serie que ya va por la tercera entrega, y que siempre se inicia en el siglo XV como base para el desarrollo de la Edad Moderna, auténtica protagonista de estos videojuegos. La empresa gestó dos juegos centrados más en la etapa medieval. En 2003 se publicó *Dos Tronos. Desde Juana de Arco a Ricardo III* (con el mismo motor que *Europa*



Universalis). Este juego se ubica en Europa Occidental, con gestión y batallas sugeridas (que no se pueden dirigir personalmente). *Crown of the North* es el mismo juego, pero aplicado a las monarquías nórdicas (que para eso Paradox es sueca), apareciendo también el mismo año. Sin salir del mismo tipo de juego, e incluso de la misma empresa desarrolladora, tenemos *Crusader Kings* (2004, con una expansión subtitulada *Deus Vult*), que asume el sistema de gestión y guerra (donde esta última no es necesariamente productiva, a pesar de vencer en ella), y que podemos verlo proyectado en *Europa Universalis III*. La vinculación de los elementos históricos medievales es muy alta, desde los propios territorios hasta los personajes que aparecen, hecho que publicitan tanto en la cubierta como en la contracubierta de la carátula. Se extiende el juego desde 1066 hasta 1453, y la novedad respecto a los anteriores es que el jugador asume una dinastía y no un país. Se puede iniciar en 1066, 1187 y 1337, tres momentos históricos diferentes pero que terminan en el año de la caída de Constantinopla; un aspecto interesante es que se puede transportar la partida y continuarla en *Europa Universalis II* y prolongar el juego hasta 1820. De este sistema de juego es el más interesante, tanto por el trasfondo histórico como por su jugabilidad. Con una interfaz muy similar a *Europa Universalis*, apareció en 2005 otro juego de estrategia que era igualmente ambicioso en sus planteamientos de rigor histórico; de hecho, en la contracubierta se especifica entre los puntos fuertes ofrecidos al consumidor potencial el «Rigor histórico absoluto». Me refiero a *Grandes invasiones. Las invasiones bárbaras. 350-1066 dC.* de Indie Games Productions. Lo cierto es que es un juego que, al igual que hacía *Crusader Kings*, cubría un periodo temporal específico. En el manual de usuario se recoge que «es una época decisiva en la Historia que nunca había simulada en un videojuego, seguramente a causa de su complejidad y su heterogeneidad». Son palabras escritas por Philippe Thibaut, el creador del juego, de *Pax Romana* y también de *Europa Universalis*, que insiste en cada momento en ese rigor. El *engine* es el del videojuego mencionado de época romana, y en realidad la coincidencia entre todos estos juegos tan similares en su formato, jugabilidad e interfaz pueden hacerlo continuación de *Europa Universalis* y de los situados en el periodo medieval aludidos (*Dos tronos*, *Crown of the North* y *Crusader Kings*), aunque los supera en detalles históricos (grandes y pequeños). No es de Paradox, como los anteriores, pero es un dato que poco importa al jugador no profesional (es decir, la inmensa mayoría). Es un videojuego muy complejo de controlar y jugar, por la multiplicidad de elementos y factores, hecho que satisface al medievalista pero que llega a confundir al comprador despistado, pues tiene

un PEGI indicado para mayores de 3 años. Lo más reseñable para el objetivo del presente artículo es el interés específico del creador del juego⁶⁰ para no se genere un producto únicamente divertido, sino que sirva para enriquecer la cultura general del jugador («*I am a deep fan of strategy games, but also a History addict (see below). I always found a game should bring you not only fun but also something else to enrich your «culture générale» as we say in France). So for us, any game that can give some cultural content in addition to good gameplay is worth a try*»). En el caso de *Grandes invasiones...* Philippe Thibaut argumenta que le interesó este periodo como origen del mundo en que vivimos, lo que nos lleva a congratularnos como medievalistas por el interés particular de estos creadores hacia la formalización de este tipo de productos.

Nos retrotraemos cuatro años. En el mismo año de la aparición de *Europa Universalis*, 2001, asaltó a las estanterías de las tiendas especializadas un videojuego de estrategia en tiempo real que recogía procedimientos ya existentes en otros, como la obligación de asegurar elementos previos para la consecución de recursos (por ejemplo, contar con una plantación de cereal y con un molino, para poder tener pan), caso de *Knights and merchants*. Fue también un punto de referencia en adelante, y así *Stronghold* se convirtió en uno de los mejores modos de «controlar» la Edad Media occidental cristiana en la pantalla de un PC. Existía un juego de estrategia homónimo, comercializado en 1993, básicamente centrado en gestión de ciudades y que contaba con unidades reales y fantásticas. De los estudios Firefly, saltó al mercado lo que era un auténtico «simulador de castillos», del mismo equipo además que logró los juegos *Caesar* y *Lords of the Realm*. Con una historia inventada pero circunscrito al nivel de lo verosímil, se iban pasando fases correspondidas con la consecución de objetivos. Lo más atractivo de este juego es el de procurar la infraestructura productiva que permitirá el ataque y la defensa, con un nivel gráfico muy interesante. Los asaltos a los castillos se reproducen con unas posibilidades de jugabilidad más que aceptables. El segundo título de la saga ahondó en la bondad del juego (aparecido en 2005), con gráficos mejorados y mayores opciones de diversión, siempre sin separarse de una verosimilitud aproximada de lo que se define el propio juego como «el simulador medieval definitivo». Lo cierto es que las esperanzas de un nuevo escalón en la calidad fueron frustradas en la hasta ahora tercera entrega, pues cambió la historicidad por el mundo fantástico, hecho que anuncia el propio título del videojue-

60 Entrevista a Philippe Thibaut en la web de *Armchair General*. Publicada 13 marzo 2006. www.armchairgeneral.com/interview-philippe-thibaut.htm.



go: *Stronghold. Legend*. Pero un juego aparecido en 2002, que aprovechaba el impulso del primero de la saga, venía a justificar el interés del medievalista por este título. Se trataba de *Stronghold. Crusader*, donde el simulador de castillos se localizaba ahora en Tierra Santa. Existe otra versión, con el subtítulo de *Extreme* que profundiza en las posibilidades de este *Stronghold* cruzado. El inicio del juego se ubica en 1066, donde además el jugador debe emplazar como primer paso la torre del homenaje normanda, que se va a convertir en el eje del castillo. Almacén (que tiene que estar lleno pues se vacía periódicamente por el consumo de los habitantes), espacios productivos de diversa índole (puestos de caza, de leñador, plantaciones con diferentes cultivos, desde manzanas hasta cereal pasando por lúpulo), industrias artesanas de transformación, tanto con destino civil como militar (molinos, panaderías, tabernas, cerveceras artesanas, fabricante de arcos —cojo, por cierto—, herrero, curtidor...), minas de metales, canteras, puestos de transporte (hace falta uno de estos puntos, con dos bueyes que tirarán de carretas portando la piedra desde la cantera hasta el almacén para que se puedan construir murallas), las propias casas... Son en sí mismas edificaciones que se comportan como unidades. Lo interesante es que la Europa Medieval virtual que retrata es la septentrional, pues se vincula el espacio «normando» posterior a Guillermo I el Conquistador a través de, por ejemplo, torre normanda o producción de la cerveza, elemento ajeno a la cultura vinícola de la Europa Mediterránea hasta el ocaso medieval. La saga continuó, pues el tercero (*Stronghold 3*, 2012), con una calidad gráfica muy mejorada (aún más) suponía un salto cualitativo, aunque no fue acogido bien por los usuarios. Volvió el estudio de FireFly a buscar camino con el segundo título ambientado en las Cruzadas (*Stronghold Crusaders*, 2014), que tiene sus correspondientes DLC. Por lo tanto, pienso que es una saga que no tiene visos de acabar, aunque con la publicación de *Stronghold Kingdoms* (un MMO de castillos)⁶¹ y sus ampliaciones *Island Warfare* (2012) y *Global* (el mundo es el campo de juego), y con las mismas soluciones gráficas, parece que el estudio se ha decantado por el nuevo modelo de negocio, dirigido a una rentabilidad basada en la explotación a través de micropagos.

Continúo con el desarrollo de los títulos a comienzos del siglo XXI. La comercialización de *Europa 1400. The Guild* en 2002 suponía la disponibilidad

61 http://es.strongholdkingdoms.com/?source=gao&placement=googleadwords&cid=-1006&gclid=Cj0KEQjAsP-2BRCF14Lb2NTJttEBEiQA_mj2tbRLqykR0ApyB3TAgbg-Oyfnlqu0_J23J76vTNxIRWEaApFB8P8HAQ.

~ Ilustración 9 ~



para el jugador del primer simulador virtual en la Edad Media de un personaje, es decir, la posibilidad de asumir la vida de alguien que pudo vivir aquella época, localizada además en los comienzos del siglo XV. Con gráficos espectaculares y un desarrollo del juego muy novedoso, culminaba ese lanzamiento con la secuela: *The Guild 2* (2006), aunque en fecha posterior se comercializaron *Pirates of the European Seas* y *Venice*. Este videojuego supone un crisol de rol, estrategia, gestión e interacción social, cuyo problema del idioma se ha solventado con los subtítulos. Aludo a este videojuego en este apartado en vez de en el siguiente por continuar el sistema de mencionar las sagas completas, aunque pertenece a la última generación de juegos. Su continuación, *Renaissance* (2010), se ubica en el contexto renacentista, tal y como especifica el título del juego. Pero quedamos a la espera del estreno de *The Guild 3* a lo largo de 2016⁶², donde según lo visto, la calidad gráfica y de tecnología aplicada, intenta dar un nuevo paso hacia delante en lo que supone la infografía destinada a los usuarios más exigente.

En 2004 apareció un juego con el reclamo de ir avalado por «The History Channel» (cosa que no termino de comprender): *Crusades. Quest for Power*, cuyo único interés para el jugador medievalista era el del título. Podía haber estado situado en cualquier otro momento de la Historia que apenas se hubiera notado, con la excepción del reglamentario elenco de unidades (muy simples) y escenarios esperados. Lo peor es el grado de expectativa que genera el ma-

62 <http://theguildgame.com/#about-the-guild-3>.



nual (breve, y no podía ser más extenso pues no precisa la simpleza del juego mayor espacio) tras leer las palabras de Urbano II convocando a la Cruzada y las palabras que las comentan: «El juego *Crusades* te pone al mando de los ejércitos de los Cruzados de la Europa Occidental o de las hordas de los Infieles de Oriente, todos ellos con profundas convicciones religiosas. Tú serás quien dirijas (sic) las tropas en campaña para reclamar la Tierra Santa y recobrar las sagradas reliquias robadas». Una auténtica frustración. La conclusión de este episodio es el grado de expectativa que el jugador tiene ya a la hora de esperar títulos nuevos sobre la Edad Media.

En ese mismo año de 2004 (ciertamente productivo en juegos inspirados en la época medieval, como hemos podido comprobar también pues fue el año de *Lords of Realm III*), *Medieval Lords. Build, defend, expand* se incorporaba a ese ya interesante elenco. Desarrollado por la francesa Montecristo Games, se trata de construir y gestionar una ciudad. Este género de estrategia en realidad tiene un espacio concreto en el catálogo de tipos de videojuego, los *city-builder*. Desde que apareció *SimCity*, en el que se podía planificar y edificar una ciudad partiendo del solar vacío, han ido surgiendo juegos acomodados a determinadas épocas históricas, con títulos de tanto éxito como la saga *Caesar* o *Faraón* (ya mencionados con anterioridad). Le había llegado el turno al periodo medieval con *Medieval Lords*. Las batallas son «correctas», aunque no es precisamente éste un juego que escojamos por ese motivo. Sin duda alguna son los gráficos los que nos lo hacen atractivo, aparte de que de este tipo es el único título existente. El medievalista que quiera un juego de estas características tiene bien fácil la elección, pero el que simplemente es aficionado a la Historia, es muy posible que vea las deficiencias con otros de diferentes periodos (sin ir más lejos, con *Caesar IV*). Pero insisto en las estupendas perspectivas y posibilidades de una etapa medieval genérica, sin que exista vinculación a ningún momento concreto de la Edad (ni a ningún territorio específico). El manual da por supuesto que quien lo adquiere sabe a qué va a jugar (por la evidencia del título y de la información en la contracubierta), pero hay que avanzar en la lectura de la Presentación General para encontrar una referencia a ese espacio temporal («Pero ojo, en la Edad Media los caminos no son seguros...»). La razón intento hallarla en que se trata de un juego producido para incondicionales del género y del Medievo.

Como si de una fiebre se tratara, ese mismo año de 2004 Sunflower sacó al mercado *Knights of Honor*. El juego está completamente en inglés, con un correcto manual en castellano. Se anunciaba como «El primer simulador de conquista imperial», resumiendo todos los parámetros del juego en el domi-

nio final del conjunto de Europa. En ningún momento se alude al dominio imperial según el concepto medieval, sino que se confunde con el de control político absoluto. En la sinopsis del videojuego sí que se mencionan tres fases coincidentes con las tradicionales Alta, Plena y Baja Edad Media, pero existen determinados deslices que no pueden por menos que sobresaltarnos de la silla (se supone que estamos delante de un PC, no en el sillón del salón). Entre las numerosas posibilidades existentes en el juego en aras de una verosimilitud interesante, aparece el siguiente párrafo: «Vasallaje/independencia. Los reinos pueden ser independientes o vasallos de otro reino. El vasallo puede declararse independiente, en cuyo caso declara la guerra al antiguo soberano. Ser vasallo significa que hay que pagar el 50% de los ingresos totales al *cacique* en concepto de tributo permanente». El marcado es mío, porque el traductor (no he podido consultar el original en inglés) ciertamente erró el concepto. Muy completo, el juego posee una gestión compleja de los recursos y de las unidades, aunque lo más reseñable es la oportunidad de dirigir batallas históricas, como Lechfeld, Hastings, Hattin, el Lago Peipus, Banockburn o Nicópolis.

Pero esta amplitud de títulos de juegos de la misma categoría puede dar la impresión de que pertenece a un mundo cerrado, anquilosado y casi esclerotizado en un funcionamiento similar. Pero en absoluto es así. Después de la aparición de *Age of Empires II* y *Europa Universalis* parecía que todo estaba dicho en el género de la estrategia, tanto como RTS como TBS, que ningún aspecto novedoso podía sorprendernos más. En realidad, no sorprendió más, sino igual, por lo que al medievalista se le abrió una oferta mayor para el juego. Y de la misma manera, al videojugador mayores posibilidades de acercarse a la Edad Media. El 2D tenía su techo y la serie *Total War* venía a romperlo con el combate táctico en 3D. Es muy posible que desde que saliera *Dune 2* (1992, de corte futurista) como juego de estrategia, *Shogun Total War* (2000) fuera la novedad más representativa⁶³. Con este título se abría una de las sagas de juegos de estrategia por turnos, con desarrollo de batallas tácticas en tiempo real, más impactantes y de mayor calado entre un público generalista. *Total War* está desarrollado por The Creative Assembly, y el hecho de que el rigor histórico sea alto, ha hecho que se convierta en uno de los referentes para el videojugador aficionado a este tipo de juegos de estrategia. Te permite dominar (menos cuando huyen) numerosas unidades (compuestas

63 En estos términos se manifestaba Santiago LAMELO FAGILDE en *Meristation*. www.meristation.com/v3/des_analisis.php?pic=PC&idj=762&idp=&id=1252&otro=1.



algunas de ellas por más de un centenar de soldados, por lo que hablamos de participar en la lucha con miles de soldados agrupados en destacamentos) en pleno campo de batalla, además con unos gráficos espectaculares; no es de extrañar que se haya situado entre los favoritos indiscutibles.

El Japón feudal es el escenario de *Shogun TW*, en concreto en el periodo *Sengoku Jidai* (el siglo XVI europeo, con la aparición de los primeros occidentales en el país nipón, que también salen como unidades de combate posibles en el juego, armados con arcabuces). El manejo de la cámara durante la batalla, la inmediatez en la respuesta y lo intuitivo de su gestión lo hacía revolucionario. Pero el aporte era también el desarrollo tecnológico de los diversos territorios. Los ejércitos se manejaban como piezas de un gran ajedrez (o un tablero de territorios tipo *Risk*⁶⁴) cuyas casillas eran las diferentes demarcaciones del archipiélago. El jugador asume el protagonismo de un *daimio* y luchará contra los demás con el objetivo de convertirse en el *shogun*.

Es posible que sea el juego más original de *Total War*, el más puro en su saga, pero lo cierto es que para el medievalista es simplemente la antesala de lo que iba a venir. Dos años después salió una expansión, *The Mongol Invasion*. Pero de forma coetánea también aparecía en el mercado uno de los referentes para el juego *medieval*. *Medieval Total War* se asomaba arrollador en las estanterías, tanto que ese mismo año se ampliaba con *Viking Invasion*. *MTW* recogía el mundo medieval conocido para Occidente, incluida la ribera mediterránea norteafricana. Representaba un salto cuantitativo enorme respecto al primero de la saga, pues la concreción de unidades y geografía del Japón medieval crecía exponencialmente en *MTW* con la totalidad del territorio europeo, con lo que se vislumbra la multitud de unidades diversas y territorios distintos: un sueño para el medievalista. Facciones cristianas y musulmanas pugnaban por el control de una serie de territorios con la misma dinámica del generador de la serie. Desde el siglo XI al XV podías combatir y gestionar, apareciendo personajes históricos como Juana de Arco o William Wallace. Un árbol tecnológico iba perfeccionando la calidad de armas, progreso económico, generación de unidades tácticas de combate, diplomacia, aludidos como «agentes estratégicos» (emisario, asesino, princesa, espía y sacerdote o imán), así como infraestructuras (edificios) que permitían todos esos avances para fortalecer económica y militarmente a la facción. Hay que apuntar que el juego no engaña a nadie; se llama *Total War*, así que es un videojuego de guerra total. Batallar es la esencia del mismo. Se podía jugar a

64 Juego que, por cierto, cuenta con su propio videojuego homónimo para PS2.

él sin combatir, dejando a la IA que resolviera la pugna. Se convertía así en una partida de piezas con implicaciones de política internacional donde las relaciones entre reinos, Estados o pueblos condicionaban el desarrollo hacia el objetivo final, que quedaba marcado según la facción y la conquista de un número determinado de territorios.

El contenido histórico era muy grande, con la definición de unidades militares concretas de la facción determinada. Cada vez que se le pedía información sobre un tipo de unidad, emergía un marco a la derecha de la interfaz con todos los datos posibles. La distribución geográfica territorial se aproximaba, aunque con generalizaciones realizadas en aras de la jugabilidad (caso de la división de la Península Ibérica). Es muy importante el grado de satisfacción de un territorio, pues una rebelión podía derivar en la pérdida de control de esa demarcación. Y por supuesto, quedaba como elemento básico las buenas relaciones con el Papado, factor omnipresente en cualquier juego de estrategia medieval que se precie (como ya aludimos en el caso de *Castles II*). Había doce facciones, lo que nos permite una variación enorme a la hora de jugar.

La expansión de *Viking Invasion* se centraba en las islas británicas en el último periodo altomedieval y el plenomedieval, es decir, el momento de la intervención danesa. Las unidades se aplicaron a esta realidad, con lo que el juego simplemente era un «monográfico» del videojuego global.

En 2004 hubo un nuevo giro de tuerca. Apareció *Rome: Total War*, con una interfaz completamente novedosa y un sistema de juego que rompía con lo anterior. Los ejércitos, las unidades de diplomacia (diplomáticos o asesinos), economía (mercaderes), sacerdotes, los barcos... circulaban por el mapa con total libertad. Me refiero a este videojuego porque tuvo una expansión que estaba circunscrita al periodo tardoantiguo: *Barbarian Invasion* (2005), que ya salía en formato DVD, aglutinando expansión y parches al juego original. Las unidades quedaban acomodadas a la etapa donde los ejércitos cristianos ya enarbolaban sus estandartes protagonizados por cruces. La gran novedad era la posibilidad de poder combatir de noche, donde la espectacularidad de las lluvias de flechas incendiadas es grande. Los *mods* para este juego son numerosos, tal y como he mencionado con anterioridad, con la aplicación de uno circunscrito a lo que se trata de una aplicación de un periodo medieval a la estructura de *RTW*.

Pero desde luego, la saga había alcanzado un aspecto gráfico sin parangón. Batallar era un auténtico espectáculo, pues podías aproximar la cámara y acercarte tanto a los grupos que combatían que era posible ver en un primer plano la pugna entre los diferentes soldados, cada uno con su propio movi-



miento y acción. Pero para controlar la batalla era preciso tomar perspectiva y alejarse, ya que en realidad éramos el general, donde dábamos órdenes a los destacamentos, no mandobles de espada al enemigo.

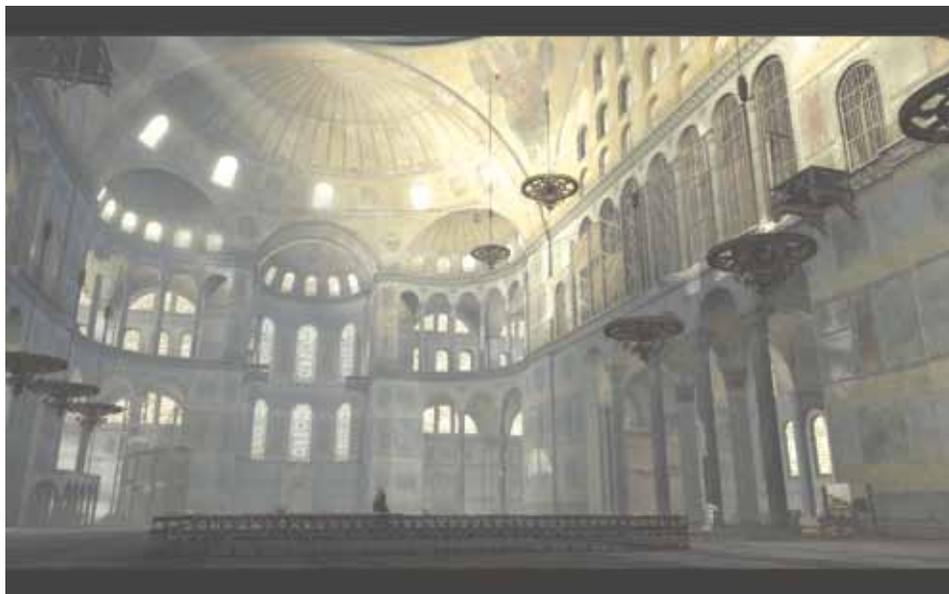
Para esto es preciso protagonizar de manera personal al personaje. Es decir, intervenir, asumir, involucrarse en el juego. Es el tipo aventura o rol. Hasta este momento todas las referencias han estado referidas a la estrategia, tanto de turno como en tiempo real. Lo habitual es que todos los contenidos que puedan ofrecer los videojuegos de Edad Media se concreten en los de estrategia aludidos, pero también cabía la posibilidad de ofrecer una perspectiva más cercana, más cotidiana de lo que era el Medievo en determinado momento. Y eso representaba una oportunidad más educativa que otra cosa, con toda la carga lúdica que pueda sostener.

París 1313 (aparecido en 2000) suponía otro punto y seguido en los juegos ambientados en la Edad Media. Perteneciente al género de aventura, nos veremos involucrados el año antes de la muerte del rey Felipe IV el Hermoso en una serie de peripecias surgidas tras el desgraciado accidente del orfebre Adam de Douai como personaje de ficción, pero donde también aparece Guillermo de Nogaret, personaje ya sabemos que real. La historia nos sirve para lo mejor del juego, visitar las calles de París, con la fachada de Notre-Dame pintada de colores vivos, tal y como sería (o creemos que sería). Contaba con el asesoramiento del *Musée National du Moyen Âge*, de París. Es un tipo de juego que permite su uso para fines docentes de manera excelente⁶⁵.

Pero ya estaba ubicado en las estanterías de los establecimientos el tipo de juego que permitía asumir el protagonismo, la personalidad de cualquier personaje de videojuego y, por ende, de un personaje histórico y así se había diseñado. Llegó el momento de *Wars & Warriors: Juana de Arco* (de Enlight, en 2004). En las primeras fases se asumía el protagonismo de la heroína francesa y la posibilidad de hacerlo con alguno de sus capitanes, caso de Jean de Metz, para en la quinta fase quedar al arbitrio del jugador la posibilidad de jugar en modo estrategia, aunque sin duda alguna predominaba la acción. Esa mezcla de juego estratégico y de aventura no tuvo la aceptación esperada, pero fue un interesante apunte justificado por la aparición de un juego sobre el mismo tema para PSP, un RPG de gráficos más vinculados al interfaz japonés incluidos los monstruos pertinentes.

65 www.xtec.cat/~abernat/propuestas/paris1313.pdf

~ Ilustración 10 ~



3.2.2.2. ...a Medieval Total War II: Kingdoms

Lo cierto es que ese nuevo giro impreso por *Rome: Total War* dejó las puertas abiertas a lo que apareció dos años después. La segunda versión del juego de la etapa medieval suponía otro punto de inflexión. Suponía situar al juego de estrategia en el siguiente nivel, tal y como dice George Fidler, mánager del estudio de The Creative Assembly⁶⁶. *Medieval Total War II* es, hasta la fecha, el juego que mayor información ha ofrecido sobre el periodo medieval. Seguía el sistema de jugabilidad de *RTW*, donde los ejércitos, las unidades estratégicas y los barcos se movían por el «tablero de la pantalla» respondiendo a nuestra voluntad. Cada territorio quedaba delimitado por unas fronteras lineales que sólo responden a la capitalidad de una ciudad, más o menos importante. Las inversiones que debemos hacer en cada lugar repercuten directamente en la calidad de las unidades de combate y en las condiciones en las que se desarrolla el núcleo (felicidad religiosa, situación económica, seguridad ciudadana, etc.). Y el control del gasto y de los ingresos

⁶⁶ Declaraciones en el *making off* del juego, incluido como DVD en la edición Coleccionista de *Medieval Total War II*, comercializada por Sega Europa en 2007.



(a través de una gestión responsable de impuestos) se muestra como un factor fundamental para la progresión de una facción.

La calidad de los gráficos es impresionante. Nos movemos en la actualidad en unas posibilidades que impresionan al no iniciado y maravillan al jugador más habitual. Es tan espectacular que no podemos discutir que se trata de un medio de primera magnitud para acercar el Medievo a cualquier persona, aunque sólo sea para que observe el desarrollo de alguna batalla. La complejidad del árbol tecnológico es grande, aunque hay determinadas infraestructuras que están sacadas de contexto, lo que resulta sorprendente para un juego con bastante rigor histórico. Por ejemplo, en la facción española aparece una plaza de toros para conceder distracción y felicidad a los habitantes, cuando este edificio es del XVIII. La definición de las facciones también es algo generalista en este juego, pues aparece la de los «españoles» aglutinando a todos los reinos peninsulares del actual Reino de España, algo que no sucedía en la primera edición de *MTW*, donde aparecían Aragón y Navarra de manera independiente. En cambio, Portugal sí que ha aparecido en todo momento aparte, como facción autónoma. El interés por quedar cerca de lo verosímil hizo contar con asesoramiento también para el ámbito islámico (Aksaa Ltd. Management and Training Consultants), circunstancia que recogen también en el manual de usuario. El aspecto religioso es muy importante en el juego, pues en el sector cristiano las relaciones con el Papado definen el buen estado de la diplomacia con el resto de facciones cristianas católicas; de hecho, una excomunión aboca a un empeoramiento generalizado con esas facciones. En vez de ser sostenida por un linaje, como el resto, la Santa Sede posee un Colegio Cardenalicio que irá reponiendo a los papas fallecidos. Y cada uno de los integrantes de este cuerpo colegiado está adscrito a una nación, por lo que la animadversión de algún pontífice es segura si controlamos alguna facción concreta y lo mal (o bien) que estén las relaciones con ella.

El sistema de líderes de facción, donde los generales quedan vinculados a la familia real, es muy interesante, pues cada personaje va a tener unas particularidades personales que lo harán capaz o incapaz para determinadas acciones, así como un comportamiento que puede rayar la rebelión (o que se subleva, se declara rebelde y levanta un ejército que interrumpe la dinámica económica donde esté, y al que hay que vencer en una batalla de castigo). La maquinaria de guerra, lo mismo que en *Age of Empires II*, tenía su propia dinámica en el combate; en *MTW*, como en toda la serie, se muestran espectaculares en su dinámica durante la lucha manejados por unidades de infantes. Los lanzamientos de trabuquetes, la utilización de arietes de manta, las catapultas, los

ribault, los manganeles e incluso los disparos de los primeros ingenios de pólvora son un auténtico deleite para el medievalista videojugador. Los asaltos a las fortificaciones son un espectáculo en sí mismo, más cuando es el jugador el que ha diseñado la táctica de combate: la ruptura de murallas, la intervención del ariete sobre el portón, el arrojado de aceite hirviendo por los matacanes situados encima del mismo... Los edificios no son clonados, sino que guardan particularidad cada uno de los que terminan componiendo el núcleo. Esta característica se completa con que los daños sufridos por impactos de bolardos o bombas artilleras en esas infraestructuras, lo hacen de forma muy concreta y realista. Y a todo esto, se acompaña de una banda sonora y unos efectos que le confieren al producto una calidad que el medievalista disfruta ampliamente. Y el que no lo es, se incorpora sin reservas al deseo de conocimiento sobre la época. No hay que imaginar cómo funcionaban las máquinas de guerra: lo estás viendo en unos gráficos, insisto, impresionantes. Pero nada comparable a observar una carga de caballería pesada con la cámara al nivel de suelo.

Las batallas históricas ilusionan, pues puedes participar en el asalto a Setenil, en el encuentro de Pavía, Azincourt, Arsuf, Hastings (de hecho, es la batalla escogida para realizar el tutorial), Tannenberg y Otumba.

En los diversos turnos saltan informaciones bien enclavadas cronológicamente hablando. En torno a 1348 emergerá un diálogo donde especifica que hay una epidemia de una enfermedad que está asolando Europa, y a partir de entonces, raro es el momento en que alguna de las ciudades controladas no está infestada (a lo que hay que contestar con una cuarentena). Este tipo de informaciones son muy habituales en la expansión de *Kingdoms* pues, por ejemplo, en la campaña *MTW II Crusades* surge la intervención veneciana en 1204, la invasión mongola por Oriente a mediados del XIII, o la aparición de Osmán como líder que formalizará el futuro imperio otomano.

Una vez trasladado el juego a formato para terminales de telefonía móvil, en 2007 se completa la segunda entrega medieval de *Total War* con una expansión múltiple, pues en realidad se trata de un solo DVD con cuatro juegos monográficos. *Medieval Total II: Kingdoms* se vertebra en una campaña ubicada en las Cruzadas (comienza en 1174, con el Rey Leproso), otra en la Inglaterra de mediados del siglo XIII (se inicia en 1258, gobernando Enrique III), una tercera con la Orden Teutónica, concentrada en el sector Norte europeo, y la cuarta, que representa la novedad mayor de la edición, que incorpora las primeras intervenciones europeas en el ámbito caribeño y centroamericano continental. El producto cumplía las expectativas y continuaba perfectamente con la calidad del juego-base («juego vainilla» según lo definen en algunos foros los *gamers*).



Hay un elemento en el juego que se echa de menos, y es la batalla naval que no se controla, resolviéndola la IA. Este factor fue resuelto por los creadores en la siguiente entrega de la saga, *Empire Total War*, ambientado en el XVIII. En 2009 mencioné mi confianza a que los desarrolladores australianos continuasen con la saga medieval y que se comercializase un tercer título con los combates marítimos situados a la medida de los de tierra (o que aspiren a ello). Aún lo espero, aunque con el estreno en 2015 de *Total War: Attila*, con el paso por *Napoleon TW*, *Shogun 2* y *Rome TW 2*, dudo mucho que en un corto plazo lo veamos en nuestras pantallas. El título centrado en el caudillo huno tiene su contexto histórico a partir del 395 d.C., y será el del ámbito de las invasiones bárbaras. Las facciones que se pueden jugar satisfacen plenamente al jugador medievalista (o el «medievalist gamer, como me gusta denominarlo): visigodos, ostrogodos, francos, alanos, vándalos, sajones, sasánidas, hunos, jutos, Imperio Romano de Oriente, Imperio Romano de Occidente, gautas, danos, lombardos, alamanes, burgundios, pictos, caledonios, eblanis, aksumitas, himyaritas y tanúkhidas, algunas de ellas incluidas en algunos de los DLC ampliados del juego. Un paso más ha sido la publicación de la expansión *Carlomagno*, a finales de ese mismo 2015, que inicia la campaña en el año 768 d.C., fecha del inicio de su gobierno. Como medievalista considero que los procesos recreados en el juego, como la repoblación de la meseta norte castellana en esos años, supone un nuevo escalón del mismo modo que lo fue el primer título de la saga: que este tipo de desarrollos históricos, tan complejos de reproducir y representar, puedan ser jugados, añade un nuevo elemento a la bondad que es el apoyo tecnológico para la comprensión de secuencias muy difíciles de narrar a personas no iniciadas en la disciplina. Es posible que se me indique que, para el público hispánico, la repoblación es parte esencial del periodo y que, por ello, sería más reconocible. Pero en una de las expansiones de *TW: Attila*, en concreto la referida al Último Romano, la posibilidad de jugar a la *Renovatio Imperii* con Belisario es sencillamente espectacular, además con esa cantidad de variables y calidad gráfica.

De esta generación anterior, centralizada para el periodo medieval por *MTW II*, también hay que reseñar las últimas novedades de una tipología de juego que sigue vinculado a la estrategia. Uno de ellos es *Crusaders. Thy Kingdom come* (2008), desarrollado por Neocore. También es un RTS en 3D, y la calidad de sus gráficos es excelente. Básicamente es una sucesión de encuentros, con el planteamiento de la batalla como fundamento del videojuego, y la gestión de recursos se limita al monetario. Las comparaciones siempre son odiosas, pero si lo que queremos es simulación medieval, este juego no ofrece muchas posi-

bilidades aparte de los combates. En este aspecto sí que hay que insistir, pues la climatología, los accidentes del terreno, el cansancio de las unidades, etc. tienen un impacto directo en la respuesta del juego y su resultado final. Cuenta con la recomendación de *The History Channel*, lo que ya pudimos comprobar que no era un elemento de garantía suficiente al referirme a *Crusades*, pero que termina resultando un reclamo para el consumidor muy importante. Es un magnífico dato para exponer la ponderación que el medievalista le da al rigor en estos juegos. Fue distribuido también por FX Interactive bajo el título *Las Cruzadas*.

Un juego similar es *Siglo XIII. Muerte o gloria* (como título que sustituía a *XIII Century: Sword & Honor*), de las rusas 1C Company (ahora 1C Avalon) y Unicorn Games. Aparecido también en 2008, el videojugador tiene la oportunidad de luchar en una treintena de batallas históricas de cinco naciones (ingleses, franceses, alemanes imperiales, rusos y mongoles), con una última opción de poder luchar en Stirling, Worringen, Campaldino y las Navas de Tolosa. Todas están ubicadas en el siglo que cambió a Europa y que da título al producto. Entre las primeras, se ubican diversas muy conocidas, como Evesham, Falkirk, Lewes, Muret, Taillebourg, Bouvines, Marchfeld, Cortenuova o Lago Peipus. Son combates ya planteados por la IA del programa y que deja en manos del jugador toda la cuestión táctica. No existe mayor planteamiento. En la cubierta del juego se puede ver una definición como «Estrategia histórica» como calificación general, pero ningún juego hay con mayor concreción histórica que éste. Lo más interesante es la apertura al medievalista occidental de la Historia Medieval eslava, con enfrentamientos desconocidos para la inmensa mayoría de los jugadores (incluidos buena parte de los medievalistas, más centrados en la Historia Medieval Occidental). Aludí en su momento a que esta lejanía tiene su aliciente indiscutible, pues si bien a algún jugador se le plantea indiferente luchar en Rakovor o en la Tierra Media, para el medievalista le supone un acercamiento a esta Edad Media, tan lejana, tan desconocida y tan importante para la Historia europea por la formación posterior de las diversas naciones eslavas. Las introducciones realizadas al comienzo de cada enfrentamiento son buenos prólogos para involucrarnos en esa Historia, más cuando nos plantea suficientemente las condiciones que desembocaron en la batalla, pero no nos enuncia en ningún momento el resultado. Este título fue distribuido nuevamente en España por FX Interactive bajo la denominación *Real Warfare Anthology*. Continúo con otra producción de 1C Company: *Las Cruzadas del Norte*, que mezclaba estrategia y rol en el ámbito de la Europa Oriental y que, junto a otros títulos similares, han compuesto diferentes packs comercializados por esta empresa. De hecho, había uno en concreto anunciado



como *La Edad Media Deluxe*, que aglutinaba estos dos últimos títulos además de *Robin Hood* y *El primer templario*. El subtítulo de la caja era bien explícito: «Las grandes batallas medievales cobran vida en tu ordenador». Toda una declaración de propósitos.

Estos juegos de estrategia no han ocultado en ningún momento otras posibilidades. Es más; situados al mismo nivel de difusión, aunque no de calidad informativa de la Edad Media, *Assassin's Creed* compite al mismo nivel que *Medieval Total War II* entre los «fondos de armario» del jugador medievalista, por no hablar del aficionado genérico a los juegos de trasfondo histórico. El salto cualitativo que ha resultado ser la expansión de la tecnología de alta definición (HD) al mundo de las consolas ha proporcionado este incremento de posibilidades de juego, eso sí, en el plano de los de rol y aventura.

Por delante de cualquier otro videojuego está el mencionado, protagonizado por uno de los personajes de ficción que ha saltado de la consola y el ordenador al mundo de la mercadotecnia, con sus clubes de fans y seguidores en todos los continentes. Altaïr, un miembro de la secta islámica de los asesinos, es desde 2007 el principal actor virtual de *Assassin's Creed*. He ido refiriéndome a este juego en distintos momentos del presente trabajo, por lo que incidiré en el plano de aportación histórica. Conocedores los jugadores del gran aporte que la ciencia ficción tiene para el soporte del guión, Los desarrolladores decidieron indicar al comienzo del juego con un apunte bien visible en la pantalla: «Inspirado en sucesos y personajes históricos». Esa búsqueda de verosimilitud en juegos de carácter histórico ha sido buscada de forma permanente, pero ha crecido en los últimos años. En este caso, la crítica realizada en *Meristation.com* al producto es porque en la degradación del protagonista se produce un resto de armas y de competencias físicas, como si se hubiera dejado de tener agilidad y maestría para determinadas acciones con la pérdida de confianza por parte de la secta. Y se dice de un juego que sostiene su guión en la traslación mental a través de una máquina (Ánimus) para que recupere la memoria genética de un antepasado del protagonista que vive en la actualidad. Pero como el guión es un asesino que busca el mal menor a través de crímenes que puedan paliar matanzas mayores, los desarrolladores utilizaron lo políticamente correcto para encajar en el mercado sin mayor problema: «Esta obra de ficción ha sido diseñada, desarrollada y producida por un equipo multicultural de diferentes creencias religiosas» (pantalla de introducción).

De la misma época, aunque salió al mercado un poco después es *Blades-torm. La Guerra de los Cien Años*, de Koei, también mencionado en capítulos

anteriores. Realizado íntegramente para consola de última generación gráfica (PS3 y Xbox 360), es un juego de acción y *beat'em up* donde puedes manejar a una serie de mercenarios, por supuesto escogiendo bien el bando inglés bien el francés, pero que se entremezcla con una parte de estrategia y de táctica para manejar a los destacamentos durante el combate. Tiene una factura en el combate muy similar a *Wars & Warriors: Juana de Arco*, aunque sólo para los momentos de la lucha cuerpo a cuerpo. Pero se separa en el guión, que queda abierto a la progresión del juego, por lo que se incorpora al nuevo sistema de videojuegos de narrativa emergente (o aspira a ello). La interfaz escogida es de una mezcla de elementos puramente medievales con iconografía manga, caso del rey Eduardo, el Príncipe Negro, Jean de Metz o la reina Filipa, tal y como ya mencioné.

Y el último juego que me dispongo a exponer es *Mount and Blade*. Es un RPG que acababa de salir al mercado (fue en marzo de 2009), transportado por la firma Paradox para el medio PC. Es sencillamente magnífico para mostrar una concepción de la vida medieval. Si pretendemos personalizar una simulación del Medievo, éste es nuestro juego. La posibilidad de crear nuestra propia biografía marca la característica propia de este género. Con unas opciones muy diversas, como la de que el progenitor podía ser un noble

~ Ilustración 11 ~



empobrecido, un guerrero veterano, un mercader ambulante, un cazador, un nómada de la estepa o un ladrón, o que la niñez se había desarrollado como paje en la corte de un noble, o como asistente en una tienda, etc., se configura al comienzo del juego la personalidad del protagonista (el propio jugador), pudiendo transformar la imagen virtual del mismo hasta detalles fisonómicos muy completos. Continúa con la adolescencia y presencia o ausencia educativa, y termina con un emplazamiento personal que es la que supone la puerta de salida hacia el desarrollo del juego: por venganza personal, por la pérdida de un ser querido, por ganas de explorar, ansias de poder... para finalizar con un desafiante «Aventuraos; cabalgad hacia Calradia». El videojuego es un simulador de vida medieval, donde lo importante es el contexto vital y temporal (el juego comienza el 23 de marzo de 1257, en pleno siglo XIII), pero no geográfico. Este hecho se repite en ocasiones, pero nunca de manera tan clara como en este título. *Calradia* es un territorio de ficción, pero que se podía enmarcar en cualquier paisaje de la costa septentrional francesa, inglesa o alemana. De hecho, las ciudades, los salteadores, los edificios... todos tienen una imagen propia de aquellas tierras en aquellos tiempos. Es una incitación a vivir la Edad Media en las propias acciones en primera persona, con lo que se logra una jugabilidad enorme.

Todos estos últimos han sido títulos que han definido un proceso incuestionable, y es el interés específico que de siempre han tenido los juegos de temática medieval sobre el usuario potencial de este producto. De manera inmediata, ya se conocía que en 2009 existía una nueva entrega de *Assassin's Creed*, que situaba al protagonista, Desmond Miles, en la piel de otro antepasado suyo, Ezio, en las ciudades del Norte italiano del Renacimiento. Las imágenes de las que podíamos disfrutar en el adelanto hecho por Ubisoft eran igual de espectaculares que las de la primera entrega, con esas calles y plazas toscanas como escenario recreadas al estilo de finales del siglo XV y principios del XVI⁶⁷. No imaginábamos las sorpresas que iban a dar posteriormente los de la multinacional canadiense, con el desarrollo de la saga por Roma, Constantinopla, la América de las colonias inglesas, la Nueva Orleans dieciochesca, el Caribe de la Edad Moderna, la París revolucionaria y el Londres victoriano. De la misma manera y también de Ubisoft, otro juego de estrategia comercial venía a ampliar la saga *Anno*, correspondiendo en esta ocasión a *Anno 1404*, en esta ocasión ambientada en Oriente.

67 Página oficial del juego. <http://assassinscreed.es.ubi.com/assassins-creed-2/teaser/>

4. FINALIZANDO

Es evidente que el interés del jugador joven por la Edad Media viene marcado por el uso del videojuego de trasfondo histórico o, directamente, por el de exposición clara del pasado medieval. En algún caso ya se estaban efectuando experiencias docentes en 2009, avaladas por algunos estudios concretos de pedagogos⁶⁸, que pensaban en explotar las inmensas posibilidades educativas de los contenidos que recogen los videojuegos.

Este artículo había nacido con la constancia de que suponía una instantánea realizada en los primeros meses de 2009, con el seguro convencimiento de que en muy pocos años habría que completar con títulos y con nuevas aplicaciones tecnológicas, algunas de ellas de las que sólo podemos atisbar un pequeño número de posibilidades para el juego, el aprendizaje y la sociabilidad. Las consolas de última generación dejarán de serlo, y ya anunciaba que el presunto declive del PC como plataforma de juegos no estaba tan claro, en el mismo momento en que el gigante Electronics Arts está apostando firmemente por este medio⁶⁹. Los portales de venta y distribución *online* han terminado por revitalizar el PC como uno de los medios más utilizados para el videojuego.

He planteado la realidad compleja del universo del videojuego, insistiendo en la importancia del concepto del mismo, así como en el desarrollo de los elementos que lo componen, como el hardware y el software, en sus diferentes facetas (modelos, tecnología, mercados, empresas, distribuidoras, desarrolladores, etc.), siempre vinculado al impacto que el empleo de un medio (una consola en concreto, por ejemplo) y de la ubicación en un espacio mercantil tiene en las posibilidades para jugar a un producto u otro. El videojuego con trasfondo histórico se configura como uno de los pilares de ese mercado, y en particular, el inspirado en la época medieval, tanto el ubicado en el plano de lo fantástico como el que se rige por una veracidad histórica más real. Resulta determinante la tecnología utilizada desde los primeros tiempos del videojuego, sobre todo porque la espectacularidad de los gráficos ha ido en aumento lo que ha repercutido de forma sobresaliente en lo atractivo que escenarios de época medieval han podido suponer para el potencial jugador. Este, tanto si tiene

68 GÁLVEZ DE LA CUESTA, M.C.: «Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula». *Icono 14*, 7 (2006). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2043944>.

69 Según declaraciones de Eric Brown, directivo de EA: «El PC se está convirtiendo en la plataforma más extendida», con el apoyo y apuesta abierta hacia la producción de videojuegos para ordenador. www.meristation.com/v3/des_noticia.php?id=cw4a0149d262d9b&pic=GEN.



formación o conocimientos del periodo o, sencillamente, maneja conceptos claros del Medioevo, se tipifica en una diversidad de categorías definidas por el objetivo que pretende al acercarse a un juego de estas características; desde el especialista hasta el inexperto en lo medieval, el abanico de personas que se divierten con este medio es muy amplio. Una realidad en vías de extinción es que el videojugador es joven (adolescente), tanto porque se extiende su empleo como ocio para generaciones más mayores como por la propia dinámica de que el tiempo avanza y los jugadores crecen, aunque no dejarán de jugar. Este hecho repercutirá en que esos jóvenes se generarán un tejido de contenidos del Medioevo, y que una vez forjados como conceptos apriorísticos, algunos de ellos alcanzarán las aulas universitarias con una serie de conocimientos conformados en los videojuegos que hayan usado. De ahí que la cantidad y calidad de los medios donde han jugado y de los propios títulos a los que hayan tenido acceso se conforme como algo definitivo. Para el especialista que enfrente a esa realidad en un aula será todo un reto contar con alumnos de estas características, grupo cada vez más numeroso.

Un recorrido por la evolución del videojuego inspirado en el periodo medieval completa el estudio. Ese desarrollo desde los primeros productos, simples desde la óptica de 2009, hasta los más recientes han ido configurando un perfeccionamiento de los contenidos expuestos al jugador. La calidad del juego en sí mismo no ha sido el objeto de mi estudio, ya que a cada persona le puede atraer un aspecto diferente, por lo que la valoración que en ocasiones he expuesto sobre un título en concreto (en un sentido u otro) ha tenido más que ver con la perspectiva del medievalista, pero del medievalista videojugador. Los juicios de valor que en momentos puntuales he ido insertando en la redacción han tenido más que ver con la defensa de un criterio sobre lo que considero interesa, o puede interesar, que el jugador se encuentre al usar un videojuego sobre el Medioevo, pues al fin y al cabo de ahí extraerá una imagen y una serie de conceptos que asentará de manera estable. Con la premisa de que un juego tiene que ser atractivo y entretenido, la calidad de ese contenido medieval debe estar equilibrada con el aspecto lúdico, lo que ayudará a favorecer la bondad del producto y del resultado que sobre el jugador tendrá su utilización. De la misma forma que ese imaginario de lo medieval y su cantidad de tópicos puede ser un buen punto de partida para acercarse a un conocimiento más profundo de este periodo histórico⁷⁰, el videojuego se configura como un elemento de primer orden para ello, mucho mejor incluso que el recurso cinematográfico.

70 SENATORE, F.: *Medioevo: istruzioni per l'uso*, Milán, Bruno Mondadori, 2008, p. 16.

~ Ilustración 12 ~



La importancia del videojuego ha ido creciendo de forma imparable desde su invención, y las aplicaciones sorprendiendo a usuarios y observadores de forma permanente. La ponderación de los títulos vinculados al pasado medieval o al empleo de sus tópicos como iconografía necesaria (y hasta imprescindible por búsqueda) ha sido el sustrato de este estudio, con la esperanza de haber generado entre los neófitos un acercamiento a este nuevo mundo, cada vez más próximo por el sencillo hecho de que el videojuego está copando espacios de ocio cotidiano. Como universitarios debemos tener claro que el concepto que del Medioevo tendrán nuestros nuevos alumnos, ya incorporados al sistema de convergencia europea de los estudios superiores, no será como hasta ahora el generado por la cinematografía, sino el videojuego. Es una evidencia arrolladora. Negarla sería cerrar los ojos no a un futuro, sino a un presente muy vivo y dinámico. En 2016 me reafirmo de lo dicho en 2009.

EL OTRO PASADO POSIBLE: LA SIMULACIÓN DEL MEDIEVO EN LOS VIDEOJUEGOS

Publicación original en *Imago Temporis. Medium Aevum*, 5 (2011), pp. 299-340 (versión en inglés) y pp. 491-517 (versión en español). Escrito como continuación de «Videojuegos y Edad Media», completaba lo que era el primer acercamiento al ámbito del videojuego desde la disciplina del medievalismo.

En el estudio anterior¹, ya expuse la realidad de los videojuegos en el ámbito de lo que en la actualidad podemos entender como Edad Media: el propio fenómeno como elemento de ocio, su desarrollo, sus condicionantes, los elementos que lo integran, su mercado, la evolución de esos juegos hasta hoy... Pero era preciso que anduviese un paso más en lo que realmente significa, de manera profunda, el mundo del videojuego en cuanto a la percepción que de la Edad Media se tiene y, sobre todo, lo que representa en tanto que permite dos respuestas básicas: el control del pasado y la simulación de lo que pudo ser, o podía ser, ese pretérito medieval. Si a esto le unimos las posibilidades de los contenidos ofrecidos por el guión del juego, aparte de la propia secuencia histórica, al medievalista se le abre un enorme balcón por el que asomarse (o por el que arrojarse, dependiendo de la postura apriorística que se tome de este medio, ciertamente nuevo) para recibir una imagen del Medievo.

El título del presente estudio está basado en una de las características más interesantes que pueden generar los videojuegos. Y no sólo un pasado posible, en tanto que se pueda alterar virtualmente, sino incluso la posición *divina e omnipotente* en el que el jugador (unifico desde este momento la clasificación

1 «Videojuego y Edad Media», *Imago Temporis*, 3 (2009), pp. 548-585.

posible entre las diversas categorías de videojugador) tiene la oportunidad (el poder) de hacer cualquier cosa en ese marco virtual: desde gestionar mundos hasta planificar la vida y la muerte de los personajes². En realidad, todo este entorno tiene como denominador común el hecho de manipular (en el sentido literal de manejar) algo hasta la fecha imposible: el tiempo y los hechos ya acontecidos, asumidos como sucesos con un principio y un fin. Es decir, la batalla de las Navas de Tolosa se libró en 1212 en la Península Ibérica y los vencedores fueron los cristianos coaligados³. Hasta ahí, bien. El videojuego plantea la posibilidad de que *podamos* alterar ese *hecho*, donde el sultán almohade se lograra alzar con la victoria en aquel combate. Es una de las batallas a las que se puede jugar en *Siglo XIII: muerte o gloria*. Ésa es la novedad. Se juega a suponer; siempre se ha hecho. Pero lo que se plantea en este medio es la contingencia de no suponer nada, sino de *verlo* y *provocarlo*. Acabamos de cambiar de manera intrínseca el suceso. Jugamos a ser dioses⁴. La simulación,

2 Existe un juego de rol titulado *Hard to be a god*, desarrollado por Akella y Burut Entertainment e inspirado en la novela homónima de los hermanos Arkady y Boris Strugatsky (*Qué difícil es ser Dios*, publicado por Acervo, Barcelona, 1975, y ahora reeditado por Gigamesh en 2011), con clara inspiración en una iconografía inconfundiblemente medieval. De hecho se ambienta en un reino imaginario, Arkanar, cuyos habitantes «se encuentran ahora en la Edad Media, y son vigilados de cerca por entidades mucho más avanzadas tecnológicamente, pero que no tienen permitido intervenir en su historia», hasta que el protagonista sí lo hace (SAÑUDO DÍAZ, J.A.: «Delirios de grandeza», *Meristation*, 4 febrero 2008, <http://www.meristation.com/v3/todosobre.php?pic=PC&idj=cw41af9b1645cdf>). Se desarrolla en las décadas posteriores a la novela de ciencia ficción rusa (soviética si queremos ser precisos). Es muy interesante que en los créditos del juego (manual de instrucciones) se agradezca a los hermanos su colaboración; también se aluden los nombres de quienes realizaron el guión del videojuego. Cada vez es más corriente esa enumeración de colaboradores tan importante para el desarrollo de estos títulos. Este videojuego es uno de los mejores ejemplos de fusión entre literatura y videojuego, ya que permite romper el muro limitado de la prosa y sus diálogos en beneficio de lo que haríamos nosotros en una situación similar. Distinto título pero igualmente unido a una obra literaria es *The Abbey* (una aventura gráfica desarrollada por Alcachofa Soft, 2008), cuya referencia es indiscutiblemente *El nombre de la rosa*, de Umberto Eco. Y por supuesto, los que están inspirados en la literatura épica (*Beowulf*, de Ubisoft, 2007) o los literalmente guiados por una obra concreta medieval, como *La Divina Comedia (Dante's Inferno)*, EA y Visceral Games, 2010).

3 Acerca de esta batalla, es fundamental la lectura de la obra de GARCÍA FITZ, F.: *Las Navas de Tolosa*, Barcelona, Ariel, 2005. Además, se trata de un libro muy recomendable para todo aquél que pretenda acercarse a los videojuegos de batalla táctica.

4 Un conocido juego de estrategia, *Spore*, realizado además por Will Wright, el desarrollador de *Los Sims* (el juego de simulación por excelencia), se basa en la creación (literal) de un mundo, con el proceso de evolución incluido, y que pasará desde la etapa unicelular hasta la era

la re-creación y la recreación, y el deseo de ejecutar estas acciones es la base de esta investigación, a la que añadiré la gran aportación de los contenidos precisos para poder desarrollar el efecto simulador con la mayor de las garantías y verosimilitud, y en último término plantear las razones que llevan a un jugador a querer jugar *a la Edad Media*, qué fines persigue y qué logros pretende, con todos los ingredientes que acabo de referir.

Una premisa de partida que me parece oportuno puntualizar. Dada la exposición y planteamiento de muchos y diferentes temas surgidos al amparo de las diferentes reflexiones, no he creído oportuno hacer notas a pie de página con procedentes (que lo son) estados de la cuestión, caso del factor tiempo en la Edad Media, sobre mujer, teorías acerca del feudalismo, y un largo etcétera que se podrá ir comprobando conforme se avance en la lectura. Se ha planteado este trabajo como un ejercicio de exposición real de lo que supone el universo del videojuego para la ciencia histórica y para el medievalista en particular, representando un auténtico reto marcado por los nuevos tiempos de un futuro que ya es presente.

1. LOS CONTENIDOS DE HISTORIA MEDIEVAL: VEROSIMILITUD, VERACIDAD E INFORMACIÓN

Nos situamos en un campo nuevo, sin horizontes definidos ni tampoco con suelo firme: y no es una cuestión de que todo está por hacer, sino de que al no existir reglas académicas concretas, lo hecho ya y lo que tendremos que ver en un futuro próximo van a marcar las líneas sobre las que los historiadores (y filólogos, sociólogos, psicólogos, antropólogos... pero también de todas las disciplinas del conocimiento) intervendremos, algunos como educadores, otros sencillamente como miembros de una comunidad cultural que ya asume al videojuego como otro medio de ocio con trascendencia formativa y expresiva de cultura individual y colectiva. Sólo los límites de la tecnología, de los gustos y modas y aun de la tendencia general por recuperar el pasado medieval (o por conocerlo) se configuran como los auténticos umbrales para lo que nos depara un corto plazo temporal. Por ello, es fundamental que partamos de la idea básica de que el videojuego es una manifestación de ocio cultural en pleno crecimiento, tal y como había demostrado el informe de la por entonces Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, hecho

espacial, pasando por las diversas civilizaciones posibles (Criatura, Tribal —la más *medieval*—, Civilización y Espacial). No se puede tener mayor grado de deidad como jugador.

~ Ilustración 1 ~



público en noviembre de 2009⁵. Además de las propias máquinas destinadas al videojuego propiamente dicho, como las consolas de las multinacionales Sony y Nintendo, es el desarrollo y expansión del *ordenador* en el seno de los hogares la clave de ese potencial, proceso que no ha terminado de crecer, ni mucho menos. Tener un PC en el domicilio implica que hay una máquina capaz de permitirnos jugar. Otra cosa es que se termine jugando, y una vez se juega, a qué se juega. La mayor parte de los juegos de contenido histórico son de estrategia, bien en tiempo real (RTS) o por turnos (TBS), y a pesar de que tengan relación intrínseca con otros tipos de juego, caso de los de rol, acción o simulación, han sido los preferidos por el medio PC más que de consola. En los últimos tiempos se ha reordenado este mercado, pues la mayor parte de los títulos se han hecho de manera expresa para este formato y, simplemente, no se pueden jugar en ninguna otra plataforma. No han terminado de encontrar un lugar adecuado entre los jugadores, y ejemplos como el de *Civilization Revolution* (para PS3, Xbox 360 y una versión táctil para iPhone e iPad), se han quedado en la estantería más apartada. Esto es importante porque quien quiere jugar a algo, primero

5 *Usos y hábitos de los videojugadores españoles 2009*. Noviembre 2009. Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. <http://www.adese.es/pdf/PPTHabitos122009.pdf>.

busca el medio para hacerlo y, en segundo lugar, se preocupa por el cómo lo logra; otro factor distinto es el cuándo en determinados segmentos de edad.

Las preferencias por la temática de un juego son ciertamente aleatorias y altamente influenciadas, debido a diversas razones, entre las cuales cabe señalar el canal de distribución, la máquina que permite el juego (tipo de consola, PC y su potencia...), el aspecto gráfico pero, sobre todo, la predisposición a un determinado contenido y tipo de juego. En el informe *aDeSe* (actual *AEVI*) aludido se señala que lo más importante para el jugador a la hora de la elección de un título es la historia y el argumento, por encima del precio y de que sea rápido de jugar. Este dato es muy significativo, porque en el muestreo de 2006 surgía como segundo ítem, mientras que en 2004 no aparecía.

La causa por la que una persona se decide acercarse a un juego ambientado o inspirado en el Medievo es diversa de igual manera, pero tiene una trascendencia enorme. Sociabilidad (juego conocido), sensibilidad particular (gusto por la iconografía que evoca la Edad Media), interés por la Historia... Son muchos los factores que pueden influir en un jugador a la hora de elegir un título que le llevará, de forma simulada y en una pantalla, a las calles de Acre a finales del siglo XII (*Assassin's Creed*), o suplir a Alexander Nevski en los campos de batalla (y dirigir las huestes) del gélido ambiente del Lago Peipus (*Siglo XIII: muerte y gloria*, hoy más fácil de jugar con el nombre *Real Warfare*, de FX Interactive). Pero todos van a confluir en que es el periodo objeto del juego; no es un contexto pasivo, sino altamente activo por haberse buscado de manera expresa por el jugador. Decidimos jugar a construir villas medievales en vez de romanas con *Medieval Lords* o *Anno 1404*, aunque es posible que nuestro gusto por lo meramente histórico nos haga consumidores de algún juego muy extendido tanto por sus espectaculares gráficos (básico tratándose de un videojuego) como por la distribución sencilla que ha tenido, caso de *Imperium Civitas III*, con su continuación en la versión *Online*. Lo difícil en este ejemplo será discernir el porqué de la preferencia.

Sin tener que entrar por ahora en si Roma o Medievo, considero más importante en este momento la decisión de optar por un juego que tenga bien la verosimilitud o bien la fantasía como guión básico. Son las dos vertientes que, por ejemplo, soportan los juegos de estrategia. Dejando como objeto de análisis y estudio de los juegos de universos mágicos inspirados claramente por la interfaz medieval (o lo que identificamos como tal: un caballero armado, grandes espadas, ballestas, castillos...), para otra ocasión futura, el objeto principal del presente estudio es la vinculación que la verosimilitud y veracidad del juego tendrá para conseguir la simulación virtual más lograda.



2. LA AMBIENTACIÓN

No hay ningún periodo como el medieval que genere tanto imaginario colectivo. Incluso el pasado romano queda anclado con unas directrices muy racionales y marcadas por el clasicismo de nuestras propias raíces culturales, tamizadas por el aporte renacentista y dieciochesco. El Medievo representa en todo momento lo intangible y el universo de las más irracionales creencias y comportamientos humanos. La brujería, la magia, la brutalidad, el amor cortés (el caballero y la dama), lo fantástico de una arquitectura imaginada (castillos en ruinas completados en las mentes de las gentes del XIX y, en consecuencia, de nosotros, hombres y mujeres del XXI) o no (fortalezas espléndidas que enseñorean el paisaje europeo), armas señal de dignidad (grandes espadas), heráldica y genealogía como atractivo *per se...*; la percepción de una categoría y comportamiento social (un *señor feudal* tiene hoy una imagen colectiva muy definida, al margen de su realidad, al igual que un *vasallo*)... hasta la gastronomía posee su espacio en ese universo (una *cena medieval* se asocia a una deglución sin medida y pantagruélica). Todo esto contribuye de manera indefectible a que el videojuego sea una de las expresiones más cercanas para lograr la aprehensión de todos esos conceptos; y ahí es donde entran en juego las verosimilitudes o fantasías de los juegos ambientados en el Medievo. El peligro es, sin duda alguna, que sin otro criterio que el meramente de opinión particular, y carente de otra guía, se terminen de asentar determinadas falsas imágenes o acontecimientos como seguros en el conocimiento de cada jugador (las resbaladizas ucronías). Por eso es tan importante la aportación de contenidos específicos en cada videojuego, pues la puntualización de los mismos puede ayudar a paliar los añadidos anacrónicos (en el menos malo de los casos) que el desarrollador o el guionista aporta en beneficio de la jugabilidad, entendiendo este neologismo (muy utilizado desde los 80 en el universo del videojuego, incorporado ya como un tecnicismo) como las posibilidades que se le ofrecen al jugador de disfrutar la calidad del juego y de la versatilidad de sus reglas con el mismo fin de ocio.

La relación que en concreto esa iconografía consensuada por nuestra sociedad (consolidada por la novela histórica y el cine) tiene con los videojuegos «está ligada a lo simbólico y lo imaginario», pues lo que se muestra es un corpus construido por imágenes mostradas como símbolos, «y que además, pueden representar otra cosa que se denomina el imaginario radical, que es lo que constituye al sujeto en su singularidad y es la parte que trata de gratificar inconscientemente». Este proceso se debe a que cada sociedad genera un perfil

~ Ilustración 2 ~



del mundo que habita, dándole a los objetos y seres que interesan o inciden para la vida de la colectividad, influida por los medios y el ambiente donde uno se desenvuelve⁶. El verdadero reto es saber cómo va a impactar este fenómeno cultural sobre esa imaginaria colectiva; de momento, y en determinados casos, se está fijando la que existía con anterioridad, gestada a su vez en los estudios de Hollywood, como es el ejemplo de Robin Hood. El fotograma de Errol Flynn en *Robin de los Bosques* (1938, v.o. *The adventures of Robin Hood*)⁷, ya no lo vemos en las cubiertas de los videojuegos, siendo actualizados por otros modelos como los de Kevin Kostner en *Robin Hood, príncipe de los ladrones*, para el juego *Robin Hood. Defender of the Crown* (para PS2, de Cinemaware, 2003), o el caso curioso (por aparecer antes el videojuego que la película) de Russell Crow en *Robin Hood*, con un interesante parecido con la cubierta del reciente título homónimo, de FX Interactive (2009). En otros, en cambio, son ciertamente nuevos, a pesar del aspecto extraído de un asesoramiento histórico que

6 HUERTERO VALLE, G.A.: «Videojuegos políticos: una forma diferente de entender la política», *Razón y palabra*, 58 (2007), <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n58/ghuertino.html>. Aparece este mismo artículo en: www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=141, correspondiente a *Textos de la CiberSociedad*, 12 (2006).

7 Muy interesante el estudio sobre el cine norteamericano ambientado en la Edad Media de BARRIO BARRIO, J.A.: «The Middle Ages in USA cinema», *Imago Temporis*, 2 (2008), pp. 229-260.



pretende recoger la verosimilitud; son los personajes Altaïr y Ezio (por aludir a unos que han tenido una difusión mediática por encima del propio universo del videojuego, en *Assassin's Creed* y *Assassin's Creed II* respectivamente).

De forma paralela a la imagen del juego, esa interfaz, lo que vemos y oímos (cuestión fundamental en ambos casos como elementos básicos del sistema de comunicación interactivo entre máquina, juego y jugador), los contenidos acerca del periodo en el que pretendemos sumergirnos (o desenvolvernos) son parte inherente para poder jugar a un juego en concreto. Es decir, cuanto más sepa el jugador de las circunstancias, del contexto y de los factores y elementos que dan forma al periodo medieval, en mejores condiciones se situará el jugador para disfrutar esas horas delante de la pantalla y, atención, incluso para cuando no esté delante de ella y le sirvan sus experiencias como elemento de sociabilidad. El hecho de que en sus relaciones entre jugadores (y cada vez más son legión) pueda llegar a aludir a pasajes o logros de su personaje (pongamos por caso los mencionados Altaïr o Ezio), hace que el juego se prolongue más allá de la propia presencia física a los mandos de su consola o del PC. Uno de los primeros comentarios que cualquier jugador hará de estos dos títulos será, sin duda alguna, la excepcional ambientación lograda, con gráficos de alta definición que no es que te aludan a un paisaje urbano de determinado siglo medieval, es que te lo están «enseñando» de manera cinematográfica. No hay que imaginar en este sentido nada, pues lo estás viendo. La mezquita al-Aqsa o la catedral de Santa María del Fiore son postales activas, no meras referencias.

Existen dos variables claras para la ambientación. Por una parte, el sistema de comunicación utilizado, donde al fin y al cabo es el recurso (y su grado) tecnológico que permite que el jugador sea un elemento activo y definitivo. A mayor visualización del marco espacial, y con mayor rigor y perfección gráfica, en progresión mayor integración entre juego y jugador. Es lo que busca y lo que pretende. Lejos quedaron aquellos tiempos donde mover un par de píxeles emocionaba a los incondicionales del medio. La progresión de la tecnología también ha traído pareja la generación de un desarrollo del videojuego como patrimonio cultural⁸. El consumidor-jugador busca y pretende dos cosas: divertirse (la jugabilidad, en la que entraremos ahora) y la calidad. Ese grado de identificación se logra en buena parte viendo los escenarios, y cuanto más reales mejor (y lo escribo en ciernes de la expansión del juego en 3D). Pero no sólo la

8 ESPOSITO, N.: «Emulation et conservation du patrimoine culturel lie aux jeux video», *Digital Culture & Heritage*, Berlín, 2004, p. 8. <http://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2004emulation.pdf>.

imagen es fundamental (que lo es), sino que los efectos de sonido y la música van de la mano de lo que se refleja en la pantalla. También quedó en el olvido el efecto metálico del sintetizador para simular cualquier sonido cotidiano del juego. Ahora, los títulos de mayor calidad introducen efectos sacados de la realidad, al igual que lo hace cualquier producción cinematográfica (de hecho, de aquí lo coge). Un choque de espadas, un galope de caballo o un griterío a tiempo, logra conseguir una ambientación en ocasiones mucho mayor de lo que intenta hacerlo la imagen por sí sola. Y una aportación igual de importante: las voces concretas que ayuden a introducirse en el plano o escenario que se vaya a generar. Es el caso de los momentos previos a las batallas tácticas en *Medieval Total War II*, donde los líderes de las huestes se dirigen con exclamaciones animosas en ocasiones rayando lo políticamente incorrecto. Pero claro, tampoco podemos esperar un discurso plano para los instantes inmediatamente anteriores a que las huestes carguen contra el enemigo; así, podemos escuchar entre el bullicio de la tropa a un capitán de la facción del Reino de Jerusalem animarla al combate con las siguientes palabras:

*«¡Esperemos que el enemigo se haya traído esta vez mujeres bellas y no las viejas brujas que suele traer! ¡A por las damas!»*⁹

Es evidente que se trata de un juego con un PEGI (con una nueva clasificación a finales de 2009)¹⁰ de 16 años, con lo que todas las implicaciones de violencia de género y demás barbaridades que lleva implícita la arenga quedan enmarcadas en alguien que sabe discernir perfectamente lo que suponía un campo de batalla medieval, donde parte del botín eran las mujeres del contrario (en el caso de que estuvieran por allí).

Otro ejemplo sobre las voces y sonidos. Es un recurso que ha utilizado en numerosas ocasiones el cine de animación, utilizando dobladores conocidos para determinados personajes. La carrera de Mark Hamill (*Luke Skywalker* en *Star Wars*), ha ido enfocada hacia el doblaje de videojuegos principalmente, así como otros conocidos actores de Hollywood (Sean Connery, Bill Murray, Charlize Theron, Samuel L. Jackson...) ¹¹. En *Beowulf* fueron los propios acto-

9 *Medieval Total War II. Kingdoms*. Campaña cruzada.

10 Informe sobre el Pan European Game Information (PEGI). http://www.adese.es/pdf/PEGI%20Annual_Report09-2.pdf.

11 APARICIO, D.G.: «Esta voz me suena: personajes famosos metidos al doblaje de videojuegos». 26 octubre 2009. *20 minutos.es. Sección videojuegos*. <http://www.20minutos.es/noticia/544797/0/doblaje/famosos/videojuegos/>.



res del film (de Robert Zemeckis) los que prestaron sus voces a los personajes del juego (Anthony Hopkins, Ray Winstone...). Para el caso español, en *The Abbey*, al personaje principal, Leonardo de Toledo, lo dobla Ramón Langa, conocidísimo doblador en el mercado cinematográfico español¹². O el más reciente del actor Juan Diego Botto, poniendo voz a Leonardo Da Vinci en *Assassin's Creed II*. Pero es un hecho cada vez más usual y habitual en las pantallas de todos los juegos, y la potencia económica del mercado del videojuego hará que sea un fenómeno creciente¹³. La causa, además de la comercial, es que se logra un entorno más cercano entre juego y jugador, con voces «familiares» que le envuelven en un ambiente más reconocible y cómodo. Es un gran aporte al esfuerzo de la simulación.

Más sencillo de asumir es el uso de la música para lograr esa ambientación. Sobra decir que cualquier sintonía de tipo folk celta, canto monástico, o incluso hecha con ritmos que «suenen» a medieval, aunque sean bandas sonoras modernas que no utilicen instrumentos antiguos (caso de las realizadas por Jeff van Dyck para la saga *Medieval Total War*, incluida la expansión *Viking* del primer título, las contenidas en la edición coleccionista de *Anno 1404*, o la reciente incluida en las Ediciones Negra y Blanca de *Assassin's Creed II*), consiguen capturar al espectador (aquí el jugador sí se comporta como tal agente pasivo). Es indudable que se logra gestar con este elemento un contexto evocador para el objetivo que pretendemos extraer del juego¹⁴, que es la autosatisfacción, hecho indudable.

12 *The Abbey*. Manual de usuario, p. 24.

13 Para el caso español, Santiago Segura llegó a doblar a su conocido Torrente para la versión PS2, y lo hace para Eddie Riggs en la edición española de *Brutal Legend* (en la norteamericana lo dobló Jack Black). 26 octubre 2009. *20minutos.es*. Sección *videojuegos*. <http://www.20minutos.es/noticia/544651/0/brutal/legend/segura/>. Incluso, y de forma concreta, se abrió un proceso de casting entre usuarios para lograr un doblador para la tercera entrega de *Runaway*, una aventura gráfica que se desarrolla en el mundo actual. 10 enero 2010. *Diario Crítico*. <http://www.diariocritico.com/ocio/2010/Enero/videojuegos/190136/run-away-busca-doblador-tiendas-marzo.html>. Finalmente fue Conchi López (Rachel Weisz en *Ágora*) y Eduardo del Hoyo (Michael en la serie *Perdidos*) quienes pusieron voz a los protagonistas del juego de Péndulo Studios.

14 Tenemos casos paralelos del mismo juego para otras épocas, como la del XVI japonés en *Shogun Total War*, del XVIII ilustrado (con piezas de cámara muy identificadas en *Empire Total War*), más claro si cabe en el caso de *Rome Total War* (también obra de Jeff van Dyck), así como en otros de desenvolvimiento más reciente, como el situado en el conflicto de Vietnam (*Battlefield Vietnam*, donde cabe la posibilidad de incluir música específica del momento; podemos incluir cualquier pieza de los *Doors*, Jimi Hendrix o de los *Rollings Stones*, como si fuese una banda sonora tipo *Good morning, Vietnam!*, *Platoon* o *La chaqueta metálica*).

~ Ilustración 3 ~



También parte inherente a esa ambientación, está la de la ubicación que el juego posibilita al usuario. No sólo se trata de un acto comunicativo, sino que se ofrece como el mejor referente para la localización sensorial del jugador. Digamos que se contempla como un espejo parlante al que ese jugador escucha o lee. Lo podemos observar en las fórmulas de tratamiento que nos resultan arcaizantes hoy pero que son, precisamente, las que el imaginario colectivo identifica con el pasado medieval. En el juego *Europa Universalis III*, al comienzo del tutorial, podemos leer un párrafo con el siguiente texto: «¿Y cuál será tu papel en todo esto? Jugarás el papel de «poder detrás del trono» y lo gestionarás todo, desde la política y la diplomacia nacional hasta nombrar cargos y construir los edificios específicos en las provincias. Tal es tu relevancia, que el juego te tratará casi siempre, de «vos», como si tú fueras el verdadero monarca». Se localiza el comentario para el sábado 30 de mayo de 1453, fecha de inicio del juego y altamente significativa por cuanto puede tener de presunto punto y final para una idea de Edad Media, en buena lógica no compartida por mí. En realidad, se trata de un concepto asumido por los hispano-parlantes de la Península Ibérica, el del voseo, que ubicamos en épocas medievales y del Siglo de Oro (mucho debe esta cuestión al teatro clásico español del XVI y XVII), pero que no responde a la verdad; aunque lo hace verosímil. En el siglo XV, prácticamente todo el mundo se trataba

de vos, estando limitado el «tú» al trato para los niños. Como vos era la forma casi única, pasaba como en inglés con «you». Eran los elementos nominales los que marcaban la diferencia. Así, «vos, amigo, sois...» era una forma que podía utilizar el superior para dirigirse al inferior, y viceversa, «vos, señor, sois...», la manera que el inferior utilizaba para tratar al superior. La diferencia se ubica en «amigo» y en «señor». Pues bien, al rey se le podía tratar de «vos», pero siempre que en el enunciado hubiera un «señor»: «Vos señor, sabéis que...» Por lo tanto, sí se usaba, tal y como especifica el juego, pero con refuerzos nominales. De ahí que surgiesen las formas «vuestra merced», «vuestra alteza» y «vuestra majestad», que ya en esa centuria se empleaban para dirigirse al monarca¹⁵. Vemos que se trata entonces de un recurso de ambientación que responde más a la estructura del conocimiento previo del jugador que a la propia realidad misma, pero que tiene unas consecuencias directas en la postura favorable del usuario hacia el presunto rigor (falseado) histórico del juego.

En segundo lugar, lo imprescindible para una correcta ambientación tras los medios audiovisuales, es *el contenido de la materia propiamente dicha*, es decir, una información adecuada, y cuanto más completa mejor. Se trata de un sistema de identificación con el mayor número de personas, y que coagulará en una aceptación del tema en concreto¹⁶. No obstante, se trata de un juego, no de una monografía de Historia Medieval, por lo que la mostración de esos contenidos debe guardar un equilibrio que consiga canalizar al curioso hacia la consecución de conocimientos más profundos. En este ámbito centraré mi objetivo, pues la recopilación, uso, utilización y desarrollo de asertos, textos y diversa información sobre Edad Media, es la que en muchos casos influya de manera importante en la percepción del jugador sobre el periodo o de lo que desea el jugador medievalista buscar en ese momento de ocio.

15 A veces se empleaban con los verbos en tercera persona: «vuestra majestad tiene, sabe, etc...», pero en otras ocasiones con el verbo en segunda persona del plural: «[Álvaro de Luna al rey Juan II] Ca dirán las gentes que por algund grande error o deserbiçio que yo fize e cometí contra Vuestra Alteza, me desterrays de vuestra presencia». Démonos cuenta que «Vuestra Alteza» concuerda con el verbo en segunda persona del plural (la correspondiente a «vos») y con el posesivo «VOSOTROS». EBERENZ, R.: *El español en el otoño de la Edad Media. Sobre el artículo y los pronombres*, Madrid, Gredos, 2000, pp. 102-108.

16 «Por lo general, las obras creativas se desarrollan en escenarios con los que pueden identificarse un gran número de personas. Ésta es la razón de que haya tantos libros, películas y juegos ambientados en la II Guerra Mundial y otros acontecimientos que incidieron en las vidas de millones de personas». Vicent Pontbriand, productor asociado de *Assassin's Creed II*. En *La guía oficial. Assassin's Creed II*. Versión española, 2009, p. 196. El aserto puede ser muy radical, aunque no está exento de razón.

Sin querer entrar en lo que puede suponer de positivo para el hecho educativo (docente) la concentración de esos contenidos, expuestos para añadir elementos y factores de juego (en definitiva, para «jugar mejor» y en ocasiones para saber jugar)¹⁷, es indudable que son increíbles las posibilidades reales a la hora de recopilar y mostrar una ingente cantidad de información acerca del periodo medieval, o de cualquiera de sus aspectos. El crecimiento de la memoria física del hardware usada en progresión geométrica (yo diría más bien en sucesión por la infinitud de los términos posibles) ha permitido la inclusión de esas guías, a veces necesarias para el juego. En los primeros juegos, la parquedad de los kilobytes no permitía ciertos excesos, hecho que ya pertenece a la Prehistoria digital. Ahora, existen auténticas enciclopedias en el seno de determinados videojuegos, como es el caso de la *Civilopedia* de *Civilization IV*, o en 2016 el espectacular portal de Total War Wiki¹⁸.

3. LOS CONTENIDOS DE HISTORIA MEDIEVAL

El dato por sí sólo es muy extraño que aparezca en un videojuego, en primer lugar, porque se atiende a un criterio de ambientación, por lo que es precisa la ubicación geográfica y temporal, con lo que comporta de contextualización de ese elemento narrativo (auditivo o escrito). Es común el surgimiento de algún año como inicio de las distintas campañas (*Medieval Total War II. Kingdoms*), e incluso del propio juego (*Stronghold*, en 1066), pero en general aparecen acompañados de textos que varían en extensión persiguiendo el sentido del juego al juego.

La intervención de quien desarrolla un título en concreto, pongo por caso *Mount & Blade* (rol ubicado en el siglo XIII) está condicionada por las «exigencias del guión», un argumento que *puede* seguir una trama imaginada en el marco de una veracidad histórica. O no. Aquí es donde surge la materia prima del contenido posible. A mayor verosimilitud o certeza conocida de los hechos que ambientarán el juego, mayor necesidad de contar con una información que permita el control de esa situación relatada por la Historia. La funcionalidad para la docencia es evidente, generando «actitudes de indagación y necesidad

17 No es un juego ambientado en la Edad Media, pero conviene referirlo como ejemplo. En *Task Command. 2nd Manassas* (Paradox, 2006), o se conoce el sistema regimental de la Unión y de los Confederados durante la Guerra de Secesión norteamericana, o no logras desarrollar el juego de manera fluida. De hecho, su rigor histórico es lo ponderado por los usuarios. Foro de reanálisis en *Meristation.com* del citado título. <http://zonaforo.meristation.com/foros/viewtopic.php?t=626573>.

18 http://wiki.totalwar.com/w/Main_Page.

~ Ilustración 4 ~



de ampliación de conocimientos»¹⁹. Pero vinculado al proceso lúdico en concreto, la utilización de los elementos que aportan «contexto histórico» no precisa necesariamente del uso y referencia a hechos concretos que sucedieron. En el citado juego, cuya fecha de inicio es el 23 de marzo de 1257 en un territorio imaginado (*Calradia*), sólo requería que los anacronismos no fuesen excesivos. Volveré más adelante sobre este ejemplo.

Cierto es que lo primero que se busca es a qué jugar, para en segundo estadio cómo jugarlo²⁰. Aquí es donde entra el tipo de juego, para si lo que pretendemos es divertirnos empuñando una espada o una ballesta (en ocasiones no de manera virtual a través de las posibilidades de las consolas de movimiento, como la Wii), controlar un inmenso tablero con innumerables variables (*Europa Universalis III* o *Grandes Invasiones*), o dirigir a los *rovers* ingleses el día San Crispín y ser hermanos de sangre junto a Enrique V (*Medieval Total War II*).

Es la cuestión bien diversa de querer jugar a un juego más vinculado a la Historia propiamente dicha, normalmente de estrategia en sus dos facetas,

19 GÁLVEZ DE LA CUESTA, M^a C.: «Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula». *Icono 14*, 7 (2006). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2043944>.

20 STM: «Juegos de estrategia. La diversión invade tu PC», *Micromanía*, 177 (2009), pp. 70-75.

bien real o por turnos. Si ese guión lo riges el condicionante histórico, con la tecnología, situación económica, militar, social, institucional... y tiene un punto de partida (cuando se inicia el juego), el planteamiento salta en pedazos cuando entra en liza la progresión del hecho, donde ahí ya interviene como agente activo el jugador. El argumento lo está exponiendo el propio desarrollo histórico (situación diversa es si queremos simular otra vivencia, el rol anteriormente citado). Y ahí es donde se separan los caminos de la secuencia histórica conocida (la escrita en los libros de Historia) y los de la re-creación histórica. Es en este punto donde también arrancan los mundos oníricos generados que facilitan al jugador la creación narrativa (*Fable* y *Dante's Inferno*).

En el estudio previo a este («Videojuegos y Edad Media») aludía a la extensa variedad de jugadores que se ubicaban en cualquiera de los puntos definidos entre los ocasionales con amplios conocimientos del Medievo y los habituales, pero sin esa base de contenidos. Particularmente me ubico entre los que no desean ver en los juegos lo que denomino *la maldición del hechizo*, donde los asaltos de dragones, magos, anacronismos difícilmente explicables y el desarrollo de los acontecimientos no acogidos a las leyes generales de la Naturaleza, son parte inherente del juego y de su jugabilidad (ahí me muestro muy comprensivo con los que no pretenden lo mismo: «Un jeu vidéo, c'est avant tout un jeu»)²¹.

Pero claro, hasta el momento todo lo he abocado a indicar al jugador que busca el rigor histórico. También existen jugadores que realizan el camino inverso, y es que echan de menos, en beneficio de unas potencialidades de juego muy particular, algo de fantasía en juegos sobrios históricamente hablando. Uno de los títulos de la saga de *Stronghold*, con el subtítulo de *Legend*, acogía a este tipo de jugador. O *Rey Arturo* (de NeoCore, distribuido por FX Interactive, 2010), un juego que nos recuerda a otro de los mismos desarrolladores, *Crusaders. Thy Kingdom come*, pero más vinculado al sistema de juego de *Medieval Total War II*, aunque con elementos mágicos lógicos en un entorno mítico como el de Camelot. No obstante, son los *mods* los que dan mejor acogida a estas posibilidades, como el de *Third Age* para *Medieval Total War II*, donde se puede conquistar la «Tierra Media» con alguna de las doce facciones creadas por Tolkien²².

La aportación de información diversa se configura como una de las características de los videojuegos inspirados en temas históricos o que los utili-

21 ESPOSITO, N.: «Emulation et conservation...».

22 <http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=654>. Hay que tener instalada la expansión *Kingdoms* para ejecutar el *mod*.

zan como factor básico de su desarrollo. Expondré en primer lugar diferentes ejemplos y los tipos de uso que se hacen de esos contenidos que nos ayudarán a situarnos en el hecho en sí, para posteriormente analizar las consecuencias que se derivan de él.

Lo primero que hay que advertir es que, en sentido general, los contenidos recogidos en buena parte de los videojuegos centrados en el Medievo, son muy amplios. El inicio de los manuales suele ser muy interesante, pues descubren de inmediato la ubicación cronológica del videojuego y lo que pretende ser. En las contracubiertas de los juegos también suele haber comentarios atractivos para nuestro objetivo, redactados además como reclamo para el comprador. Suelen ser referencias directas y muy evocadoras, utilizando muy a menudo el imperativo como estrategia publicitaria, aunque en ocasiones demasiado agresivas. En *Crusader Kings* se dice, literalmente: «¿Tienes los requisitos para llegar a ser un Rey Cruzado?».

Pero sin ser tan provocadores (aun siendo belicosas si se trata de juegos de guerra, lo que entra en la lógica y en la obviedad), sí hay elementos que nos llaman poderosamente la atención. En el inicio del manual de *Age of Empire II: The Age of Kings* podemos leer: «Es un juego de combate donde podrás crear tu propio imperio en la Edad Media»; sin más, pues ya se da por supuesta la información genérica que se tiene sobre el Medievo.

Y llegado este punto, es donde hay que señalar que estos contenidos expresos afloran en el videojuego de dos formas posibles: de forma indirecta o directa. La primera es la que se incluye como causa lógica del título, con textos referidos a aclarar o definir aspectos concretos, y lo hace al margen del desarrollo del juego; de ahí lo *indirecto* del sistema. En el referido *Age of Empires II*, la realidad es que, una vez en la interfaz del juego, existe una posibilidad, señalada expresamente como «Historia», que da paso a un correcto número de definiciones diversas sobre el periodo, tales como Alta y Baja Edad Media, Feudalismo, Guerra Medieval, etc. (y que curiosamente no son imprescindibles para jugar). Lo interesante es que se le dé la oportunidad al videojugador de completar la información o, de manera sencilla, de acercarse a ella; en este caso, también se incluye un texto explicativo de las diversas facciones, para ayudar a entender las razones de su importancia histórica. Cabe reseñar la calidad no desdeñable de algunos de los contenidos recogidos²³, y

23 En concreto, para Feudalismo, el juego especifica lo siguiente: «La estructura política y económica predominante en la Edad Media fue el feudalismo. Este sistema se desarrolló como respuesta a la desintegración de la autoridad central y al caos social que surgió tras el fin del mandato romano. Una jerarquía de hombres poderosos, regidos por el nuevo sistema de vasalla-

que ayudan en algún caso a colocar sensatamente la distancia entre Ciencia histórica y juego propiamente dicho. En un título de batallas y gestión de estrategia en tiempo real (RTS), como es éste, podemos leer esta precisión tan educativa para el no iniciado en el Medievo: sobre la guerra medieval «en las escasas ocasiones en que tenía lugar una batalla campal, los caballeros podían llegar a ser devastadores», y más adelante termina de apuntar que «las guerras en la Edad Media consistían fundamentalmente en asedios de algún tipo». O rupturista respecto a la idea globalizada que se tiene del periodo medieval desde la época ilustrada (peyorativa, oscura, lúgubre, atrasada, bárbara...): «A finales de la Edad Media, la Ciencia en Europa no sólo había alcanzado el nivel de la Antigüedad, sino que la había sobrepasado». Pero en este mismo lugar y en este mismo juego, tenemos acceso a uno de los asertos que mayor interés puede tener para nosotros como observadores medievalistas. En referencia a la globalidad del concepto «Edad Media», se recoge el texto que aclara la propia esencia de la etapa temporal: «En Asia y Oriente Medio, este periodo histórico no entra fácilmente dentro del concepto europeo de Edad Media». Insisto; no olvidemos que es un juego para mayorías que aún se sigue vendiendo, y ya tiene más de quince años (para un videojuego es un éxito descomunal que no se haya descatalogado a los dos o tres años). Su revitalización le ha llegado de la mano de Steam con la versión HD y las dos nuevas expansiones (*The Forgotten* y *Los reinos africanos*).

El segundo sistema de mostración de contenidos es más directo, pues se trata de información concreta que el juego te ofrece conforme lo desarrollas. Por ejemplo; en *Medieval Total War II. Kingdoms*, y durante la campaña cruzada, es habitual que salten a la pantalla ventanas con sucesos que, cronológicamente, acontecieron en el momento en que estás jugando. Hacia 1348, comenzarán a salir ventanas hablando de cierta enfermedad que llega del Mar Negro. El jugador tendrá que prestar atención a esos contenidos, pues lo habitual es que alguna de las ciudades que gestiona se vea contagiada (con lo que supondrá para la estabilidad del territorio que domina y, en consecuencia, un añadido para conseguir la victoria). O es el caso previo, en la misma campaña de ese juego referido, de 1204, donde la alusión a la IV Cruzada hace que aparezca por la geografía del videojuego (centrada en el Mediterráneo que baña Oriente Medio, llegando hasta Mesopotamia), la facción veneciana. En este mismo sentido, surgirán los mongoles, las alusiones a la Cruzada de los niños, etc.

je y la división territorial en feudos, sustituyó al antiguo sistema romano de emperador, senado, provincia, ciudad y pueblo». Y se extiende mucho más con la voz «Contrato feudal».

Por lo tanto, para quienes en este punto aún pensaban que este tipo de juegos (o el videojuego en general) no podía aportar información concreta y especializada sobre Edad Media, comprobarán que en absoluto es así, y lo mejor de todo son las posibilidades abiertas que existen para intervenir de manera sensata y productiva como medievalistas.

4. UNA IMAGEN DE LA EDAD MEDIA: EL RIGOR

Este factor es muy complejo y extenso de analizar²⁴, ya que el número de juegos y los aspectos múltiples que los componen hacen casi imposible ir controlando la veracidad y anacronismos que existen en ellos. Aludiré a algún caso en concreto, por significativo, pero soy consciente de que sería muy interesante hacer un análisis pormenorizado de la mayoría de ellos con el fin de tener en cuenta la utilidad de esos juegos para la docencia o incluso para ver, según su difusión, esa imagen sobre el Medievo que planteo.

Hay títulos (y se apura empresas) que han continuado una línea casi con fe religiosa, caso de Paradox, que argumentaba entre su política de edición la de juegos con rigor histórico (haciéndolo casi un sello identificativo), aunque

24 Acerca de la imagen de la Edad Media hoy, y entre la bibliografía que existe sobre el tema, hay que destacar los trabajos de J. HEERS: *La invención de la Edad Media*, Barcelona, Crítica, 1995; y las reflexiones de J. LE GOFF: *Una larga Edad Media*, Barcelona, Paidós, 2008, en concreto la entrevista que aparece del insigne historiador francés al comienzo del libro bajo el título «La Edad Media de J. Le Goff»: pp. 23-36. La tradicional Semana de Estudios Medievales de Estella, en concreto la de 2008 correspondiente a la XXXV edición, se centró en *La Historia Medieval hoy: percepción académica y percepción social* (Pamplona, Gobierno de Navarra, 2009). Diversas contribuciones observaron el fenómeno desde muchos puntos de vista, incluso con aportaciones sobre la conexión entre novela histórica y Medievo (RUIZ-DOMÉNEC, J.: «El poder de la ficción. La Edad Media vista por la novela histórica», pp. 247-261), o la visión de los alumnos de Secundaria sobre la Edad Media en las aulas de sus centros (FRIERA SUÁREZ, F.: «Percepción de la Historia Medieval en la Enseñanza Secundaria», pp. 63-108) además de las más académicas vinculadas al estricto ámbito universitario o de grandes instituciones (de M. González Jiménez, M.A. Ladero Quesada, J.M. Ruiz Asencio...). Es muy interesante que en ningún momento se aluda al fenómeno del videojuego irrumpiendo en esa percepción; sólo en un momento del trabajo referido de F. Frieria se dice que en la idea «que los estudiantes de Secundaria tienen sobre la Edad Media, además de la influencia de profesores y currículos, inciden factores muy importantes como el cine, la literatura, la TV, los medios informáticos cada vez más poderosos, y, en el mejor de los casos, algunas publicaciones de Historia». El mercado es mío. Pero en 2016 las cosas no han mejorado en este sentido. Al contrario, el posicionamiento se hace más enconado y está siendo muy difícil realizar esta tarea de pioneros.

~ Ilustración 5 ~



haga incursiones en la ciencia ficción o la fantasía, como *Elven Legacy*²⁵. Esto nos muestra claramente que existe un interés comercial por tales productos, o lo que es lo mismo, que hay una demanda a la que prestan atención firmas por razones mercantiles evidentes.

Ha quedado claro que uno de los recursos para la ambientación es el contenido. Pero debemos señalar un factor crucial: no todo el mundo tiene una idea aproximada de lo que fue y representó el periodo medieval, y en este punto es donde hay que situar la importancia del rigor en el juego. Sí se tiene esa idea prototípica, generalmente asociada al matiz peyorativo junto al de los más altos valores, y es a ese universo al que tiende el videojuego de ubicar al jugador, un mundo incontrolado e incontrolable. En *Dos Tronos*, en el manual aparece una descripción sucinta de lo que fue la Edad Media de forma genérica: «Las grandes hazañas, los actos de caballería, además de la villanía y las traiciones estaban a la orden del día». En *Crusaders Kings*, en la cubierta, aparece una definición de lo que nos vamos a encontrar: «Juego de estrategia medieval», junto a alusiones al Cid, Ricardo Corazón de León, Saladino y la Guerra de los Cien Años, y «Diplomacia – Guerra – Intriga en la oscura Edad Media». En este caso, la oscuridad se argumenta como un elemento de

25 STM: «Juegos de estrategia. La diversión invade tu PC», p. 76.



atracción. Pero más interesante es el manual, como vengo especificando: «La jerarquía feudal era una institución rígida y conservadora. Pese a la brutalidad de la época, librar guerras sin recibir provocación previa no estaba bien visto». Este último aspecto es algo que para un jugador, que busca que en el juego «pasen cosas», va a tener un impacto nulo a priori; pero en realidad, este título está basado en un rigor histórico que pretende que todas las variables posibles incidan en su desarrollo. En este caso, se trata de la definición de las dinastías (de hecho es un juego de las mismas), donde se debe «plantear reivindicaciones ante las provincias para declararle la guerra a su dueño»; da la opción de que se pueda obtener el territorio a través de matrimonios, decretos papales o imperiales..., pero que la usurpación puede acarrear impopularidad. En él se concreta el contexto histórico concreto: «*Crusader Kings* es un juego de estrategia que tiene lugar en la época feudal de la Europa medieval y escenifica la recuperación de Tierra Santa por parte de los Cruzados». Podemos comprobar que no es exactamente ése el objetivo último del juego, ya que se han introducido procesos anteriores y posteriores distintos que poco tuvieron que ver con la Cruzada; existen tres posibilidades de inicio de juego, siendo uno, efectivamente, el localizado en 1187, con la Tercera Cruzada, pero los otros dos se localizan en 1066, año de Hastings, y 1337 como fecha consensuada para el inicio de la que conocemos como Guerra de los Cien Años. Pero lo mejor de este tipo de juegos son los múltiples factores que hay que tener en cuenta para poder jugar con soltura, por no hablar de que sólo así se pueden alcanzar los objetivos planteados en el juego. En este caso, y en el manual de usuario, se puede leer literalmente: «Para entender *Crusader Kings*, debes comprender el sistema feudal medieval y su jerarquía asociada». Y apunta a continuación lo que es un comentario dirigido: «Si bien era un sistema arcaico en comparación con el actual, no dejaba de ser sólido y estaba consolidado»²⁶. Sin duda alguna, se dirigen a alguien que *no conoce*, que no sabe de antemano nada sobre el feudalismo. Continúa el manual con una serie de informaciones acerca del carácter de cada uno de los personajes posibles del juego (los rasgos de su carácter —arbitrario, indulgente, embustero...—, de las posibles enfermedades sufridas —esquizofrenia, labio neporino, lepra...—, de educación —cortesana, eclesiástica o marcial, amén de manirroto, negociador, intrigante...—), así como los progresos en tecnología militar (más común en este tipo de juegos), los legislativos (primogenitura sálica y semisálica, prerrogativa real, uso y costumbre...), culturales (desde

26 *Crusader Kings*. Manual de usuario, p. 25.

crónicas a la heráldica, pasando por la popular —carnavales, juglares, ropa de moda...—, rigor religioso (celibato, liturgia formalizada, pobreza apostólica, jubileo...), educativo y de pensamiento (escuelas monásticas, Universidades, lógica aristotélica...), económicos y prácticas comerciales (gremios, cámaras locales de comercio, ferias locales e internacionales, letra de cambio, contabilidad por partida doble), avances de técnica agropecuaria (rastrillos, sistema de año y vez, enriquecimiento del suelo...), artesanos (refinería de sal y azúcar, papelería, textil, vidrio...), y otros diversos (peste bubónica y pulmonar, viruela, saqueo, revuelta, herejía...) ²⁷. Bien, pues en todos los casos especificados más en los que no enumero por extenso, están definidos con más o menos exactitud. Sí, efectivamente, hace falta estudiar para poder jugar.

Hay que entender que, en estos juegos de estrategia, el jugador debe comprender las razones de la lucha, de ahí el interés de la información política. En el caso de *Siglo XIII: muerte o gloria* (aunque éste es de batallas tácticas, como el de *History: Great Battles Medieval*, desarrollado por Slitherine Software y Koch Media, o los de la serie *Total War*) existe un video introductorio que contiene una información precisa relatada por una voz en off (con subtítulos), donde explica las causas de la batalla, pero no su resultado (lógicamente para que sea el jugador el que tenga la posibilidad de revivir la incertidumbre del desenlace). También es el ejemplo de las batallas históricas recogidas en la expansión *The Conquerors of Age of Empires II*, aunque con un reflejo a la hora de jugar distinto por el tipo de juego; Hastings, Manzikert (juegas con los turcos), Poitiers (bajo el nombre de Tours, en 732) o la propia Azincourt son generadas como una sucesión de logros, más que la propia batalla táctica, lo que no permite *recrear* ese encuentro en las mismas condiciones de rigor que el patrón anteriormente citado.

Una de las claves en muchos de los juegos de estrategia y gestión (y no sólo en los de ambientación medieval, pero sobre todo en éstos) es el índice de popularidad o satisfacción de la población. Una revuelta hace perder un territorio, ingresos, posibilidades de reclutar ejércitos o mejorar infraestructuras, y termina por abocarte al desastre en el juego (¡qué momentos esos cuando tienes a buena parte de tus territorios en pie de guerra y con ejércitos enemigos

²⁷ Un ejemplo. La *consanguinidad semisálica*: «Todos los títulos van a parar al hijo más poderoso o, de estar muerto, a su hermano de más edad y así sucesivamente. Si ninguno de los hijos puede constituirse como heredero, será el nieto más poderoso quien herede, y así sucesivamente. Ten en cuenta que esto permite que la línea hereditaria pase por una mujer que, como tal, nunca podrá heredar, pero sí podrá permitir que herede un descendiente varón. El poder depende del atributo militar, el prestigio y la posesión de provincias». Y así el resto de conceptos. Manual de usuario, p. 40.



ad portas!). Desde aquel *Castles II: Siege & Conquest* en donde la sublevación interna era parte clave del juego (junto con las relaciones con el Papa, que era quien te tenía que aceptar como rey para ganar el juego), hasta las rebeliones de la saga *Medieval Total War* (donde incluso se quedan libres ejércitos completos que cortan las líneas de comercio), el grado de complacencia de tus vasallos o súbditos (según el juego) es crucial para el sostenimiento de la estructura de gobierno. Por ejemplo, siendo el mismo sustrato consecuente, en *Stronghold* tiene efectos de abandono o recepción de pobladores en el castillo y villa, muy similar al comportamiento del campesinado en *Anno 1404*. Lo que nos interesa como medievalistas son los factores que hacen que esa popularidad suba o baje. No sólo se atiende al abastecimiento esencial, sino también a la diversión posible (cerveza o festejos), pasando por la igualmente básica presión fiscal. En ocasiones, ese rigor se pierde en beneficio de lo que se espera un jugador medio que tampoco tiene necesidad de grandes precisiones y que quiere no verse sorprendido. Aún no logro entender, como habitante de la Península, que para mejorar el orden público, en *Medieval Total War II* exista una plaza de toros para las facciones española (otra imprecisión motivada posiblemente por el mismo motivo) y portuguesa; ya sabemos que como tales recintos específicos de ocio se construyeron en el XVIII.

En *Civilization IV* hallamos la aludida *civilopedia*, lo que facilita la consulta de determinados elementos necesarios para el juego. En *Stronghold* hay un elemento más directo en cuanto a conocimientos se refiere, pues al comienzo de cada misión-objetivo está la posibilidad y casi la obligación de mirar para qué sirve cada construcción y lo necesario para su desarrollo: un granero imprescindible para almacenar vituallas elaboradas o que no lo necesitan —manzanas por ejemplo—; un molino que muele el grano que previamente ha depositado un campesino en el almacén desde la plantación, y que un panadero se llevará desde ese mismo almacén cuando haya sido convertida en harina hacia la panadería y de ahí al granero... Y así con las armas: una granja de vacas que genere queso pero también cuero para las primeras prendas defensivas del núcleo, o la madera y el hierro necesario para el maestro arquero, etc. Si no controlamos todas estas «reglas» extraídas de la información suministrada por el juego, no lograremos cumplir nuestro objetivo, es decir, perderemos y posiblemente sin saber la razón.

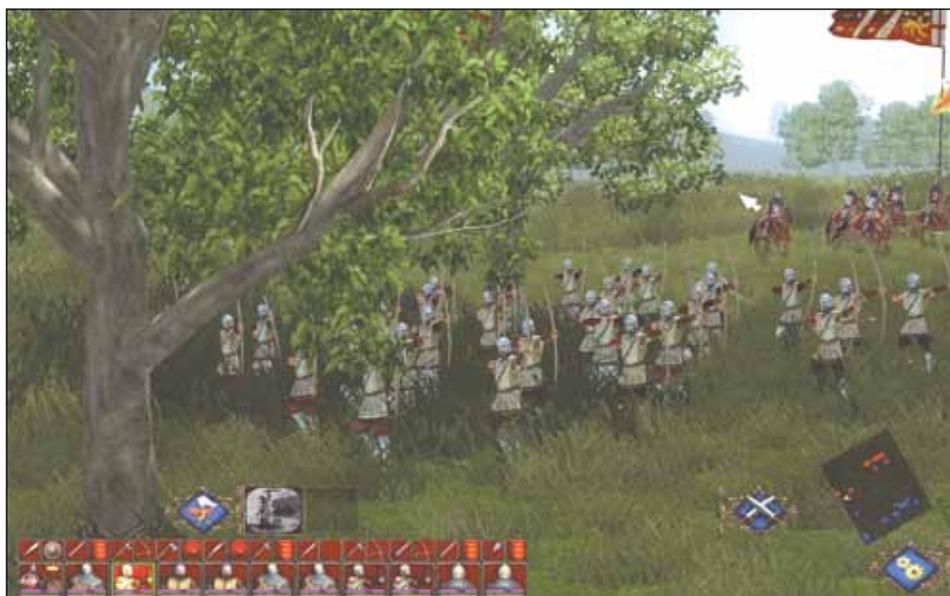
Una cuestión que merece la pena plantear aquí, y sin respuesta posible. Los contenidos indicados antes de iniciar el juego se exponen como base para el desarrollo del juego para, supuestamente, un jugador neófito en la Ciencia histórica. Pero es que, quien se acerca a este tipo de títulos, suele tener ya una predisposición que se corresponde con unos conocimientos previos. ¿Es útil,

por tanto, esta información? Nunca está de más, y hay que contemplarlo desde la óptica contraria al especialista, es decir, al jugador no experto (ni iniciado) en Historia Medieval.

5. ¿CRUZADAS, GUERRA DE LOS CIEN AÑOS, INVASIONES BÁRBARAS...?

Es conveniente plantear aquí los momentos concretos que suelen reflejarse en los videojuegos, básicamente porque nos indican la preferencia del jugador no por la Edad Media, sino por un periodo concreto de ese Medievo. Esta especialización es muy expresiva de la propia imagen que se puede tener de *lo medieval*, ya que épocas muy manidas, caso de las Cruzadas, es lo que termina de asentar esa iconografía individual y grupal. En un juego tan extendido como *Assassin's Creed*, el hecho que representó el movimiento cruzado queda muy tamizado por la contextualización contemporánea de nuestra época (siglo XXI), donde llevamos a un miembro de la secta de los asesinos, musulmanes, para asesinar (como suena, aunque sea virtualmente) a viles caballeros templarios (aquí son *los malvados*, como en el caso de *El Reino de los Cielos*, de Ridley Scott), con el fin de evitar males mayores. Se puede interpretar en él más del momento actual que de los acontecimientos pasados.

~ Ilustración 6 ~





El uso de la cronología es fundamental, ya que genera el contexto temporal (no olvidemos que en todo momento nos referimos a un pasado concreto y más o menos definido). Por lo tanto, el desarrollo que el juego plantea siempre va a estar ligado a un condicionante histórico: invasiones bárbaras, presencia normanda en Inglaterra después de Hastings, el convulso siglo XIII, o la ya expresiva para juegos de combate táctico Guerra de los Cien Años. Vamos a realizar un breve recorrido por todos ellos.

Sobre el periodo *bajoimperial* y *altomoderno* existen dos grandes temáticas (dejando claro que apartamos los de mitología danesa, como *Beowulf*, o los de ciclo artúrico, como *Tzar. Excalibur*, por tratarse de títulos más vinculados a los de fantasía). Por un lado encontramos los que se centran en la propia presencia de pueblos bárbaros en el seno del Occidente imperial romano, como la expansión de *Rome Total War: Barbarian Invasion*, donde ya aparecen las facciones de los cristianos occidentales y orientales, y sobre todo, *Grandes Invasiones*, juego de alta estrategia. En este mismo grupo podemos incluir a la expansión del primer *Medieval Total War*, que lleva el título de *Viking Invasion*. Pictos, escotos, mercios, nortumbrios, sajones, galeses, irlandeses y los propios vikingos son las facciones con las que podemos jugar. Y este juego nos da paso a los centrados casi con exclusividad al mundo vikingo, como el juego de plataforma *Viking* (no estrictamente histórico, más vinculado a la recreación de la mitología normanda del mismo tipo que el videojuego *Beowulf*) o las campañas contenidas en *Age of Empires II: The Age of Kings* (incluida una batalla específica en su expansión denominada *Vindlandsaga*, para jugar en la aventura norteamericana vikinga). Aparte de estos títulos, hay que señalar claramente a *Total War: Attila* (2015). Si la expansión *Viking Invasion* mencionada ya era todo un hito, el juego que llega el nombre del caudillo huno y sus DLC posteriores han supuesto a su vez un gran punto y seguido. No solo ha sido el número de facciones que aparecen, sino el progreso de juego y los condicionantes del mismo, ya que introducen un elemento novedoso para la experiencia del usuario, y es el papel nómada de algunas de estas tribus. Sus expansiones son de lo más sugerente, como la de *El último romano*, centrada en las campañas de Belisario y la *Renovatio Imperii*, o la de *Carlomagno*, que ajusta su desarrollo a partir del año 768 d.C., comienzo del gobierno del monarca franco, y la posibilidad de liderar al reino astur o al emirato cordobés, pues es, sencillamente, una grata sorpresa para el medievalista.

El segundo gran grupo es el centrado en el entorno de la victoria de Guillermo I en Hastings. No sólo se trata de una de las batallas más «jugables», pues la podemos ver en muchos títulos (desde *Age of Empires II*, hasta *Medieval*

*Total War II*²⁸, *Lords of the Realm III*²⁹ o *Crusader Kings*), sino que es punto de inicio de algunos títulos, como *Stronghold*. De hecho, el comienzo de este juego es la colocación de la torre del homenaje normanda en 1066. Y de finales en otros, como en *Grandes invasiones*.

El otro escalón posible entre los periodos preferidos es, sin duda alguna, el de las Cruzadas, componiendo casi un subgénero en sí mismo³⁰. Es cierto que el reiterado *Assassin's Creed* ha marcado un antes y un después para el videojuego ambientado en el periodo cruzado, pero lo cierto es que se trata de una simplificación tratarlo así, ya que este juego en concreto se centra en la III Cruzada. Si acaso es la referencia continua en todos los títulos de la saga a la Orden Templaria. Es común y general que buena parte de los títulos genéricos de Edad Media tienen su apartado (mayor o menor) sobre las Cruzadas en general o en particular. Una de las campañas de *Medieval Total War II. Kingdoms* versa sobre el fenómeno cruzado en su globalidad, pudiendo liderar a la facción del Principado de Antioquía (unidades específicas hospitalarias), a la del reino de Jerusalem (caballería templaria), o a la de los turcos, entre otras. En cada una de las facciones se ofrece una introducción distinta y monográfica, lo que es de agradecer en tanto que presta atención a sus particularidades. Hay juegos monográficos sobre el tema, con desigual fortuna, caso de *Crusades. Quest for Power*, que no aporta nada, *Crusader Kings*, que hemos podido comprobar que sí, *Crusaders. Thy Kingdom come* (comercializado por FX Interactive como *Las Cruzadas*), excelente juego de batallas tácticas, o la específica de *Stronghold. Crusaders*, que sigue un desarrollo específico de la I Cruzada al igual que el anterior videojuego. No intervengo en las posibilidades de jugar batallas concretas, campañas o aspectos en muchos juegos, como en *Age of Empires II: The Age of Kings* (con la campaña de Saladino o la de Federico I Barbarroja), pues se vincula a cualquier otro periodo histórico sin mayor originalidad.

28 Para la batalla histórica, se ofrece una larga explicación con un buen resumen del encuentro. En el caso de la campaña inglesa, se sitúa en 1080 d.C. con el siguiente texto introductorio: «Tras haber arrebatado recientemente el control de Inglaterra a los sajones, la mayoría esperaba que los conquistadores normandos estuvieran algo agotados y debilitados. Sin embargo, los nuevos soberanos de Inglaterra no han tardado en cambiar y mejorar el sistema tributario para volver a llenar sus arcas cuanto antes. Y, lo que es más importante, Guillermo el Conquistador trajo consigo el apoyo del Papa, así como unas fuerzas mixtas de caballería pesada, arqueros e infantería bien entrenada. Los nuevos amos de Inglaterra tienen un enfoque más moderno del arte de la guerra, y la voluntad de aprovechar al máximo los ricos recursos del país». Sólo ha faltado el colofón de indicar la existencia del *Domesday Book*. He reproducido el texto que sale en la pantalla para que nos hagamos una idea de lo que se le facilita al jugador.

29 En este juego también se puede librar la batalla de Stamford Bridge.

30 «Cruzadas, cruzados y videojuegos», en este mismo volumen recopilatorio.

Otro de los momentos clave para el juego imbuido en el Medievo es el gran siglo de la revolución medieval, *la centuria del XIII*. Aparte de que exista un juego monográfico con ese título (y que he ido refiriendo en más de una ocasión, *Siglo XIII: muerte o gloria*), es el momento de algunas de las batallas más conocidas en Occidente (y Oriente), y de los cambios generados al amparo de la expansión de los siglos precedentes. En *Medieval Total War II. Kingdoms*, en la campaña *Britannia*, se parte del año 1258, planteando la situación galesa, con el autoproclamado Llywlyn ap Gruffydd, en Irlanda con Brian O'Connor elegido por los clanes locales, la peculiar coyuntura escocesa por el matrimonio del rey Alejandro con Margaret, hija de Enrique III de Inglaterra, y el propio problema de los barones para el reino inglés, con «el traidor Simón de Monfort» (como literalmente se puede leer en la introducción a la batalla del juego). En *Lords of the Realm III* también se puede jugar a las batallas de Muret, Bouvines, Stirling Bridge, Falkirk o Courtrai (ya de 1302).

Pero al ser el periodo más típicamente identificativo con lo medieval, es el que mejor se ha prestado a los juegos de simulación y rol. Es el caso aludido de *Mount & Blade*, donde la acción se desenvuelve a mitad de centuria.

El siguiente momento en que los videojuegos han centrado su atención es el de *la Guerra de los Cien Años*. No sólo hay que pensar en que fue otro de los momentos de grandes batallas conocidas, sino que fue el tiempo de Juana de Arco y de buena parte de la serie de obras históricas en el teatro de Shakespeare (*Enrique V*, sin ir más lejos). De nuevo contamos con dos juegos monográficos (con lo que ello comporta): uno, muy reciente de estrategia en tiempo real, de batallas tácticas (el mencionado *History: Great Battles Medieval*), y otro que ya lleva en el mercado desde 2008, *Bladestorm. La Guerra de los Cien Años*, para PS3, que al contrario que el anterior se puede jugar también en PC y Xbox 360. *Bladestorm* es un juego de acción literal, con grandes préstamos de la estética *manga*. La figura de la Princesa de Orleans también ha suscitado el interés de empresas y jugadores, con títulos como *Wars and Warriors: Juana de Arco*, o *Juana de Arco* para PSP. El desarrollo de *The Guild* también se centra en estos años. No obstante, serán las grandes posibilidades que se tienen de jugar a la batalla más conocida de todas para el mundo anglosajón, Azincourt (25 de octubre de 1415, posiblemente por la arenga sobre los «*Band of brothers*» del día de San Crispín por Enrique V a través de la pluma de Shakespeare), la que de verdad ha expandido el tema en los videojuegos. En la mayor parte de los títulos y de formas variadas se puede encabezar a los hambrientos soldados de Enrique V tras el desastre de Harfleur y meterse en el embarrado campo de Azincourt. El desarrollo de

~ Ilustración 7 ~



producciones para tabletas y smartphone ha hecho que podamos encontrar alguno de estos mismos títulos adaptados para IOS o para Androïd, como *Great Battles Medieval*, de Slitherine.

La *Reconquista*, ya de manera más concreta, se observa desde el otero internacional como una cuestión particular hispánica (como así lo fue por característica, aunque no como un hecho aislado del Occidente europeo). En *Siglo XIII: muerte o gloria*, en el video introductor a la batalla de las Navas de Tolosa, la voz en off dice literalmente: «La guerra venía durando cinco siglos. Los árabes, o los moros como los llamaban los españoles, habían conquistado España. Luego empezaron a retirarse bajo los ataques de los cristianos devolviendo España a sus antiguos moradores. A esto se le llamó la Reconquista». En *Age of Empires II: The Conquerors*, donde se introduce como novedad a la facción española, entre el texto explicativo, se puede leer algo parecido. No obstante, fue un desarrollador búlgaro y distribuida por la hispano-italiana FX Interactive, el que aplicó su juego genérico, *Tzar*, al escenario hispánico de manera más exitosa, bajo el título de *El Cid y la Reconquista*. Desde la escaramuza de Covadonga hasta el cerco a Granada, pasando por el asedio a Valencia, participamos de los diálogos en un juego de estrategia en tiempo

real, donde lo más interesante (aparte de la jugabilidad) es la identificación que podemos tener con la geografía de los hechos. Es algo parecido al cerco de Setenil en *Medieval Total War II*, con unos contenidos previos indirectos muy mejorables. Aparte de los *mods* sobre la Reconquista para *TW*, que los hay y muy logrados, hay que mencionar la ya aludida expansión de *TW: Attila*, Carlomagno, donde se puede jugar a un apasionante siglo VIII en la península Ibérica, incluido todo el proceso de supervivencia asturiana, hegemonía emiral cordobesa y presencia carolingia en el norte. Cuenta con las consabidas ucronías, como la existencia de Almería en el 768, o la ponderación de Cartagena. La jugabilidad de un puerto en el Sureste parece que se lo hacía preciso a los desarrolladores, pero lo mismo que en *Empire TW* o en *Rise of Venice: expansión Beyond de Sea* tiene su lógica, aquí no lo es tanto.

Por último, enlazando con el apartado anterior y por la propia importancia de la Monarquía hispánica en el ocaso medieval, los inicios de la conquista americana suponen otro hito-referencia. La expansión de *Age of Empires II: The Conquerors* ya introducía al grupo español para poder intervenir en las tierras centroamericanas (donde es interesante que la figura emblemática de la facción sea el *conquistador*, un jinete armado con arcabuz). De hecho, el título ya lo dice todo. En este sentido, también podemos recoger la campaña americana de *Medieval Total War II: Kingdoms*, con Otumba incluida, *American Conquest* o *Civilization Colonization*.

Existen, ya de manera más específica, algunos otros que buscan momentos más concretos, como *Patrician III* y *IV* (todo el sistema comercial hanseático), *Anno 1404*, centrado más en el comercio con Oriente (incluida la expansión *Venecia*), o *París 1313*, una aventura en las vísperas de la muerte de Jacques de Molay, Felipe IV de Francia y el papa Clemente V. Enlazando con esto último, el subgénero *templario* lo incluyo a caballo entre el de Cruzadas y el fantástico, casi como lo podemos hacer en el ámbito de la novela histórica y de las ciencias ocultas (por llamarlas de alguna manera). También hay que recoger la aportación de *Assassin's Creed II*, ambientada en los finales del *Quattrocento* italiano, donde Florencia, los Médicis (Pazzi incluidos), y el mismísimo Leonardo pululan por el juego. *Assassin's Creed. La Hermandad* completaba el periplo renacentista italiano, pues se desarrollaba la acción en Roma. *Revelations* llevaba a Ezio hasta Constantinopla, y constituye un excelente epílogo a los títulos anteriores.

Como conclusión momentánea, hay que aludir para la generalidad de lo visto hasta ahora, puesto que la información ofrecida se concentra en los juegos de estrategia, y en concreto en los inicios de la batalla. Aquí es donde

encontraremos la delimitación del hecho, la interpretación y los juicios de valor. Este último factor es muy importante, pues al fin y al cabo es lo que nos predispondrá más que a lo que vamos a jugar a cómo lo vamos a hacer.

Las calidades de los contenidos vendrán de la mano de las versiones de prueba que las propias empresas canalizan para tal fin. No es ordinario que en los créditos se recoja la aportación de especialistas reconocidos. ¿Son las empresas las que no se acercan, o por el contrario somos nosotros mismos, ensobrecidos por la pureza de la ciencia que hacemos, los que nos negamos a participar de lo nuevo, o mejor, asustados ante lo que desconocemos? En el futuro este panorama cambiará, sin duda alguna. Pero va a costar.

Es el medio para ofrecer a la sociedad garantías de calidad y de no tergiversación de un pasado concreto e instructivo. No es una cuestión baladí, en tanto que es un medio en plena etapa expansiva. El informe de la Entertainment Software Association de 2008 para los EEUU (*Essential facts about the computer and video game industry*), aludía a *Assassins Creed* como uno de los diez juegos más vendidos desde 2007³¹. Los anacronismos de este título quedan justificados por la «fluidez de la historia», leamos por el desarrollo del guión preestablecido, pues la «misión del juego es entretener y enganchar, más que dar una clase de Historia, ciencia o iniciar un debate»³². Es algo similar a lo planteado en la segunda parte de ese juego, donde no sólo es espectacular el sistema gráfico que permite pasear por el siglo XV italiano, sino la propia intervención de Leonardo Da Vinci en el desarrollo de la historia, iniciada con una riña callejera entre bandas clientelares (¿tendremos en un futuro la oportunidad de jugar participando en una pelea entre familias oligárquicas de alguna ciudad castellana o aragonesa?). Pero ello no nos debe posicionar hacia un purismo improductivo, ya que es precisamente donde podemos intervenir a la hora de corregir y guiar. Nos aguarda un ejercicio de agilidad mental, donde al historiador se le plantea navegar con un guión preestablecido, el histórico, y con una posibilidad de cambiarlo: ya hay contradicción entre el proceso real y el verosímil. Entonces ese guión se altera, quedando en el plano de la Historia virtual, pero siempre permaneciendo en el marco de una veracidad que es lo que le da el punto de calidad al hecho de jugar a revivir, recrear, re-crear o simular el pretérito, en este caso el medieval.

31 Informe ESA, 2008. http://www.adese.es/pdf/ESA_EF_2008.pdf.

32 RUBIO, J.: Guía del juego en *Meristation.com*. http://www.meristation.com/v3/des_trucos_guias.php?id=cw474d2bad8205a&cidj=cw4457d2a59b0ae&pic=GEN&tipo=G.



6. SIMULAR LA EDAD MEDIA: EL OTRO PASADO POSIBLE Y LA REALIDAD PRESENTE

En español, *simular* es la representación de algo, fingiendo o imitando lo que no es (según definición de la RAE), y que vendría a corresponderse con el matiz recogido por el verbo inglés *to simulate*, unido a la imitación de un efecto o de un sonido. «Por simulación se entiende el modelado de un sistema dinámico por medio de otro sistema», en palabras de Huertero³³. En realidad, el proceso comienza por el entorno, la ambientación que acabo de exponer, y deriva en unas vías muy diversas y que suponen el siguiente paso de este trabajo.

Sobra decir que intentar vivir lo ya vivido es imposible, tanto por la perspectiva como por las condiciones externas. Otra cuestión distinta es si apetece simular otra vida al margen de la que ya llevamos en este mundo, pues pertenece al plano de lo personal más íntimo.

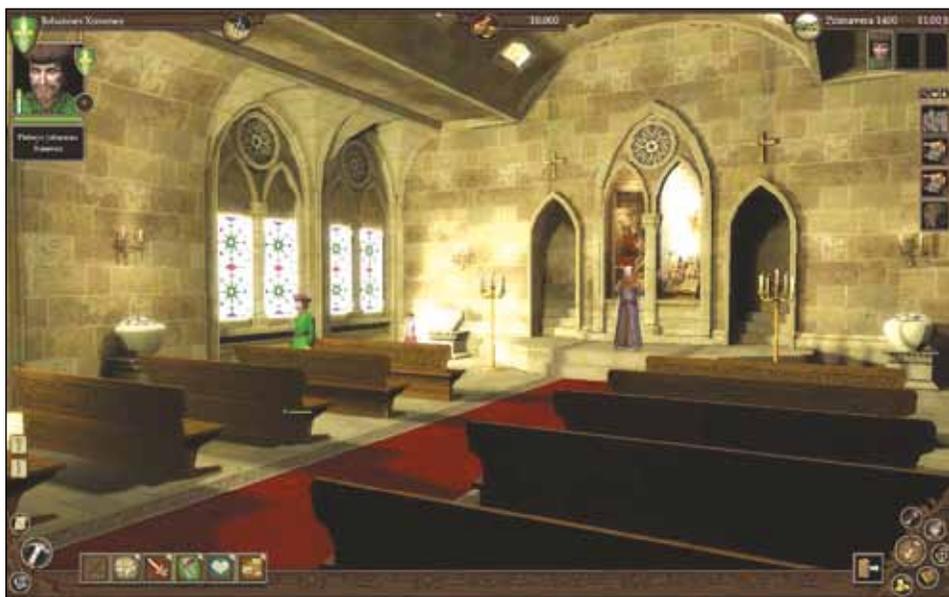
Pero qué duda cabe, jugar a la Historia, a los hechos en sí, es connatural a la propia existencia humana. La aportación de la tecnología digital a nuestra civilización nos está permitiendo hacerlo no por suposición sino por visión y audición directa, tal y como vengo aludiendo. Se trata entonces de generar un ambiente virtual seguro, donde a alguien se le permite combatir y morir un día y otro. Y si ya vence, pues el disfrute es completo. En ocasiones será el del dominio del jugador sobre el mundo que ve de forma completa y absoluta; otras, la experiencia de «andar» por una calle medieval, conocida o reconocida, o negociar, hablar, pelear... en escenarios o personajes ambientados (generados para ello) en el siglo XV, por ejemplo (*Assassin's Creed II*).

Pero una cosa es *cambiar* la Historia y otra muy distinta *vivirla*. Cambiarla tiene el sentido de inconformidad, de tomar partido, ese juicio de valor, ese pensar que otro futuro hubiera sido posible: es más virtual y tiene infinitas cargas emocionales en el sentir de los hechos. Vivirla, simularla, posee otro matiz bien distinto, pues se trata en este caso de una sensación, no de una emoción. Es participar de los hechos. El único hilo que podría unir ambos planos sería el de que intervenir, participar, tiene la posibilidad de cambiar, y así lograr de primera mano el objetivo de construir los hechos al propio acomodo sentimental.

No hablamos de cuestiones sobrias ni de un elemento cientifista. Me refiero a un sentimiento, a una sensación. El videojuego integra ese factor, no en vano es un juego, un elemento de ocio. Y el historiador es una persona que escribe la Historia, que la contempla, sabe de su alcance, de lo que implica, de sus bondades y de sus peligros. La débil frontera que separa la profesionalidad y la

33 HUERTERO VALLE, G.A.: «Videojuegos políticos...».

~ Ilustración 8 ~



ociosidad activa, en un trabajo que nos apasiona mayoritariamente a quienes tenemos la fortuna de dedicarnos a ella, se convierte en un punto específico sobre el que centrar nuestra atención.

No hay tantas profesiones que simulen el objeto de su estudio. Nos gusta tanto que nos dejamos llevar por la simulación, ¿o no? ¿Hacemos ejercicios de qué hubiera pasado si en vez de atacar la caballería en Azincourt hubiera atacado frontalmente la infantería, o si el muro de *theigns* sajones en Hastings no se hubiera desmoronado?³⁴. Es un juego, pero tampoco podemos olvidar que se trata de una simulación aproximada, donde tenemos en cuenta todas las piezas, el tablero, pero atención, no todos los factores que hicieron posible que pasase una cosa y no otra. Si acaso, lo mejor de todo este asunto sería el de vivirla observando la perspectiva cinematográfica o, sencillamente, la de observar los elementos del momento, desde el caballero hasta la maquinaria de guerra, cuando no el escenario, primorosamente recreado gracias a los espectaculares avances de infografía. Fundamental este hecho, ya que lleva de la mano al jugador por esa recreación.

El videojuego está cruzando, como elemento cultural que es, la línea de lo que supone como simple juego a algo más importante y con más trascendencia.

³⁴ Es obligada la referencia al conjunto de ensayos contenidos en la obra *Historia virtual: ¿qué hubiera pasado si...?* Madrid, Taurus, 1998.

Sí, un cuadro, una canción, una película, un libro... comienza siendo una manifestación humana, a veces lúdica, pero en ocasiones asume por diversos motivos (buscados o no) un papel mucho más importante, y pasa a significar algo de manera intrínseca con consecuencias explícitas. En el caso de escoger una facción con la que nos identificamos más (Castilla en vez de Aragón o viceversa, Inglaterra o Francia, Orden Teutónica o Polonia, Lituania, Rusia...) sería el ejemplo más evidente, pero más clarificador es la primera pantalla de *Assassin's Creed* (en toda la saga, y que curiosamente no aparece en la versión primera de iPhone), donde específicamente aparece que el equipo desarrollador pertenece a un grupo multicultural buscando un discurso políticamente correcto que incida, en positivo, en las posibilidades comerciales del producto, aunque se aluda por parte de la empresa a que no se emite ningún juicio de valor³⁵.

Responde pues a la construcción de una identidad por parte del jugador, entendiendo todo este proceso como el vínculo establecido entre quien juega y su propia cultura³⁶. Esa base, que es en la que el jugador se ha generado y desarrolla en su entorno, nos lleva a plantear la actitud formativa de algunos de estos juegos, en tanto que, *a priori*, son videojuegos de carácter violento según el parámetro de la sociedad actual (la Edad Media entendida como una sociedad violenta en su dinámica y evolución, en un imaginario colectivo muy extendido), pero también ubicada en el océano de lo que se denomina «relaciones de género». Sin querer entrar en ese punto por ahora, sí que es cierto que las posibilidades ofrecidas por los videojuegos se abren en todas las direcciones imaginables. Desde que en los últimos años el número de jugadoras³⁷ aumenta sin cesar, han ido incrementándose también los personajes manejables de sexo femenino, caso de la reina Phillipa en *Bladestorm*, o el más habitual de Juana de Arco. Este punto nos haría pensar que tendemos hacia una política generalizada de igualdad y de lo políticamente correcto en un mundo, el medieval, donde este fenómeno, nuevo, pertenecía al mundo casi de lo anti-natural. Pero resulta que poseemos un juego hecho para niños, *La fortaleza del Dragón*. Laura, *Álex*

35 Palabras de Gaelc Simard, jefe de diseño de las misiones de *Assassin's Creed II*. *La guía oficial...*, p. 197.

36 REVUELTA DOMÍNGUEZ, F.I.; SÁNCHEZ GÓMEZ, M.C. y ESNAOLA HORACEK, G.A.: «Investigando videojuegos: recursos online para el inicio de una investigación cualitativa sobre la narrativa de/sobre los videojuegos». <http://www.uv.es/jopeicha/MaterialesTE/Esnaola4.pdf>.

37 Datos de 2006 en «Mujeres y videojuegos. Hábitos y preferencias de las videojugadoras». <http://www.adese.es/pdf/EstudioMujeresyvideojuegos.pdf>. Para 2015, los datos ofrecidos por un informe de uso de Aevi, juega el 32,8% de las mujeres: <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2016/01/NDP-Videojuegos-y-adultos.pdf>.

y los caballeros, con iconografía característica de los muñecos *Playmobil* (de Micronet y Playmobil Interactive, 2009), donde además de retrotraer a los personajes, dos muñequitos niños en este caso, a la «época de los caballeros» (dice el protagonista Álex), la niña (Laura) responde que ella quiere ser princesa. Para culminar el video introductorio (luego es un juego de pruebas muy entretenido para los niños, pues juegas de manera virtual con los muñecos de la conocida marca danesa), en una conversación entre ambos mientras pasean a caballo en un paraje peligroso, ella le espeta a él lo siguiente:

—*Tú tienes miedo, ¿eh?*

—*Yo no tengo miedo, contesta Álex.*

—*Tú sí que tienes miedo... ¿y quieres que te diga algo más? Que ése es el motivo por el que aún eres escudero. ¡No tienes agallas! Si fueras un poco más valiente ya haría tiempo que habrías dejado de ser escudero y serías un caballero (sic).*

Recuerdo que es un juego para niños. Pues esto es lo que hay, lo queramos ver o no. No es el otro pasado posible, es el presente real. Volvemos sobre nuestros pasos, pero sin dejar de lado este mismo videojuego de Playmobil Interactive. Aquí traspassa el mundo imaginario (imaginativo más bien) del juguete físico que toma sus modelos de juego en el periodo medieval de una manera prototípica (castillo, caballeros, princesas, soldados de todo tipo) al mundo virtual, donde los muñequitos se mueven. Aquí es complejo buscar otra cosa que no sea el propio juego, ya que no es posible una identificación con unos muñequitos que además son tangibles en el caso de tenerlos físicamente (que no se doblan las articulaciones y que no gesticulan, es lo único, aparte de que hablen). Hay que advertir que, en este título, no se puede vincular ningún tipo de simulación, ya que sería un rizo casi imposible: se simularía la simulación de un juego simulando jugar a unos juguetes que simulan la Edad Media. Agotador.

Sean niños o no, lo cierto es que querer recuperar unas sensaciones y experiencias en tiempos pasados que presumimos conocer es un ejercicio propio de reflexión sobre lo que somos. O sobre lo que hubiéramos sido capaces de ser en un mundo distinto (el anterior, la Edad Media pongamos por caso que es lo que nos ocupa). Como comparación, bien sirve este ejemplo. No se trata de un juego ambientado en la etapa medieval, pero es útil para lo que pretendo decir. Es muy común en los comentarios sobre juegos de simulación, o en los *shooters* de combate ubicados en algún conflicto reconocido históricamente (II Guerra Mundial, sobre todo), ver recogidas frases dirigidas al jugador como la

siguiente: «Combate en Stalingrado con *Red Orchestra 2* [el juego]. Una batalla brutal... y real. Vale, ya sabemos que no combatiste en la 2ª Guerra Mundial, pero ¿combatiste en «*Red Orchestra: Ostfront 41-45*»? Pues chico, más o menos, es lo mismo». Y continúa la noticia sobre la novedad del juego: «Si aceptas [jugar], prepárate para dar lo mejor de ti mismo porque el realismo del juego permite que haya héroes, pero no superhéroes: un solo disparo enemigo te sacará del frente en una caja de pino»³⁸. Pero te volverá a meter en él en cuanto le vuelvas a decir al juego que inicie una nueva partida. Referido a los videojuegos ambientados en la Edad Media, también tenemos excelentes ejemplos, siempre vinculados a si quieres conquistar Tierra Santa, o como ya aludí, si estás preparado a tratar en un mundo de reyes y batallas. En *Anno 1404*, la contracubierta de la caja recoge un mensaje *directo* al potencial jugador por parte de Al Zahir, Gran Visir de Califa, ofreciéndole la posibilidad de negocio con Oriente³⁹. No es algo ajeno, es algo *personal*, hecho que delega en el propio jugador la posibilidad y la responsabilidad de realizar bien su trabajo. Es un juego, sí, pero se juega a que no lo sea. En este aspecto es donde la Psicología y la Sociología están incidiendo a la hora de encontrar bondades al videojuego, pues se convierte en una práctica de habilidades sociales y competenciales. La ventaja para la ciencia histórica viene de la mano de la percepción de la multi-causalidad aprehensible en todo momento por un consumidor de Historia muy variado, tanto en edad como en nivel cultural.

Teniendo en todo momento la precaución de que información y veracidad a veces no coinciden, hay que percibir este desarrollo (a la Historia propiamente dicha) como objeto de deseo en sí mismo. El videojuego nos ofrece la posibilidad de moldear como si fuera arcilla preparada el proceso histórico y sus hechos de forma explícita. Incluso en juegos que *a priori* no tendrían nada que ver con la Historia (craso error porque sí lo tienen), y que son los deportivos, se recurre al otro pasado posible. En un anuncio publicitario de un juego de fútbol (*Fifa 2010*) en una revista especializada ya desaparecida (*Marcaplayer*)⁴⁰, aparece una serie de futbolistas que no lo son realmente (son los potenciales *gamers* del videojuego) menos uno, Xabi, conocido jugador del Barcelona FC.

38 *Micromanía*. 177 (2009), p. 14. Noticia sobre *Red Orchestra 2: Heroes os Stalingrad* (juego de acción, de Tripware Interactive, 1C Company, 2010).

39 «Salam alaykum, forastero. Hemos oído hablar mucho de ti. Dicen que eres un gran constructor, un hábil diplomático y un astuto comerciante de Occidente. Nosotros, los gobernantes de Oriente, te damos la bienvenida y te ofrecemos nuestra amistad. Negocia con nosotros, aprende de nosotros y descubre la magia de Oriente».

40 *Marcaplayer*, 13 (2009).

La imagen que acabo de referir ya lo diría todo (que el jugador pueda convertirse en otro alineado por el entrenador para disputar los partidos, en este caso virtuales...), pero es el texto el que nos interesa: «Reescribamos la historia antes del desayuno y levantemos la copa antes de la comida». Se trata entonces del control de ese pasado para lograr una realidad distinta. Es la culminación de la sociedad de consumo: «Yo soy capaz, yo puedo, a mí me gustaría...» Es la ponderación del éxito y del logro. En el folleto que se incluye con *Crusaders. Thy Kingdom come* se recoge literalmente la siguiente frase: «Ahora la Historia está en *tus* manos»: **es el otro pasado posible**. No el que hubiera acontecido movido por diferentes circunstancias, sino porque será el generado por el agente activo principal: la voluntad del jugador. En el caso de que el final del juego termine con la muerte (normalmente violenta) del personaje virtual, no sucede nada trágico. El óbito se contempla como otro elemento de consumo (muero, pero no importa, vivo de nuevo). Aquí es donde mejor podemos entender que un videojuego es un juego, pero nada más y nada menos.

¿Dónde está el límite? Hay que pensar que se desarrolla en el marco de la mente, con un universo infinito. Esa vida alternativa que podemos querer recrear en la Edad Media no es sino un efecto lúdico que nos da placer, básicamente porque esa experimentación refleja una actividad vital, no un juego.

~ Ilustración 9 ~





Por lo tanto, será el guión el que nos marque esa frontera, y que en muchos casos será el propio guión histórico. Los confines los definirá la inteligencia artificial configurada por el software. En el aludido manual de *Crusaders Kings*, se puede leer lo siguiente: «Gobiernas una dinastía feudal medieval. Puedes ser un emperador, rey, duque o conde cristiano, pero también hay duques, condes y obispos (incluido el Papa) no controlados por el jugador». Es el límite de jugabilidad, donde se le otorga a esa IA su papel en el guión/reglas que tendrá que regir el juego, según ha confeccionado el desarrollador del mismo. Este proceso ambiguo, casi esquizofrénico, es el que da paso al siguiente apartado.

7. RECREAR Y RE-CREAR EL PROCESO HISTÓRICO

Hay un consenso generalizado acerca de aceptar que, para este tipo de meta, el tipo de juego que mejor se presta es el de estrategia, y su calado en el formato consola ha sido muy limitado, tal y como ya he mencionado. Contamos con muy pocos títulos en este sentido, como la versión de *Age of Empires II* para PS2 o Nintendo DS, o como el aludido *Sid Meier's Civilization Revolution*. El titular en la revista *Marcaplayer* al mencionar la versión de este último juego para iPhone era «Cambiando la Historia»⁴¹. Toda una declaración de intenciones o, mejor dicho, de percepciones. Y muchos van a ser los juegos que tengan ese reclamo; lo hemos visto con anterioridad.

En este apartado del estudio cabe mezclar en un crisol los conceptos básicos de rigor histórico (por coherencia), cronología (por el evidente factor tiempo), memoria (por la percepción del pasado), experiencia (por la particular habilidad para valorar situaciones), voluntad (al fin y al cabo lo que nos induce a hacer algo), criterio (hacerlo sabiendo lo que hacemos) y, sobre todo, conocimiento (el fundamento que nos dan los contenidos previamente adquiridos). No tiene sentido querer recrear algo que desconocemos. ¿Para qué queremos recrear la batalla de Crezy si no sabemos qué pasó? O mejor aún: ¿para qué queremos volver a crearla, es decir, re-crearla, si no hay un interés específico para ello, aunque sea el simple hecho lúdico?

En la contracubierta de *Grandes invasiones*, que se apoya en el rigor histórico, especifica lo que *a priori* puede parecer un contrasentido: «¡A ti te corresponde reescribir la Historia de Europa!». El hecho de que sea un juego centrado en el periodo bajoimperial y altomedieval hace que sea un título concentrado en la idea eurocentrista que para entonces se tenía también de la percepción del

41 *Marcaplayer*, 13, 2009, p. 127.

mundo conocido. Esta cuestión se entiende cuando lo contrastamos con *Anno 1404*, donde es el papel de un gestor del siglo XV el que intenta abrir líneas comerciales con Oriente y con las rutas de las especias. Y no tienen nada ver un juego con el otro, pues sólo el elemento gráfico de éste último lo hará más atractivo para el gran público aunque no posea el rigor del primero.

La re-creación supone que el jugador asume un papel de dios, pues logra el más difícil todavía. Volver a crear lo ya creado, es decir, el control del pasado, de *lo que ya ha pasado*. El pretérito no se puede cambiar, el futuro sí (a excepción de los deterministas). El videojuego permite ser ese dios que puede hacer lo imposible. El libre albedrío que rige esa omnipotencia es lo que choca frontalmente con esos límites establecidos por el guión y por la IA. Así, el guión se convierte en algo definitivo. El seguimiento de la Historia es el marco que señala la demarcación del juego. La contradicción sobreviene cuando la libertad que pretende el jugador se encuentra con el guión propuesto no sólo por el autor del mismo, sino por el propio acontecer histórico. A pesar de que sigan existiendo juegos que permanecen anclados al sistema *arcade*, como aquellos primeros juegos de los pasados años 80, donde se restringe a la habilidad, con retos sin final pues se trataba de una progresión de reflejos (como *Medieval Games*, Vir2L Studios, 2009, para Wii), e incluso de que los juegos por fases tengan su testigo (las misiones de *Age of Empires II*, entre otros muchos), la novedad radica en el juego *emergente*, «donde los mundos de juego resultan sumamente creíbles y permiten que el juego se desarrolle a modo de simulación simplificada de la realidad»⁴². Este es el factor que hace que cada vez que nos acerquemos al juego se produzca una novedad, un camino diferente para avanzar. Y puede ser de rol tipo *Mount & Blade*, o de negocio como *Patrician IV*, o más conocido aunque perteneciente al género más fantasioso *Fable* y sus secuelas, y *Dante's Inferno*.

Pero es muy importante que tengamos también clara la diferencia entre «emerger», sinónimo de brotar, y el de «crear». En este último caso, el efecto de generar es voluntario, dirigido por alguien o algo; el de emersión se genera por sí mismo. *Los Sims* son el juego emergente por excelencia, siendo un simulador social que no tiene objetivos concretos ni predefinidos⁴³. La comercialización de *Los Sims Medieval* (2011) no hace otra cosa que reafirmar el gusto por «lo medieval» en ese mundo de simulación.

42 PEINADO, F. y SANTORUM, M.: «Juego emergente: ¿nuevas formas de contar historias en videojuegos?», *Icono 14*, 4 (2004). <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/439>.

43 *Ibidem*.



No obstante, esa libertad de acción⁴⁴ es la característica del nuevo videojuego. Es la que nos permite volver a generar un resultado; el hecho de que el juego permita vertebrar también unas condiciones concretas para ello va a depender de su tipología e incluso de la calidad del título (en ningún momento hay que pensar que todos los videojuegos tienen la misma calidad de realización, evidentemente). Y si la aplicación de un rigor histórico es un contrasentido para el desarrollo del guión arbitrario del juego, la cronología no lo será menos.

Para el efecto re-creativo de algo que pasó, que tuvo su inicio y su final, permitir la dilatación temporal es en sí mismo una alteración de la Historia (ese «haz una historia a tu acomodo»). En el caso de los juegos de gestión, donde determinados logros posibilitan el paso a una era (o etapa) diferente, como en *Age of Empires II*, y teniendo en cuenta que este título en concreto no responde a unos criterios de rigor concretos, sino a una estructura lúdica adictiva más bien, basado en la época medieval, el espacio temporal también entra en la órbita de la voluntad (o jugar bien) de quien maneja el juego. Los casos de videojuegos que plantean batallas para que sean resueltas por el jugador son más permisibles a la hora de este proceso re-creador, donde el factor tiempo impacta en menor medida (o en ninguna, pues se trata de sucesos que se han de resolver en una jornada virtual). En cambio, también existen títulos, como *Knights of Honor*, que lo que te ofrecen es la posibilidad de recrear situaciones, sin mayor logro momentáneo que el de ir progresando en tecnología y dominio político a través de sus «tres periodos históricos» (Alta, Plena y Baja Edad Media), y ahí sí es clave esa dilación del tiempo. En el citado *Age of Empires II*, basado también en el desarrollo de *eras* para progresar en el juego (Alta Edad Media, Edad Feudal, Edad de los Castillos, Edad Imperial)⁴⁵, ese *tempus* marca el propio desenlace, pues te permite generar tecnologías más avanzadas, tanto en materia militar como civil, para aumentar la productividad agrícola, la extracción mineral o la básica materia prima maderera, y finalmente, tener unos ejércitos más poderosos.

Memoria, experiencia y criterio suman la posición que el jugador va a asumir cuando se enfrente a sus propias nociones de Historia para pretender (voluntad) re-crear. Pero es el conocimiento el que considero fundamental para

44 ESNAOLA HORACEK, G.A. y LEVIS CZERNIK, D.L.: «La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional». *Teoría de la Educación*, 9-3 (2008), p. 53. Monográfico «Videojuegos: una herramienta educativa del 'homo digitalis'». www.usal.es/teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_esnaola_levis.pdf.

45 Explicaciones de cada una de ellas, las podemos encontrar también en el manual de instrucciones original, el de 1999, pp. 31-32.

este proceso. Sin unos contenidos previos que nos ubiquen respecto a lo que queremos finalmente, no podremos volver a crear, sino a intentar reproducir algo con el ánimo casi de entretener. No hay trascendencia, en el caso de que la hubiera o algún jugador quisiera que así fuese. Es casi seguro que un habitante de Valencia, por poner un caso, quiera jugar con la facción aragonesa antes que con la castellana⁴⁶; o incluso jugar antes con la facción bizantina que, con la castellana, por motivos que nos imaginamos pero que no vienen al caso, sólo ubicados en el plano del sentimiento. Por eso es tan importante el material ofrecido por el propio juego, porque en un momento determinado, puede llegar a «posicionar» al jugador.

8. EL CONTROL DEL PASADO MEDIEVAL

Acabo de referir al factor temporal para el universo del videojuego. Ante todo hay que discernir la percepción del *tiempo* que se genera en el entorno del jugador. Una cuestión es el tiempo que emplea en jugar, y que como tal es asumido pues es una actividad en la que el jugador decide hacer eso y no otra cosa⁴⁷, y otra muy distinta la proyección que el transcurso de días, meses, años o siglos logra gestar en el mundo virtual-mental de ese jugador. Son dos factores fundamentales, y no se excluyen, para entender el impacto que tiene el videojuego sobre el espectro cultural originado. Por un lado, la cantidad de horas dedicadas al juego va a caracterizar la tipología de videojugador; no es lo mismo un jugador ocasional (*light player*) que uno muy habitual (*hardcore gamer*), pues el conocimiento que puede llegar a adquirir del periodo medieval en el mismo momento en que precisa de contenidos para lograr progresión en el juego, es proporcional a lo que *a priori* pudo haberle dedicado a ese conocimiento previo, con lecturas e información adquirida por otros medios. No es cuestión baladí, pues unos contenidos asumidos con anterioridad puede llegar a posicionar al jugador: veracidad frente a fantasía. De ahí que la simulación comience por ese primer estadio, el objeto mental *tiempo*, donde las horas destinadas al conocimiento del propio mundo reglamentario del juego sea clave para la ambientación. Y ese camino nos llevará al siguiente escalón del proceso,

46 En el transcurso de una conferencia en la Universidad de Córdoba en octubre de 2009, exponiendo esta misma cuestión, todos los presentes estuvieron de acuerdo que jugarían en primer lugar en el asiento de Corduba para *Imperivm Civitas*.

47 Son muy interesantes las reflexiones a este respecto de A. DEL PORTILLO: «Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego», <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1335384>.

y es la *ubicación del marco temporal de la simulación*. Tenemos que acotar el pasado para lograr que nuestro pensamiento ordenado no se confunda; eso si lo que pretendemos es simular Edad Media, porque si lo que pretendemos es vivir mundos oníricos y fantásticos, sólo es necesario el deseo de romper barreras y dejar volar a la imaginación⁴⁸. Fue la respuesta dada por muchos literatos en su día para escapar de realidades crudas. Para ello, tampoco es condición *sine quae non* el hecho de querer huir de la realidad cotidiana, sino sencillamente y el videojuego cada vez responde más a esta cuestión, de incorporarlo a nuestra propia vida cotidiana. Son los resultados que muestra el informe *AEVI* sobre el uso del videojuego en los hogares españoles (y que podemos extrapolar al mundo occidental sin ningún temor)⁴⁹.

La delimitación del pasado en parcelas temporales para una mejor comprensión y para lograr una ordenación de nuestro pensamiento (no en vano se asienta el concepto del Medievo en el siglo racional de Descartes)⁵⁰, va a conseguir que deseemos jugar en ese marco de tiempo, combinado con el espacial. Un caso muy interesante de observar; existe un juego, *Mount & Blade*, ya aludido en más de una ocasión en este estudio, que recrea un tiempo, el siglo XIII, incluso de manera explícita, 1257, y en concreto el 23 de marzo. Pero el territorio es imaginado, aunque evocado con el modelo de la Europa atlántica, Calradia. Lo de menos es que las villas no existan ni existieron; lo de más es que mientras se cabalga por esas campiñas, cabe la posibilidad de ser asaltado por partidas de bandidos vikingos. Ese anacronismo, como imprecisión, no es una extemporaneidad pues se trata de un error histórico, aunque no de percepción. Para el no especialista, el Medievo es tiempo de violencia, de luchas a muerte con espadas, arcos, ballestas, mazas y varas (de todo te enseña a manejar el juego en el tutorial), por lo que se convierte en un elemento de jugabilidad esas apariciones de delincuentes rurales. Y es más sencillo aplicar esas figuras normandas que las de mercenarios del XIV,

48 CHARTIER, R.: *La historia o la lectura del tiempo*, Barcelona, Gedisa, 2007, pp. 39-48.

49 Actualizado a finales de 2015: <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2016/01/NDP-Videojuegos-y-adultos.pdf>.

50 Sigue siendo una referencia excelente el libro de J.I. RUIZ DE LA PEÑA sobre el concepto Edad Media: *Introducción al estudio de la Edad Media Edad Media*, Madrid, Taurus, 1984. No obstante, y como obra que hay que tener presente en todo momento para estas cuestiones, es muy interesante el ensayo homónimo de S. MONTERO DÍAZ (Murcia, Universidad de Murcia, 1948). Las reflexiones planteadas acerca de la aplicación del Medievo a civilizaciones ajenas al Occidente europeo, como la japonesa, tiene una vigencia (no sus planteamientos, sino la realidad de ese hecho) muy actual, debido sobre todo a la expansión de los juegos de rol de interfaz *manga*; por decir un título muy conocido, la saga de *Final Fantasy*.

~ Ilustración 10 ~



donde habría que explicar y contextualizar su existencia. Es la simplicidad buscada en los modelos del pasado: el control de ese pretérito por otros medios. Al fin y al cabo, también ésa es la base del éxito comercial que hoy tienen los productos que se asemejan a una idea de lo *medieval*.

Aquí se pone en valor la idea apriorística que va a tener el jugador sobre el periodo histórico en su conjunto, y sobre el Medievo en concreto. Qué pueda pretender, qué logre buscar y qué metas desee a través del juego: ganar, desarrollar un juego, donde la simulación no implica la condición de victoria o derrota sino sencillamente la de haber sostenido una vivencia. No se trata sólo de aniquilar a un ejército cruzado en Tierra Santa en *Crusaders. Thy Kingdom come* o en *Medieval Total War II*, sino también de poder pasear por las calles del Acre en 1191 en *Assassin's Creed*. No son incompatibles: sólo dependerá del juego y de lo que pretendamos extraer de él como elemento de ocio.

5. ¿GAME OVER?

Con este juego de palabras me dispongo a realizar mis conclusiones. Comprendo que un universo nuevo como es el del videojuego, suscite más suspen-



cias que otra cosa entre quienes desconocen el fenómeno. He preferido moverme en libertad para exponer una serie de reflexiones que, como medievalista, me han ido surgiendo a lo largo de los años que llevo jugando y divirtiéndome con la fusión de mis *hobbies* en uno sólo: juego histórico, el Medievalo, la recreación, las miniaturas que cobraban vida en la pantalla del ordenador... Insisto en que el futuro está por llegar, donde las nuevas generaciones tendrán (ya tienen) sus modelos históricos y, en concreto, los vinculados al periodo medieval, en lo que vean y oigan en sus videojuegos. El cine no es activo, sino pasivo y aislado; sí, alguien nos acompañará a la sala de proyección, pero en silencio y con una comunicación directa unidireccional entre realizador y espectador. El videojuego permite que decenas, cientos o miles de jugadores, sería el caso de *World of Warcraft*, puedan intervenir en la dinámica de lo que sucede en la pantalla. Eso es atractivo en sí mismo, aunque sólo sea como acto comunicativo.

Dan Houser, uno de los guionistas de *Grand Theft Auto*, un conocido videojuego del tipo *sandbox* abierto, comentaba en una entrevista a *The Telegraph*, que disponía de mayor libertad narrativa a la hora de escribir guiones para videojuegos que para el cine o para un libro, debido a lo novedoso del medio, hecho que se ahondaba desde el mismo momento en que el videojuego no tenía «el mismo respeto» que los otros medios, por lo que «el sector no está en ninguna academia y no está codificado. No hay una manera aceptada de hacer las cosas», y que prefería mantener esa libertad antes que ser respetado⁵¹. Supongo que es la forma del pionero, en cualquier faceta, de no prestar excesiva atención a las dificultades, pero es cierto que no sería una buena política seguir cerrando las puertas a una realidad tangible hoy día. En 2011 aludía a que el videojuego de carácter histórico calará tan profundamente en la percepción que tengamos de la Historia en sentido general, que tendremos que intervenir en caminos paralelos para procurar cierto orden. Es un proceso similar al que hemos tenido que seguir con internet. En 2016, lo vertiginoso del proceso hace que no hablemos de futuro sino de presente: el videojuego histórico es una referencia para las generaciones multimedia.

Como especialistas, y entre otras reflexiones, hay que señalar que el logro de la percepción del proceso histórico se consigue a través de la exploración de las entrañas de la propia Historia desde la gestión interna de su dinámica, de la misma evolución humana en su tiempo. No se trata de gestar un discurso, sino de conseguir una meta, que bien puede ser un objetivo de gestión, militar,

51 «Movies and TV and books have become so structured in the way they have to approach things. Not working in that environment gives us enormous freedom. I'd rather keep the freedom and not have the respect». <http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/4373632/Dan-Houser-interview-Rockstar-Games-writer-for-GTA-4-and-The-Lost-And-Damned.html>.

estrategia de dominio o sencillamente del mero hecho de desenvolverse en un contexto geográfico. Me refiero a la satisfacción del consumidor del producto *Historia*, tal y como lo hace el conocido canal de documentales, pero de manera directa, activa y participativa.

Lo fundamental: el nuevo concepto de *autor*, «donde la recreación y apropiación que los jugadores hacen del videojuego está unida a concepciones sociales y colectivas que pueden compartirse si se ofrece un escenario donde las herramientas digitales son protagonistas»⁵². Y lo que es más importante, se tiene conciencia de que se maneja. La razón es que el jugador tiene que actualizar ese contenido para asumirlo.

Hay que desvincular lo que es el concepto de «manipulación» histórica, entendida ésta como el medio que tergiversa el desarrollo histórico y por el que nos servimos de la Historia, con mayúscula, para completar determinados objetivos (políticos, sociales o institucionales fundamentalmente), de los contenidos vistos y disfrutados (o sufridos) en los videojuegos.

Son muy importantes todos estos procesos abiertos, ya que la génesis del concepto Edad Media tiene una resurrección con el fenómeno *videojuego*. La adscripción a geografías concretas de la Europa Occidental de manera visual termina por redibujar esa idea del Medievo gestado en el XVI-XVII y asentado en el XIX. Ahora tenemos una ventana abierta al periodo medieval en la pantalla de nuestros ordenadores. No son imágenes gestionadas por muchas villas y pueblos de nuestro territorio europeo donde tenemos la fortuna de contar con algunos elementos arquitectónicos de aquel periodo (sobre todo castillos y fortalezas): son postales pertenecientes a todo aquél que tiene un ordenador delante.

Existe también un creciente desarrollo del guión abierto (esa narrativa emergente), pero para el caso histórico, y en consecuencia en el ambientado en el periodo medieval, esa libertad de acción choca de manera frontal con el jugador que busca recrear la Historia, con unos patrones fijos de autenticidad, que es lo que en su caso valora, pero que en realidad pretende generar su propia Historia; es la aplicación del concepto re-creación, y no recreación.

Posiblemente sea la dualidad entre lo peor de las sensaciones y respuestas humanas y lo más elevado y espiritual de nuestra especie, según lo han ido configurando los siglos posteriores al XV y así ha llegado a nosotros, lo que

52 «Aprendiendo con los videojuegos comerciales: un puente entre ocio y educación». Grupo Imágenes, Palabras e Ideas de la Universidad de Alcalá de Henares y Electronic Arts España. http://www.adese.es/pdf/informe_UAH.pdf.

atraiga de manera tan irracional en muchas ocasiones. Sólo la cultura clásica y en concreto Roma se podría comparar con el Medioevo en el deseo de trasladarnos mentalmente a esa época. Cada vez más, el gusto por recordar el pasado y simularlo hace que el videojuego, como recurso de ocio, haga por que muchas personas pretendan «jugar» a ser un soldado en Rocroi, o un comerciante del XIX, escriba en Egipto, o hereje en el XVI. Pero ese pasado medieval continúa en la vanguardia de los deseos. Sí hay, de manera particular, algunas recreaciones para casos concretos y que tienen una trascendencia más allá del propio elemento de ocio. En los EEUU, los colonos del Mayflower sí son un referente, más que nada porque ellos representan la «Edad Media» norteamericana, es decir, sus orígenes más profundos.

Llegado este punto, y haciendo objetivo concreto sobre los contenidos específicos sobre las antiguas civilizaciones medievales, cabe plantearse si el conocedor del Medioevo tiene ventaja al jugar; o si se prefiere, ¿es buen jugador? No necesariamente, sólo disfrutará más con el juego (porque conoce y sabe a lo que juega), que es de lo que se trata al fin y al cabo.

Pasados los tiempos de Fukuyama, y volviendo a hacer otro juego de palabras, cabría plantearse la teoría de si el fin de la Historia no es *Game Over*, como solía aparecer en los antiguos juegos de arcade de los 80. Lo cierto es que recrear la Historia o simularla es el presente y será parte del futuro junto con la ciencia surgida de los ámbitos docentes y de investigación. El videojuego es el medio, aunque sólo sea como un fenómeno cultural y patrimonial de la cultura que lo gesta.

~ Ilustración 11 ~



CRUZADAS, CRUZADOS Y VIDEOJUEGOS

Publicación original en *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, 17 (2011), pp. 363-407. Abordaba el fenómeno de las Cruzadas desde la óptica del videojuego, pues se convirtió en uno de los temas más recurridos en los guiones de los desarrolladores.

1. NUEVOS ELEMENTOS, NUEVAS SITUACIONES

En los últimos treinta años, el avance de las tecnologías digitales e informáticas ha derivado en un cambio más que sustancial de nuestra vida cotidiana. Es más; la percepción del mundo se ha alterado de tal modo que en la actualidad no es posible entender el desarrollo de los acontecimientos sin la implicación y aplicación de los revolucionarios (ya habituales) medios de comunicación gestados a la sombra de los *bytes*, circuitos impresos y de la inmediatez y volumen descomunal de la información recibida.

Ese entorno que vemos y percibimos a través de pantallas diversas (televisión y terminales informáticos) ha sido alterado sin remisión. Los conceptos que hasta la fecha se nos dibujaban como inalterables, caso de la lejanía, el pasado o las señas de identidad, han saltado por los aires en el mismo momento en que la tecnología ha hecho posible la fórmula y el medio (método más bien) para que lo retirado se convierta en cercano y familiar, lo pretérito en objeto lúdico, y esa misma identificación en un hecho añadido por el encuadre cultural donde nos ubiquemos. Cuando jugamos a un videojuego se mezcla buena parte de estos factores y elementos con los que terminamos por aprehender nuestro contexto. Son variadas las posibilidades abiertas al emplear un elemento de

ocio como éste, pero qué duda cabe que la percepción de todo ese paisaje que nos rodea ya no cuenta sólo con la prensa, lo aprendido en nuestros diversos modelos de enseñanza, el cine, la literatura e incluso la música: el videojuego es el canal que las nuevas generaciones asumen como más cercana, más identificada con su nuevo mundo y con el sistema (o el modo) que poseen para asumir ese entorno que también les contextúa a ellas. Los *nativos digitales*¹, entendiéndose como tales a los nacidos en las últimas dos décadas según la definición acuñada por M. Prensky², encarnan lo que es un futuro inmediato y una realidad tangible. La necesidad que tienen de comunicarse entre sí los aboca a la utilización de estos medios, más que como una innata preparación para su uso³. Precisamente es este factor el que canaliza el aprendizaje del *pasado* como un elemento inducido de forma tangencial, pero que termina por convertirse en el referente para modelar la imagen gráfica de esas épocas pretéritas. En un mundo donde la cumbre de la identificación es la individualidad, precisamente la doble vertiente del videojuego es la que permite vislumbrar de mejor manera la complejidad poliédrica de nuestro entorno. Por una parte, nos introducirá por los procelosos mares del reto que supone nuestra propia expectativa (la vida, el juego, la percepción de los conceptos, en este caso los históricos, el pasado en sí...); por otro, el de las relaciones con nuestros semejantes en vivencias virtuales que no dejan de ser eso, virtuales, posibles, pero de igual forma verosímiles.

La crisis coyuntural que sufrimos los habitantes de buena parte del mundo occidental (entendido como un espacio de desarrollo cultural con similares principios y valores), está sirviendo para que percibamos nuestro entorno como un contexto global y abierto, sin horizonte delimitado que asegure la perspectiva y aplaque el desasosiego ante el incierto futuro. Este hecho en concreto ha gestado, entre otros fenómenos, el que contemplemos el panorama que nos rodea como algo característico: la universalidad del trance nos convierte a la vez en pequeñas unidades celulares de un gran cuerpo, y de forma paralela y contradictoria, en protagonistas de un presente. Este factor es básico: somos

1 OTERO, H.: «Nativos digitales. Los jóvenes y las tecnologías de la información y la comunicación», *Crítica*, 962 (2009), pp. 64-69.

2 PRENSKY, M.: «Digital natives, digital immigrants». <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.

3 «Deberíamos, pues, desmitificar la idea de que nuestros jóvenes están sobradamente preparados para un 'mundo digital', reconociendo que es en su mundo digital donde se desenvuelven perfectamente». DE LA TORRE ESPEJO, A., «Nuevos perfiles en el alumnado: la creatividad en nativos digitales competentes y expertos rutinarios», *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 6-1, 2009, p. 9. <http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/24/17>.

~ Ilustración 1 ~



intérpretes con conciencia de momentos históricos. El último paso es el de poder cambiar la percepción del pasado que nos ha posibilitado el mundo que vivimos y habitamos. Al final, el videojuego es un punto más de esa sensación. Ningún elemento existe tan cercano como el que ofrece este elemento de ocio, pues por primera vez, nos convierte en dueños de un pasado posible.

Este otero desde el que nos situamos es el que nos permite vislumbrar el impacto que sobre la percepción de un pasado histórico están teniendo los nuevos medios de comunicación y ocio. La sociedad no desea capturar el futuro; es consciente de que no puede, porque culturalmente se abocaría hacia el determinismo o el nihilismo, o de forma contraria porque se considera que el futuro no existe y que lo forjamos nosotros mismos (de esta última manera lo asumo). Lo que pretende es, sencillamente, conquistar el presente con el fin de poder cambiar el pasado. Eso sí se puede; hasta ahora existía el concepto de *manipulación* para aludir a este proceso. Ahora se ha alterado con el fin de convertirlo no en un término peyorativo, sino en un elemento de ocio. Es la culminación de un consumismo que ha incluido algo inalcanzable, como lo era hasta la fecha la alteración del pasado. Cambiamos la percepción de ese pretérito por diversión, con el fin de satisfacer aspiraciones ocultas o no, o para dejarnos llevar por una decisión momentánea que tiene marcha atrás: la propia imposición de la realidad, contrapuesta al mundo virtual de las posibilidades infinitas.



Ese es el gran reto al que se enfrenta la Historia y los profesionales que nos dedicamos a ella, incluso más que el usuario a quien destinamos nuestros esfuerzos de difusión de nuestra labor. Aquí es donde se halla la clave de todo lo expuesto hasta el momento: la divulgación de la ciencia histórica en sí bajo la forma de un nuevo medio de comunicación y de expresión, el videojuego.

Hechos tan asumidos como algo inherente a nuestra Historia, caso de las Cruzadas o del sentimiento cruzado (desde la doble perspectiva de aquel cristiano del siglo XII, o la del musulmán del XXI, y todo el elenco cultural y cronológico posible entre ambos), habían encontrado en la literatura (novela histórica fundamentalmente) y en el cine (superproducciones norteamericanas) sus medios de expresión más evidentes, no como factores activos sino agentes pasivos. La Jerusalén de 1099 se había convertido en algo más que un simple escenario paisajístico e histórico: era el marco idóneo para la imaginación de una sola persona. Esa percepción era la plasmada en sus obras, y era la que llegaba al resto del amplio espectro social que consumía estos productos (literatura o cine). Ahora, el videojuego va a canalizar una nueva realidad paralela, virtual, donde se diluye esa idea unidireccional en favor de una multiplicidad de variables de interpretación y acción posible en la mente y deseo de cada videojugador.

Y con ello, el propio fenómeno de la Cruzada se asume como un proceso pasado muy «actual». Se nos va a permitir *vivir* aquellos hechos, protagonizar si cabe el mismo proceso histórico e incluso compartir de manera virtual experiencias con personajes de aquel tiempo: cabalgar junto a Ricardo Corazón de León o Federico I. Es evidente que son tareas imaginativas que se realizan al amparo de un aparato gráfico proporcionado por la interfaz de los juegos. La calidad tecnológica ya no sugiere, sino que muestra, a modo de estampas o postales instantáneas y procesos cinematográficos, momentos y secuencias de un pasado posible que el jugador acomoda a su propio interés. De esta manera, un videojuego se convierte así en algo más que un simple elemento de ocio⁴. La razón se ubica en que el aprendizaje de estos desarrollos del pasado encuentran en un medio tan versátil su mejor herramienta.

La realidad de un fenómeno tan extendido es un factor que los historiadores hemos de tener presente en el mismo momento en que el consumidor de nuestra labor posee un nuevo canal de comunicación, y que satisface plenamente su demanda. El primer acercamiento para aquellos interesados en las Cruzadas desarrolladas en Oriente Próximo está siendo el evento circuns-

4 GÓMEZ GARCÍA, S.: «La Universidad busca respuestas: explicar los videojuegos», *Actas I Congreso Videojuegos UCM, Actas Icono 14*, Madrid, 2010, pp. 298 y ss.

~ Ilustración 2 ~



crito al videojuego (en sus distintos géneros y manifestaciones), no en libros especializados y ni tan siquiera en cine o documentales televisivos. Insisto en que es una cuestión que se plantea en los niveles de la sociedad de una edad situada entre la pubertad y la adolescencia, cada vez más prolongada hacia una juventud universitaria plenamente inserta en las ramas más avanzadas de esa *Net Generation*.

Observemos claramente este contexto en su justa medida, con elementos, factores, objetos, objetivos y protagonistas. La acción no se limita entonces a la contemplación y estudio de unos hechos del pasado vinculados al deseo de aquellos europeos de recuperar Tierra Santa para la Cristiandad (o de huir, o de seguir los dictados del señor de turno, del Papado, de su interés económico... tanto da), sino al anhelo del disfrute mediante un instrumento de ocio que permite sumergirse de manera completa en los contenidos históricos de aquellos acontecimientos, y asumirlo como un entretenimiento, hecho conocido como «simulación informática»⁵. De su percepción y del control obtenido de

⁵ «Computer simulations», definidas como una diversidad de juegos electrónicos que «reconstruyen ambientes y situaciones muy variadas», y que en este caso sería la de cualquier

los diversos contenidos necesarios para jugar y que son ofrecidos por el mismo medio, se extrae la posición apriorística del jugador frente al especialista en el tema cruzado medieval, sobre todo en el ámbito de la docencia, fundamentalmente universitaria; en el grado de Secundaria o Bachiller la realidad se complica cuando el profesorado no presenta, normalmente, ni una preparación en el medio ni en el tema. Entonces, la situación se convierte en un problema de comunicación del acto docente. En este sentido, *nativos digitales e inmigrantes digitales* no son conscientes del potencial de la herramienta, pues la ubican en el plano casi exclusivo de la comunicación y el ámbito de lo lúdico, instalados todos en la creencia, errónea, de que los jóvenes son más competentes que los adultos en el uso de la tecnología informática⁶; y no digamos en el del uso del videojuego.

Merece la pena iniciar el estudio por aclarar, en la medida de lo posible hoy, lo que es este nuevo canal de comunicación, para ubicar con posterioridad las distintas manifestaciones sobre el periodo medieval pero centradas en las relativas al movimiento cruzado, en todas sus facetas.

2. VIDEOJUEGOS E HISTORIA

Un videojuego básicamente es un elemento de ocio o «propuesta lúdica»⁷ definido por una interacción entre jugador y una máquina destinada a tal efecto (hardware), por medio de un lenguaje específico (software). El dispositivo es la plataforma, el mecanismo o, en definitiva, lo tangible que soporta y permite el juego en sí, que es el núcleo de este fenómeno. Es el mensaje contenido en ese

juego de estrategia vinculado al periodo de estudio del presente análisis. SÁNCHEZ AGUSTÍ, M.: «Redefinir la Historia que se enseña a la luz de las TIC: un análisis sobre nuevas maneras de aprender Roma», en *Formación de la ciudadanía: las TICs y los nuevos problemas*, M.I. VERA MUÑOZ y D. PÉREZ (coords.), Alicante, 2004 (formato CD). <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1448581>.

6 BARRIOS RUBIO, A.: «Los jóvenes y la Red: usos y consumos de los nuevos medios en la sociedad de la información y la comunicación», *Signo y Pensamiento*, 54 (2009), pp. 272 y ss.

7 REVUELTA DOMÍNGUEZ, F.I.; SÁNCHEZ GÓMEZ, M^a C. y ESNAOLA HORACEK, G.A.: «Investigando videojuegos: recursos online para el inicio de una investigación cualitativa sobre la narrativa de/sobre los videojuegos», <http://www.uv.es/jopeicha/MaterialesTE/Esnaola4.pdf>. También encontramos trabajos específicos sobre su definición, como el de E. ESPOSITO: «A short and simple definition of what a videogame is», *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.60.1409&rep=rep1&type=pdf>. O insertos en estudios más generales (GÓMEZ GARCÍA, S.: *op. cit.*, p. 298).

lenguaje concreto (la programación informática) la que encarna una realidad virtual, verosímil o no según el objetivo propuesto por el creador del videojuego. Y aquí es donde entra en juego, nunca mejor dicho, el papel de quien va a disfrutarlo: se adquiere o se desea jugar a un producto determinado buscando metas concretas. En este punto hay que entender si lo que se pretende es un juego de contenidos históricos o no.

Se puede argumentar una infinidad de factores para acometer duramente contra el videojuego en el plano sociológico y aun pedagógico, con teorías a favor y en contra sobre sus ventajas e inconvenientes. Se comprenderá fácilmente que quien esto escribe y suscribe ve al videojuego como una herramienta más si en cuanto a recurso didáctico se refiere, y un magnífico medio lúdico si lo contemplamos como tal. Pero sacarlo de sus límites específicos de ocio es entrar en campos incógnitos que precisan ahora de conocimiento y reflexión para no desvirtuar lo que un videojuego puede y debe mostrar, que es la diversión y el empleo del tiempo libre⁸. Al fin y al cabo, las empresas comercializadoras no pretenden otra cosa que no sea el de generar beneficios: no está entre sus objetivos prioritarios el hecho «docente» o de aprendizaje, aunque como elemento de ponderación se halle y se publicite como aporte. Diferente cuestión es lo que puede llegar a suponer un videojuego en el conjunto social, cuando deja de ser un elemento de ocio para convertirse en paradigma de otra cosa, fin social, protesta, bandera o símbolo. De momento sólo hemos andado la senda del impacto que sobre las generaciones más jóvenes de nuestra sociedad están teniendo estos juegos, guiados no sólo por su evidente atractivo visual, sino también por su identificación con factores de sociabilidad.

Desde esa perspectiva es donde se puede contemplar la importancia que un videojuego puede tener sobre el acto docente, e incluso sobre el conocimiento y percepción que sobre una cuestión del pasado puede permitir la recreación y la re-creación de un pretérito específico. En este sentido, y extrayendo de los contenidos habituales especificados en los diseños curriculares que el fenómeno cruzado no está observado como un acontecimiento genérico producido en un tiempo y en un territorio (o territorios), hay que señalar que serán estos videojuegos (unos más que otros) los que terminen condicionando la imagen y la verdad social que se tenga de las Cruzadas en unos pocos años; incluso a niveles de alumnos universitarios.

8 DEL PORTILLO, A.: «Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego», <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1335384>.

Hay que indicar que la realidad percibida por un videojuego es virtual, pero su espectacular entorno y ambientación, guiado de la mano de los impresionantes avances tecnológicos alcanzados en los últimos años, incluidos los efectos sonoros y la música, es lo que ha hecho alcanzar el gran asiento que tiene hoy en buena parte de la sociedad. Es cierto que las grandes empresas del sector han marcado tendencia y necesidad de consumo, pero tampoco lo es menos el hecho de que canales como internet hayan abierto nuevos caminos para su difusión. Cada vez son más habituales los portales de juegos específicos que nacieron como iniciativa particular en un ámbito del considerado software libre⁹.

Como punto de inicio es conveniente decir que el universo del videojuego en cuanto a sus temas es tan diverso como el de la propia creatividad humana¹⁰. Pero vamos a centrar el objetivo en los que sostienen su contenido y guión en los considerados como «videojuegos históricos», definidos como los que desarrollan el juego en un entorno del pasado, y que utiliza modelos, esquemas, tópicos, imágenes reconocibles y conceptos relacionados con alguna de las etapas históricas, desde la Prehistoria hasta la última guerra del Golfo. Con ello, quedan a un lado los innumerables títulos que existen dedicados a eventos deportivos, de pasatiempos clásicos, de aventuras atemporales, de ciencia ficción o incluso de recreación de películas cinematográficas de éxito, entre otros muchos temas. Otra cuestión diversa es la clasificación por géneros, pues al igual que existe una tipología narrativa en la prosa literaria o en el cine, en los videojuegos se define sobre todo por la interfaz y el modo de juego. De esta forma, los simuladores coexisten junto a juegos de estrategia, aventuras gráficas, acción, música y baile, deporte... Hay que tener en cuenta que esa diversidad se corresponde con el volumen de negocio que es muy alto; según un informe de aDeSe en 2011 —Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, transformada hoy en

9 Hay diversos juegos que solo precisan de un registro previo, y que permiten desarrollar campañas complejas (*Holy-War*, la versión online de *Stronghold Kingdoms*, *Medieval*, *Guerrras Tribales*, etc., circunscritas todas ellas al periodo medieval, aunque existen otros juegos MMORPG de género rol-mágico o de otros periodos históricos —*The West*, *Heroes in the sky*, *Grepolis*, *Age of Empires online* y otros muchos—).

10 No sorprende pues que exista un videojuego para montar una fábrica de cerveza (*Beer Tycoon*, de Virtual Playground), junto al de un simulador de maquinaria industrial de construcción (*Digger Simulator 2011 PC*, de Friendware), el gran éxito del juego online *Farmville*, granjeros por unas horas, o *Mendigogame* («El juego en el que los mendigos son los héroes»: www.mendigogame.es). Desde 2011, la imaginación de los desarrolladores ha ido en aumento, y hoy también se puede ser una tostada (*I am a bread*, Bossa Studios, 2015).

~ Ilustración 3 ~



Asociación Española de Videojuegos, AEVI—, el consumo de videojuegos en España se situó en 2010 en los 1.245 millones de euros, y la mantenía como cuarto mercado en Europa, por detrás de Reino Unido, Francia y Alemania¹¹. No hace insistir en que se trata de una cantidad más que respetable y que incide en la presencia de este medio en la población, cada vez con mayor penetración en el sector de adultos —en 2011 el porcentaje de jugadores habituales era del 24%, mientras que cinco años después es del 40%¹²—, por el mero hecho de que los videojugadores crecen, entre otras razones. Este hecho repercute en la alta difusión de algunos de estos títulos y, por lo tanto, en su asiento e impacto directo en los usuarios, lo cual hace que se urda una tupida red de conocimientos, exactos o no, de determinados sucesos históricos (incluso de personajes reales o irreales), y que termina por decidir la aprehensión que se tiene de los mismos.

3. EL REFLEJO DEL MEDIEVO EN EL UNIVERSO VIRTUAL

La profusión de títulos para jugar que hunden su temática en el Medioevo son muchos, considerando que los generales sobre cuestiones y planteamientos históricos son los que componen un subgrupo enorme. Los ambientados en

11 http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/EstilodeVidayvaloresdelosjugadoresdevideojuegos_resumenpresentacion.pdf.

12 <http://www.aevi.org.es/casi-el-40-de-los-adultos-espanoles-afirma-jugar-a-videojuegos/>.



tierras incógnitas y mundos irreales pertenecen además a un tipo de juego que, debido a su propio contexto, hunden sus apariencias en los modos y formas que recrean y recuerdan elementos de época medieval. En todo este entorno es donde voy a centrar este apartado para perfilar, finalmente, la específica dedicación a temas de Cruzadas y cruzados.

3.1. LOS TEMAS HISTÓRICOS

Los videojuegos abarcan un espectro de temas muy amplio y buena parte de los periodos de la Historia. En el núcleo de estos juegos, y además desde los primeros tiempos de su expansión en la década de 1980, el trasfondo histórico de muchos títulos comenzó a ser habitual. Eran juegos de tipo *arcade*, aquellos que simplemente cuentan con la pericia manual del jugador para completar con éxito una sucesión de fases. Básicamente se trataban de marcos inspirados en el Medievo, caso de *Dragon Lair*, o en la II Guerra Mundial (simuladores o los primeros *shooter*).

Pero centrados en los de época medieval, o evocados en ella, además del mencionado que entra a formar parte de los clásicos (incluida la reedición por su vigésimo aniversario en 2003 por la compañía hispano-italiana FX Interactive, o su adaptación a iPhone e iPad), hasta la llegada de los juegos de estrategia (bien por turnos, TBS, o en tiempo real, RTS —EBT y ETR en castellano respectivamente—) no se asiste a un desarrollo de los títulos con sustrato histórico más verosímil¹³. Los conocidos de la serie *Total War* o el perteneciente a la saga *Age of Empires* (el II y su expansión *The Conquerors*) supusieron un punto y aparte en todo el planteamiento que podemos tener acerca del binomio videojuego-ciencia histórica. Muchos son los títulos concernientes a este periodo de la Historia en concreto, revestido de muchas maneras, incluso como aventura gráfica, y que han logrado convivir con diversa fortuna junto a títulos centrados en la época antigua, básicamente en la Roma clásica.

Llegado este punto, lo más importante es concretar el objetivo para analizar ese fondo histórico medieval existente en los contenidos utilizados por algunos videojuegos. Hay cinco grandes bloques temáticos sobre los que han puesto su interés empresas desarrolladoras y jugadores: el periodo altomedieval, la invasión normanda de Inglaterra, las Cruzadas, el siglo XIII y la Guerra de los Cien Años. Existen títulos que engloban periodos laxos de tiempo, y que se

13 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «Videogames and Middle Ages», *Imago Temporis*, 3 (2009), pp. 311-365. Es el primer estudio, actualizado, que aparece en el presente volumen.

~ Ilustración 4 ~



expanden por todas las épocas, caso de la saga *Civilization*, del conocido Sid Meier, o *Empires. Los albores de la Era Moderna*, que parte de la época bajomedieval y se prolonga hasta la contemporánea, como *Europa Universalis* (II y III), o *Empire Earth*. Pero lógicamente, el referido al movimiento cruzado es el que absorbe mi atención en este estudio.

3.2. MEDIEVO Y CRUZADAS

Si el Medievo está presente en buena parte de las recuperaciones históricas de nuestro mundo (por evasión, por afición, por curiosidad...), las Cruzadas lo acompañan de manera paralela cuando no lo hacen de forma intrínseca. Si Runciman queda intrínsecamente unido al concepto cruzado para especialistas —y para los no tanto—, son otros nombres los que han conseguido hacerse un sitio en el escaparate iconográfico, es cierto que a través de novelas históricas, donde Sir Walter Scott tiene mucho que ver, o del cine —sobre todo por el personaje de Robin Hood—; o Ricardo Corazón de León y Saladino, que apabullan con su omnipresencia en la plasmación del concepto amplio de Cruzada. El deseo de veracidad y de conocer la realidad de los hechos, además del propio interés acerca de todo lo relacionado con lo medieval, ha llevado a la multiplicación de estudios

sobre Cruzadas y cruzados, y no sólo en el ámbito anglosajón —este volumen es buena muestra de ello—. Libros de divulgación, con diversa fortuna, copan las estanterías de librerías y centros comerciales, lo que no hace otra cosa que ahondar en el fenómeno. Incluso es numerosa la literatura ilustrada, destinada básicamente a niños y a jóvenes, que abordan el tema de manera muy interesante¹⁴.

En este momento, se deben plantear las razones, pues es seguro que son diversas, por las que se «desea jugar a la Edad Media». Si vinculo la respuesta al objeto de análisis, es decir, al periodo cruzado y sus derivaciones, es muy posible que se trate del atractivo universo de la memoria fijada en Occidente referido a caballeros de honor que luchaban por un ideal ciego; lo de menos es que fuese verdad, pero es verosímil, correspondido con el tópico de una imagen colectiva sobre lo que significó para la Cristiandad el movimiento de las Cruzadas. A esto hay que añadir el que se encuentren en el centro del vórtice las figuras con mayor carga de ocultismo junto a cátaros y nazis; me refiero a los templarios, donde la Literatura de novela histórica y de intriga desde hace tiempo ha incluido a algún caballero del Temple en sus desarrollos. Los videojuegos, como otro canal de comunicación más, no se ha mantenido al margen. Al contrario: aventuras gráficas y juegos de magia y misterio soportan entre la urdimbre de su guión a algún caballero templario.

Cruzadas y Medievo son conceptos casi insolubles en nuestra cultura. De hecho, el que aparezca un «cruzado», normalmente templario como acabo de mencionar, en medio de un juego implica la ubicación cronológica en un entorno histórico concreto, y lo más importante, que puede hacerlo el usuario al ser identificado sin mayor contratiempo. El contexto espacio-temporal halla en estos referentes los fundamentos para desarrollar el guión en sí. Es una muestra más de que la Historia cuenta con esos modelos apriorísticos que

14 Es un fenómeno europeo, donde las editoriales encajan fácilmente estas obras, algunas francamente buenas, por supuesto traducidas y que tienen un mercado aún no saturado por la labor «dispersadora» de padres y educadores, pues pretenden con estos libros que el joven no se centre con exclusividad en los videojuegos. *Edad Media*, de la colección «Imagen descubierta del mundo» (Fleurus, 2002); *Caballeros y castillos*, de la colección «Insiders» (Larousse, 2008); *Vivir en la Edad Media*, de «Viva imagen» (Pearson-Alhambra, 2005); *El mundo medieval. Historia ilustrada y El gran libro de los castillos* (ambas obras de Usborne de 2003)... De la editorial SM contamos con dos libros muy interesantes, y cada uno por su característica concreta; el primero es que se trata de un monográfico sobre el tema: *Las Cruzadas. La lucha por Tierra Santa*, colección «Testigo de la Historia» (Madrid, 2000), excelente obra, clara, bien ilustrada y con gran cantidad de información, y el segundo, aunque de forma más breve pues se trata de un libro más general, se centra en la perspectiva musulmana: *El mundo árabe al descubierto*, de la colección «Saber al descubierto» (Madrid, 2003).

no hacen otra cosa que colaborar y ahondar en el arquetipo que el individuo tiene o se ha gestado del periodo medieval, con sus falsedades tópicas y con sus aciertos. Lo más interesante es que, en ocasiones, se recurre al momento «cruzado» para iniciar una historia —con minúscula— y así ubicarla temporalmente. No es necesario, pues se puede desarrollar de forma atemporal y en un espacio ajeno, onírico si se quiere, pero el videojugador prefiere en buena parte de las ocasiones involucrarse en un entorno conocido, simplemente porque se identifica con él o porque aspira a saber más de él a través de su propia vivencia en ese marco¹⁵. Los bosques de la «Tierra Media», o los paisajes húmedos de Beowulf¹⁶, son casos magníficos de universos inventados pero íntimamente unidos al imaginario de «lo medieval». Otro ejemplo; el inicio de *Dante Inferno* (de EA), juego de aventura de acción en tercera persona, que te permite salvar a Beatriz de las manos del Maligno mediante la victoria continuada en mundos terroríficos. Recupera en parte la primera parte de la obra de Dante para un videojuego, y comienza con la victoria del «héroe», un caballero templario, sobre la Muerte en un combate que comienza perdiendo por la puñalada traicionera y por la espalda de un «hassassin» en el puerto de Acre en plena III Cruzada. No corresponde ni a la obra ni a ninguna otra referencia, por mucho que los desarrolladores digan en su publicidad que sí: le basta para zambullirse en un entorno de gran vistosidad y efectos auditivos, para lograr un juego que ha tenido gran éxito de público. Pero eso, un juego; no esperemos aquí profundizar en ninguna noción histórica, pues sería como aspirar a comprender la literatura de los hermanos Grimm a través de las obras de Disney. Así, las «Cruzadas» se erigen en la excusa perfecta para ambientar y ubicar un «universo virtual» reconocible en tanto en cuanto el Medioevo pertenece a esa memoria colectiva general en el caso de Occidente. Un detalle más para ponderar lo que acabo de mencionar. Existe un sencillo juego gratuito online llamado *Swords and Sandals: Crusader*¹⁷, que especifica: «You're an ambitious king and you want

15 De forma paralela aunque vinculado a este ámbito, es muy interesante el estudio de A. DAZA HERNÁNDEZ: «La inmersión en el videojuego. El nuevo camino de la industria», *Actas I Congreso de Videojuegos UCM, Actas Icono 14*, Madrid, 2010, pp. 37-50, donde alude al tema específico de identificación entre jugador y juego, abogando por la desaparición del HUD para «sentirse dentro» del videojuego y que la sensación de simular sea mayor.

16 Es la saga de los videojuegos sobre la obra de Tolkien (*El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo*, de Universal Interactive Studios, *Las dos torres*, de Stormfront Studios y *El Retorno del Rey*, de Electronic Arts), incluida la incorporación jugable del nuevo dispositivo Move para PS3 con *Las aventuras de Aragorn* (de WB Interactive Entertainment, aunque también está para el dispositivo Wii de Nintendo), o el *Beowulf* de Ubisoft.

17 <http://en.yupis.org/games/crusader/>.

~ Ilustración 5 ~



to dominate all of Brandor's territory». Ni cruzados ni nada que se le parezca. Pero no importa: el usuario «sabe» que va a jugar «a la Edad Media». O el de *Castle Crusade*¹⁸, otro ejemplo válido para esta cuestión. Es un contrato de comunicación entre emisor y receptor con señales convenidas y aceptadas por ambas partes, de ahí el éxito de la implantación de esa identificación aludida entre Cruzadas y Medioevo.

Para el mundo islámico se posee otro tipo de parámetros, pues en esa perspectiva «desde el otro lado» convierte al fenómeno en una actualización diversa: el «cruzado» es un agresor, por definición, y lo podemos ver hoy en los recientes sucesos donde el grito de protesta de determinado sector musulmán se vincula al insulto o provocación por parte de los «nuevos cruzados». O la utilización de ese mismo concepto para referirse a las intervenciones armadas occidentales en países como Irak o Afganistán, como culminación del proceso gestado a lo largo del siglo XX, sobre todo en su segunda mitad, y que ha encontrado en los discursos extremistas de al-Qaeda su eco correspondiente¹⁹. Precisamente este factor

18 <http://www.flashgamesnexus.com/flash-games/Castle-Crusade.php>.

19 Un esquemático pero clarificador trabajo sobre este asunto es el de E. SIVAN: «La metáfora de las Cruzadas», *Quaderns de la Mediterrània*, 6 (2006), pp. 39-42.

~ Ilustración 6 ~



es muy importante para comprender la primera pantalla del conocido juego *Assassin's Creed*, ambientado en los tiempos de la III Cruzada —en concreto en 1191—, donde se puede leer que el equipo que ha confeccionado el juego es «multicultural de diferentes creencias religiosas». Este tipo de prevenciones, aparte de responder a una política de empresa y del uso de lo correcto, solo tienen sentido en la presencia de esta idea sólidamente asentada en las naciones islámicas. De todas formas, es una coyuntura reciente, y cuya muestra también la podemos ver en la obra cinematográfica de *El Reino de los Cielos*, de Ridley Scott (denominada en Iberoamérica *Cruzada*).

Sin dejar este videojuego, de gran éxito comercial, merece la pena insistir en que los editores argumentan que se trata de un título que utiliza personajes y sucesos históricos para construir una obra de ficción, y así lo advierten también al comienzo del juego. La ubicación del marco temporal y espacial, con lugares reconstruidos virtualmente donde se permite al jugador pasear, de manera literal, por escenarios ya inexistentes, ayuda a conseguir el deseo del usuario de jugar a ese videojuego, en ese periodo y con ese «héroe», Altaïr, un individuo perteneciente a la secta de los «hassassin»²⁰. Los juegos que se

20 BARTLETT, W.B.: *Los asesinos*, Barcelona, Crítica, 2006.



han ido gestando a lo largo de estas tres últimas décadas, y lógicamente en las dos más recientes, han tenido un sustrato de historicidad en los juegos más vinculados al pasado real. Los contenidos cada vez han ido aumentando, tanto de manera directa por medio de textos añadidos al juego como de manera implícita en el desarrollo del juego. Todas estas aportaciones son las que centrarán en adelante el análisis, pues al fin y al cabo constituyen la base de ese aprendizaje por parte del usuario.

Las Cruzadas, como fenómeno histórico, tienen una doble proyección también en los videojuegos. Por un lado, las que se ven reflejadas como tales, de manera concreta o más o menos cercana a los contenidos históricos conocidos —*Las Cruzadas*, de FX Interactive, *Crusaders Kings*, de Paradox, y otros que aludiré posteriormente—, y por otro esas «otras» cruzadas que han quedado incorporadas como el reflejo de una empresa llevada a cabo, o que se va a realizar, con determinación. Entre los primeros videojuegos podemos encontrar aquellos que se desarrollan en el momento cronológico cierto, es decir, desde ese mismo final del siglo XI hasta el siglo XIII, y algún otro que recoge las «otras cruzadas», como la de los cátaros. Por ejemplo, y muy vinculado al rigor histórico es un juego centrado en el Pleno Medievo, cuyo título, *Siglo XIII: muerte o gloria* (de 1c Company-Unicorn) expone muy bien qué nos podemos encontrar. Es un juego de «estrategia histórica», tal y como se puede leer en la misma carátula, con batallas tácticas de encuentros famosos de ese siglo. Las campañas se adscriben a distintas monarquías feudales de Occidente y Oriente; en la francesa y como segunda batalla posible, localizamos Muret²¹, identificada como la cruzada de los caballeros del norte francés bajo el mando de Simón de Monfort, contra los herejes albigenses del conde Raimundo de Toulouse y Pedro II de Aragón. En *Lords of the Realm III* (de Sierra) también localizamos este encuentro armado entre el listado de batallas históricas disponibles, aunque en esta ocasión y en la pantalla previa se especifica el motivo y resultado del combate. En 2012 se comercializó *Real Warfare 2: las Cruzadas del Norte* (Unicorn Games Studio, distribuido en España por FX Interactive), un juego completamente novedoso pues mezclaba la batalla táctica, la estrategia y el rol. Se centra en la Orden Teutónica y sus actividades a lo largo del siglo XIII contra la Prusia pagana.

21 Sobre esta batalla, véase la obra de M. ALVIRA CABRER, *Muret 1213: la batalla decisiva de la Cruzada contra los cátaros*, Barcelona, Ariel, 2008, y de forma más reciente, la monografía colectiva: *La encrucijada de Muret*, Sevilla, Sociedad Española de Estudios Medievales, 2015.

~ Ilustración 7 ~



En el caso del segundo grupo, el que se refiere al sentido de cruzada como iniciativa realizada con denuedo, los videojuegos asumen el concepto como lo han podido emplear muchos individuos incluidos en la cultura occidental, y que ya pertenece a nuestro propio sustrato. Cruzada era la serie de operaciones militares llevadas por los aliados para derrotar a la Alemania nazi, según escribió D. Eisenhower como comandante en jefe de los ejércitos que liberaron a Europa²² (sin entrar en lo que ha significado para la vida política de la España del siglo XX, y la vinculación al ideario de uno de los bandos en la Guerra Civil), y «Cruzada» es el término empleado en el juego *Dawn of War. Dark Crusade*, un título de la serie «Warhammer 40.000» (de THQ); la carátula dice textualmente: «Conquista el planeta Kronus de la forma que prefiera: elige cualquiera de las siete razas en una épica cruzada...» Otro tipo

²² *Cruzada en Europa*, Barcelona, 2007 (*Crusade in Europe*, primera edición de 1948). De hecho, el que finalmente se convirtió en presidente de los EEUU años más tarde, tenía una conciencia clara de este concepto; en la arenga que realizó a los hombres y mujeres que hicieron posible la Operación Overlord concretamente se especificaba el término: «Soldiers, sailors and airmen of the Allied Expeditionary Force: You are about to embark upon the Great Crusade, toward which we have striven these many months. The eyes of the world are upon you». Se puede consultar el ejemplar original digitalizado en: <http://www.kansasheritage.org/abilene/ikespeech.html>.

de uso es el que se utiliza, como este último título, para encajar un videojuego de combates a diestro y siniestro, independientemente de si se desarrollan en el espacio (*Galaxy Crusaders*, de Jared Ashe, para iPhone), o en esos mundos de fantasía del *World of Warcraft* (como *The Burning Crusade*), *Crusade*²³, *Crusader: No Remorse* y *No Regret* (serie de Origin Systems, de los 90), *Space Crusade* (clásico juego de arcade procedente de juego de tablero)... incluso no podía faltar una invasión zombi (*Zombie Crusade*²⁴). Pero estos, evidentemente, van a ser dejados a un lado, aunque merecían ser aludidos por el mero hecho de que el término «cruzada» o «cruzado» se emplee y sea entendido por una gran parte de personas.

Caso específico es el del juego *Indiana Jones y la última Cruzada* (de Lucas Arts, 1990), inspirada en la película del mismo título, y cuyo guión comparte con ligeras variantes. Más que vinculado al elemento cruzado, lo está al del propio filme, y es una aventura gráfica con diálogos y acciones (tipo *Monkey Island*).

En este mismo sentido, como reflejo de la atracción que el fenómeno templario tiene como base de oscurantismo, cabalístico y esotérico, y con gran éxito por cierto, existe un videojuego que se titula *Broken Sword. La leyenda de los templarios. Montaje del director* (de Revolution, producido y distribuido por Virgin Play para PC, GBA, Playstation One, iPhone e iPad). Es el primero de una saga, destinada posteriormente a que el personaje central viva otras aventuras no vinculadas al tema y ni tan siquiera a la época medieval. Se trata de descubrir *los secretos* de los caballeros del Temple, y donde podemos ver desde una vidriera con un templario quemándose junto a la fecha de 1314, con una estatua de Baphomet de por medio y hasta el hallazgo de un manuscrito templario. Significativo por cuanto existe, sin mayor repercusión para nuestro objetivo que la propia de un título de aventura gráfica (tipo *Runaway*).

También cabe mencionar un título para PlayStation 2 asimismo vinculado al tema templario y cruzado: *Knights of the Temple. Infernal Crusade*, de TDK y Starbreeze Studios. Clásico *beat'em-up*, es el paradigma del concepto asumido

23 <http://www.playedonline.com/game/598891/crusade.html>. Con un cañón (?) hay que derribar consecutivamente diversas construcciones con sus ocupantes.

24 «Los muertos se han levantado de sus tumbas, ahora un ejército de zombis se dirige hacia tu comarca. Repele a estos monstruos ubicando torres de defensa sobre la principal ruta de ingreso». <http://www.abcjuegos.net/juego/zombie-crusade>. Con este mismo nombre, existe otro juego basado en un malvado hechicero que convertía a los vasallos en muertos vivientes para conquistar el reino del monarca Redbeard: <http://www.minijuegos.com/juego/zombie-crusade>.

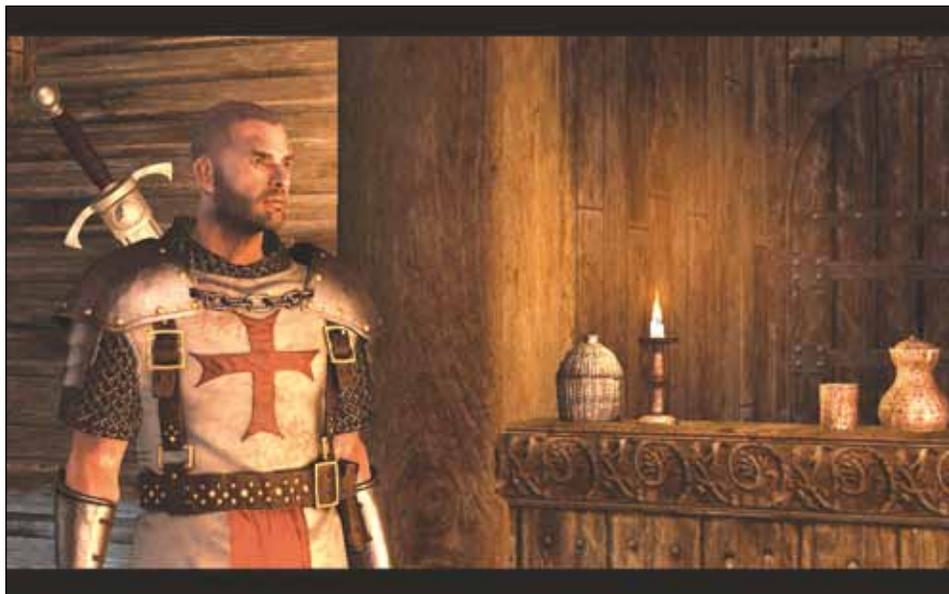
hoy por Occidente de templarios y sus realidades enigmáticas. En la contracubierta de la carátula se puede leer: «Europa. Siglo XII d.C. La Edad Media. Es una época de sufrimiento y salvación, de paganos y de santos, de milagros y de desastres. Prepárese para una cruzada infernal». Podríamos interpretar que el calificativo «infernal» queda referido a la crudeza de la empresa; pero no. En el manual leemos: «Un maléfico obispo ha abducido a Adelle, una misteriosa joven que posee poderes divinos. Junto a su séquito de discípulos y la prisionera Adelle, se embarca en una *cruzada profana*, desplazando las rutas iniciales de las históricas cruzadas»²⁵. Ciertamente, sugerentes cuanto menos son los comentarios que suscitan tales palabras, y sobre todo el sentido concreto de lo que el responsable de las mismas quiso decir con lo de «cruzada profana». El protagonista es Paul de Raque, que si en esta primera entrega era un joven caballero templario, en la segunda (*Knights of the Temple II*) ya es el Gran Maestre.

The Cursed Crusade (de Kylotonn Entertainment) es un título que también recurre al caballero templario —Denz—, a la Cuarta Cruzada y a los elementos mágicos y mundos oscuros. La mezcla es útil para configurar un juego de aventura de acción cooperativo con gran despliegue gráfico, tipo *Dante Inferno* o incluso *Assassin's Creed* en cualquiera de los títulos de la serie. De este mismo estilo es *The First Templar* (de Haemimont Games, aparecido en España como *El primer templario: en busca del Santo Grial*, distribuido por FX Interactive en 2011), otra aventura gráfica, donde un templario, Celian d'Arestide, lucha junto a una hereje señalada por la Inquisición, Marie d'Ibelin, en modo cooperativo nuevamente, y otra vez el usuario se enfrenta a desentrañar y desenmascarar la eterna conspiración y el descubrimiento del Santo Grial.

Por último, merece la pena referirse a los títulos alusivos a Robin Hood, muy vinculados todos ellos por puentes de «crossmedia» al medio cinematográfico. Aunque el tema cruzado sea el punto de inicio y del final de las aventuras de este personaje inglés, lo menciono por cuanto contiene información relativa a la III Cruzada. *Robin Hood: defender of the Crown* (de Cinemaware), era un título de años atrás para antiguas consolas (Atari ST, Spectrum, Commodore Amiga...) y para PC con SO MS-DOS, y lo acomodaba ahora para PS2 y PC para sistemas basados en Windows. Es el caso también de *Robin Hood: the legend of Sherwood*, desarrollado por Spellbound Studios y que ha sido reeditado por FX Interactive con licencia de Microïds bajo el título concreto del

²⁵ Manual de *Knights of the Temple*, p. 5. En la versión italiana la «cruzada profana» aparece como «una crociata del male seguendo il percorso iniziale delle crociate storiche».

~ Ilustración 8 ~



héroe inglés (*Robin Hood. Edición de oro*, 2009). Lo más interesante de estos dos juegos es que se corresponden con la imagen estereotipada que tenemos del citado maestro arquero sajón. En el primer caso, la carátula era muy similar al atuendo y cartelería de promoción de la película *Robin Hood: príncipe de los ladrones* (Warner Bros, 1991), protagonizada por Kevin Costner y dirigida por Kevin Reynolds, y en el segundo se asemeja al aspecto de Russell Crowe en la reciente producción de Universal con la dirección de Ridley Scott (otra vez nos lo encontramos en este tipo de cine épico, junto a *Gladiator* y la mencionada con anterioridad *El Reino de los Cielos*). Es la comprobación clara de que la cultura del videojuego ya no marcha por senderos diferentes a los de la cinematografía, como no andaba desde hace tiempo de la Literatura o de la Historia.

4. JUGANDO A LAS CRUZADAS

Hasta el momento, he centrado el estudio en diversas variables y premisas necesarias para acercarse al fenómeno del «videojuego histórico». Es preciso ahora hacer una recapitulación de los diversos títulos existentes en el mercado,

tanto comercial como gratuito, descargable o comprado al detal (preferible al anglicismo «retail», tan extendido entre profesionales y prensa especializada), básicamente porque dependiendo de la extensión y asiento entre los usuarios de un juego, o la mera existencia de algún otro, es muy indicativo por cuanto se traduce en el potencial desarrollo de los contenidos que sobre las Cruzadas puedan tener esos mismos jugadores.

No trato de realizar en este apartado un exhaustivo listado de los títulos existentes, sobre todo porque el mercado es diverso sin salir de la Unión Europea, y hay videojuegos que se comercializan en un momento determinado en un estado y no en otro. Será lógico que no se mencionen algunos, ya que la diversidad de plataformas y de posibilidades abiertas con los nuevos dispositivos, con aplicaciones sencillas multiplicadas en el AppStore, Google Store o en webs de juegos gratuitos, hace que sea labor casi imposible completar esa ludografía. Es evidente que sí estarán la mayoría o al menos buena parte de los más extendidos y comercializados, aunque también hay que ser conscientes de que la incesante aparición de juegos hace que este estudio no esté actualizado, en cuanto a títulos se refiere, casi desde el mismo momento de su publicación.

Por lo tanto, se trata de exponer una realidad para, posteriormente, analizar el impacto que esos títulos han tenido, tienen o tendrán en un futuro inmediato en el conjunto de la sociedad. Desde este mismo momento, se asume que el videojuego deja de ser un elemento lúdico y adquiere un peso cultural específico de mucha importancia.

El desarrollo de los títulos circunscritos al periodo cruzado, que tengan las Cruzadas como fondo de su evolución, que sean escenarios de aventuras y desventuras de caballeros cruzados, templarios o no, o que posean alguna conexión o referencia más o menos lejana de sugerencia «cruzada», ha sido una constante desde que el fenómeno videojuego comenzó a extenderse entre los usuarios. No ha sido extraño el hecho de que cada dos o tres años, o menos, alguno de los juegos aparecidos en el mercado incluya a uno o más elementos de los mencionados con anterioridad, con la pretensión de «volver a jugar a la Edad Media».

4.1. TIPOLOGÍA DE JUEGOS SOBRE CRUZADAS Y CRUZADOS

Los géneros en los que se distribuyen los distintos juegos sobre las Cruzadas o sus personajes son variados, aunque todos se incluyen en los de estrategia (tanto RTS como TBS) o de aventuras, aunque también hay algunos insertos en el grupo de «plataformas» (para PC), con variada fortuna comercial y, por lo tanto, asentado en el mercado. Uno de los juegos que habría que aludir en pri-

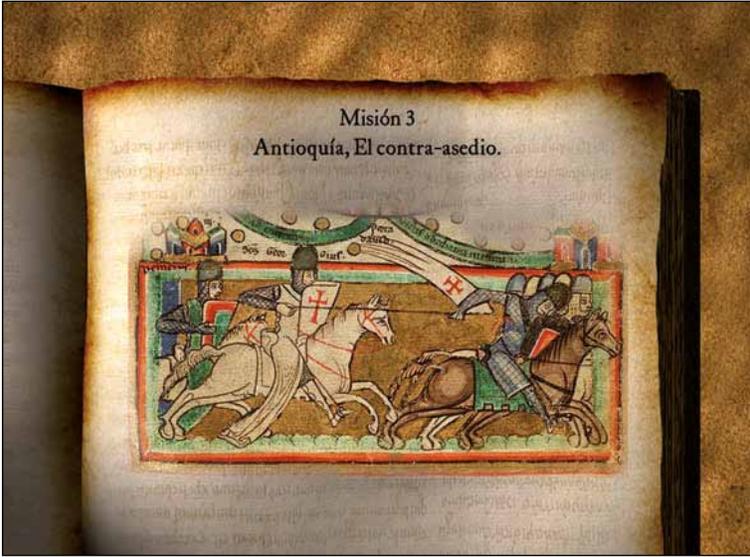
mer lugar es el titulado *Cruzadas. Conspiración en el Reino de Oriente*²⁶ (Index+, France Telecom y Friendware, en 1997), por cuanto se trata de una aventura gráfica con la pretensión de jugar, pero también de proporcionar un elemento de aprendizaje de peso, tal y como lo sería *París 1313* (de Microïds) tres años más tarde. Arthaud, el protagonista («héroe»), está acompañado por Al Harawi, quien narra el juego y es la ayuda para jugar. Nos lleva desde la fortaleza de Dun Le Roy, señorío de Arthaud, hasta Jerusalén. Sus vicisitudes («nuestras vicisitudes» como usuarios) lo transportarán por Saint Gilles, San Juan de Acre y el Krak de los Caballeros. Lo cierto es que este tipo de videojuego estuvo vinculado a la idea educativa y docente del medio, pues se mostró desde un primer momento como un fondo inmenso de información, además suministrada con una interfaz envidiada por cualquier enciclopedia coetánea. Pero para entonces, el fenómeno, aun siendo creciente, no tenía el asiento mayoritario de años después, ni por supuesto, la idea de jugabilidad era la básica en este videojuego. Lo podemos comprobar en esa cantidad de información, no necesaria para un juego que precisaba de afición específica por el periodo histórico en concreto.

4.1.1. *La Edad de los Imperios*

La irrupción en el mercado de *Age of Empires II: The Ages of Kings* (de Ensemble Studios y distribuido por Microsoft) supuso un referente claro para el proceso que se iba a producir en la última década. Es un juego de estrategia en tiempo real, y que con un motor Genie Engine, se daba una vuelta de tuerca no solo en el apartado gráfico y en el de jugabilidad, sino que se acompañaba de un compendio de contenidos ceñidos al periodo medieval, con definiciones —con desigual fortuna— que podían ser utilizadas por el jugador para ampliar la experiencia de juego. Este aspecto no era nuevo, pero sí la difusión y asiento del título entre muchos usuarios que se dedicaron desde que se comercializó a escudriñar todas las posibilidades del videojuego; de hecho, en la actualidad aún se comercializa en un pack completo, existiendo foros de multijugador muy activos, lo que da buena muestra de la excelente acogida que tuvo y que aún tiene en el mercado. Aparecido en 1999 como continuación del primer título de la serie, que estaba centrado en la Prehistoria y Edad Antigua, incluida la expansión *The Rise of Rome*, el videojuego incluía diversas campañas de la época medieval, entre las que podemos encontrar la de Saladino y la de Federico I Barbarroja.

26 Título original: *Crusader: adventure out of time*.

~ Ilustración 9 ~



Al comienzo y al final de cada episodio, una voz en off, acompañada de unas ilustraciones fijas con ese mismo texto a modo de obra antigua, relata de manera muy breve el discurso histórico al que se refiere la misión en concreto. En el caso del emperador alemán, las primeras acciones están referidas a su política interior —incluidos los problemas con Enrique el León— e italiana, para posteriormente ceñirse a la intervención cruzada. La mencionada voz menciona el proceso de desmoronamiento de los estados cruzados, por lo que tras los vaivenes militares y políticos del emperador, este decide convocar una cruzada para recuperar Jerusalén arrastrando a los otros dos grandes reyes europeos. La primera misión —que es la quinta del juego— será llegar a Constantinopla con el ejército, pues se alude a que las huestes inglesa y francesa sí contaban con una flota, pero la magnitud del ejército imperial lo obligaba a marchar por tierra. Se titula «La marcha de Barbarroja», y que tras acabar con éxito el objetivo de esta parte del juego, la concluye el relator con el asunto del ahogo del Hohenstauffen. Si bien se mencionaba en su momento que con él llegaba la creación del Sacro Imperio Romano, en este punto se alude concretamente a que con su muerte el Imperio llegaba a su fin. No lo dice en sentido figurado, así que hay que anotar este tipo de graves errores de proyección histórica. La última misión consiste en llevar el cuerpo de Federico a enterrar en Jerusalén, donde podemos ver la recreación gráfica —según el modelo de la interfaz del juego— de la Cú-

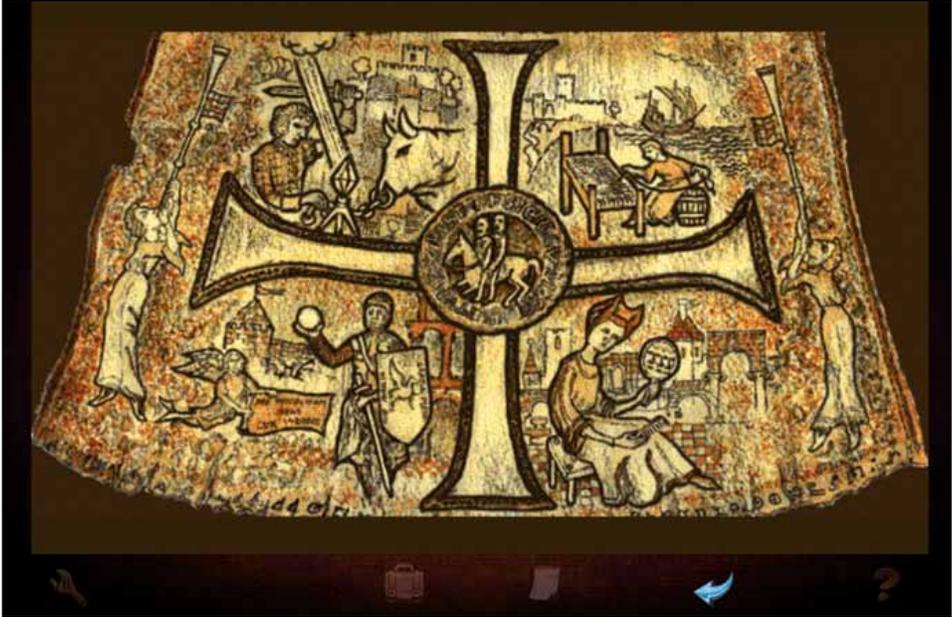
pula de la Roca. El intento de conservarlo en vinagre también se utiliza precisamente para justificar esta misión, pues hay que llevar una carreta con el barril hasta Jerusalén. La realidad fue bien distinta, pues sabemos que fue enterrado en Antioquía, sus huesos en Tiro y sus entrañas en Tarsos. Durante la Baja Edad Media, la tradición mencionaba que había sido sepultado en Kyffhauser, cuestión a la que sí alude el siguiente juego que voy a analizar, *Medieval Total War*. Es muy interesante este punto, pues para nuestra cultura hispana no tiene mayor repercusión pero sí para la germana, pues durante el XIX, y con el desarrollo del nacionalismo panalemán, la figura de Federico I se comparó con el nuevo emperador, el káiser Guillermo I, conocido entonces como Barbablanca. El lugar de culto citado se terminó considerando como punto de referencia para el nacionalismo posterior, con todas las consecuencias que ya sabemos para la Historia europea del siglo XX²⁷.

La misión de Saladino también sigue un orden cronológico desde su asiento en Egipto, pero inmediatamente salta al tema «cruzado» en la que ha de proteger a los musulmanes de la hostilidad de los cristianos. El resto de episodios quedan vinculados a la evolución del caudillo musulmán en el marco previo de la III Cruzada; los títulos son más que expresivos: «Los cuernos de Hattin», «El asedio de Jerusalén», «¡Jihad!», donde se debe conquistar dos de estas tres ciudades: Tiro, Ascalón y Tiberíades, y finalmente «El león y el demonio», referido en este caso al desembarco de Ricardo Corazón de León. En este caso, y visto desde la óptica del «invadido», toda la campaña la va relatando un cruzado perdido en el desierto y que fue capturado por los soldados de Saladino. Es una interesante perspectiva, donde lo políticamente correcto inunda todo el guión. Pero lo más interesante es que entre el apartado de opciones, podemos encontrar esa «enciclopedia» de contenidos a los que hacía referencia con anterioridad, y que recogen definiciones sobre conceptos básicos del periodo medieval. Por ejemplo, localizamos el término «Cruzadas», donde se detalla en qué consistieron, cómo surgieron, y sus consecuencias²⁸. En las otras versiones para Nintendo

27 STRÄTER, J.: «El recuerdo histórico y la construcción de significados políticos. El monumento al emperador Guillermo en la montaña de Kyffhäuser», *Historia y política. Ideas, procesos y movimientos sociales*, 1 (1999), pp. 83-106.

28 «Durante siglos, las peregrinaciones a lugares sagrados habían sido una actividad muy popular entre los cristianos europeos. Existían importantes centros religiosos en Europa, pero el más importante era el de Tierra Santa, situada en Palestina. La ascensión de los turcos seléucidas hizo que los viajes a Jerusalén y a otras localidades de Medio Oriente fueran repentinamente mucho más peligrosos. Los turcos estaban poco acostumbrados a otras etnias y acabaron con las relativas relaciones de paz entre árabes y cristianos, a la vez que presionaron a los bizantinos al tomar las tierras más valiosas de Asia Menor. En consecuencia, el papa Urbano organizó

~ Ilustración 10 ~



DS y PlayStation 2 se vuelven a repetir esos contenidos; sí cambia el sistema de juego en el caso de la plataforma de Nintendo, pero el fondo es el mismo.

Entre las posibilidades de las batallas históricas que se ofrecen al jugador en la expansión del título (*The Conquerors*, publicado en 2000) no existe ninguna de época cruzada, aunque sí podemos recrear los acontecimientos de Manzikert —se juega con la facción turca—, batalla que precipitó la intervención occidental en Oriente.

Existe un epílogo protagonizado por los caballeros de San Juan en la defensa de Malta en 1565 durante la primera misión de *Age of Empires III*. Lo más inte-

una Cruzada de guerreros cristianos para recuperar Palestina de manos de los musulmanes. El anuncio de una Cruzada embraveció a los caballeros de toda Europa, que eran fieles devotos. Además, el Papa prometió una recompensa celestial a aquellos que murieran por la causa. Por otra parte, de igual o mayor importancia era la oportunidad que se les ofrecía de conseguir tierras y riquezas en el exterior en lugar de derrochar sus fuerzas en disputas locales o entre parientes...» Tras una breve descripción de las operaciones militares, la mención del sistema de guerra, la creación de Órdenes militares y los reinos latinos de Oriente, concluye el apartado con una mención acerca de las consecuencias: «Las cruzadas dejaron como legado una renovada hostilidad entre cristianos y musulmanes, el deterioro del sistema feudal y la exposición a nuevas culturas». Y prosigue con puntualizaciones concretas de tipo económica y social.

resante ya no es la propia aparición de la Orden, para entonces de Malta, en tal escenario contra los turcos otomanos, sino las alusiones específicas que menciona el videojuego sobre el fenómeno cruzado. En el diálogo del caudillo turco con un caballero sanjuanista en la ficción —Morgan Black—, aparece el siguiente diálogo: «¡Las Cruzadas son historia! Tu caballería es lo único que queda. Una reliquia...» Lo mejor del asunto es su ubicación cronológica y lo obsoleto que se ofrece el ámbito cruzado para cristianos y musulmanes de siglos posteriores, a pesar de su protagonismo social en el ámbito de la Monarquía Hispánica²⁹. Son reflejos pero que ayudan, qué duda cabe, a situar históricamente el juego.

4.1.2. *Guerra Total*

Una nueva vuelta de tuerca fue la llegada de la serie *Total War*, distribuida en un primer momento por EA y posteriormente por Sega, y desarrollada por The Creative Assembly. Si el primer título fue un juego inspirado en un war-game de tablero y centrado en el periodo Sengoku del Japón feudal, *Shogun Total War*, y suponía un giro enorme en el planteamiento de este tipo de juegos de estrategia, el segundo se ciñó al mundo medieval, *Medieval Total War*, y fue el que terminó por hacer un hueco entre las preferencias de los por entonces aficionados a este medio. Es un videojuego de estrategia por turnos pero donde los encuentros bélicos se desarrollan en tiempo real y donde la táctica protagoniza el papel del jugador. En 2002, año de su aparición en el mercado, los aficionados contaban ya con un título donde la precisión histórica se concretaba un poco más. No se corresponde con una enciclopedia ni con un manual donde podamos observar puntualizaciones o procesos históricos, pues hay errores de bulto como la existencia de facciones como España (asumida como Castilla), hecho que no gusta a los «puristas», tal y como aluden en la prensa especializada a los que buscamos el rigor histórico en este medio³⁰. Referido al fenómeno «Cruzadas» hay que aludir a las posibilidades que las facciones cristianas tienen

29 FERNÁNDEZ IZQUIERDO, F.: «Los caballeros «cruzados» en el ejército de la Monarquía Hispánica durante los siglos XVI y XVII», *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Moderna*, 22 (2004), pp. 11-60.

30 Sin ir más lejos, en el comentario que realizó Juan J. FERMÍN para este juego, *Medieval Total War*, el 24 de octubre de 2002 en *Meristation*. http://www.meristation.com/v3/des_analisis.php?pic=PC&id=3180&idj=2273&idp=&tipo=art&c=1&pos=2. 5 de abril de 2011. Dice textualmente: «El rigor histórico de unidades y reinos es, cuanto menos, discutible. Por ejemplo, no existía en tiempos medievales ningún reino llamado Italia. De hecho, nuestros vecinos no formarían una sola nación hasta bien entrado el siglo XIX. Por supuesto, esas libertades sólo ofenderán a los más puristas (...), y no afectan en absoluto a la jugabilidad del conjunto».

~ Ilustración 11 ~



de convocarlas, con el fin de lograr un objetivo concreto, como la conquista de una determinada región, independientemente que se trate de Tierra Santa, pues también se contemplan las «cruzadas» europeas, caso de los albigenses.

Ofrece una información breve pero precisa, y como se divide en tres periodos, a cada uno le asigna una contextualización temporal de la situación europea, norteafricana y de Oriente Medio, escenario completo del juego y en último término, el que incluye y define el concepto eurocéntrico del Medioevo.

Los denomina a cada uno de los periodos Inicial, Alto y Tardío, correspondiente a los años 1100, 1200 y 1320, según especifica el propio juego. En el tramo final ya no aparecen referencias cruzadas, salvo en el caso de la facción bizantina para aludir a la época del Imperio Latino (1204-1261). En este sentido, es una continuación del contexto planteado para esta misma facción en el segundo periodo (Alto).

Las campañas históricas que centran una de las posibilidades del juego son en realidad una sucesión de batallas también históricas. Se puede escoger a Barbarroja, Saladino o a Ricardo Corazón de León. En el primer caso no se menciona su papel cruzado, terminando los enfrentamientos con Legnano³¹,

31 Sobre esta batalla y de reciente aparición, véase la obra de P. GRILLO: *Legnano 1176. Una battaglia per la libertà*, Bari, 2010.



y es muy interesante, tal y como he mencionado con anterioridad, la alusión como anécdota final al enterramiento legendario en Kyffhäuser. Con Saladino se puede jugar a los encuentros de Marj Ayyun, en 1179, contra Balduino IV, Hattin y Acre, y para poder escoger la campaña del monarca inglés hay que finalizar previamente la del general kurdo, con Arsuf, en 1191.

Supuso un asiento de este tipo de juego entre los usuarios, sobre todo por la variedad de unidades específicas que contenía y por la interacción del Papado como facción en el marco del desarrollo político y militar de la partida.

En este sentido, y con la continuación del éxito que tuvo el siguiente título de la saga (*Rome Total War*) y sus expansiones (*Alexander y Barbarian Invasion*), es evidente que la aparición a finales de 2006 en el mercado de *Medieval Total War II* marcó un nuevo hito, y más cuando su expansión (*Kingdoms*, lanzada al año siguiente), permitía jugar de manera concreta en el entorno de las Cruzadas. El sistema de juego cambiaba un poco, ya que se centraba en el control de ciudades más que de territorios, y la calidad gráfica dio un salto espectacular. Ya no había que imaginar mucho, porque se puede ver en la pantalla del ordenador verdaderas escenas cinematográficas en los niveles de combate. En el caso del título original se puede escoger una facción, como en el resto de este tipo de juegos, pero en el caso de la inglesa, la francesa y la española —nuevamente identificada con Castilla— hay que incluir la conquista de Jerusalén para vencer. Entre las batallas históricas que se pueden jugar se encuentra nuevamente la de Arsuf. En el planteamiento del combate, el juego ofrece una información de partida para que la batalla tenga sentido histórico para el jugador, ofrecida, claro está, para el usuario no iniciado en los contenidos históricos³². Como en el primer título de la saga, se pueden convocar Cruzadas con un fin concreto, incluso para congraciarse con el Papa; hay que tener en cuenta que la evolución política y diplomática del juego es tan importante como el propio papel de las operaciones militares, ya que inciden directamente en el resultado a largo plazo de la partida.

32 Aparece el siguiente texto explicativo: «Tras la caída de Jerusalén ante el sultán Saladino, las naciones cristianas organizaron otra cruzada para reconquistar la ciudad santa. Entre los cruzados más entusiastas estaba el rey Ricardo de Inglaterra. Tras llegar a Tierra Santa en 1191, consiguió tomar la ciudad de Acre y obligó a Saladino a retirarse. A continuación, marchó siguiendo la costa hasta la ciudad portuaria de Jaffa, que sería una buena base desde la que atacar Jerusalén. Sin embargo, el ejército de Saladino lo siguió durante todo el trayecto y, el 5 de septiembre, cerca de Arsuf, atacó con contundencia la columna de Ricardo [aunque en el video introductorio dice 7 de septiembre, que es la más segura]. Controla el ejército de Ricardo y rechaza a Saladino. Si lo logras, la ruta hasta Jerusalén quedará despejada».

~ Ilustración 12 ~



La expansión aludida, y en la campaña *Crusades*, se puede escoger para jugar entre cinco facciones: Reino de Jerusalén, Principado de Antioquía, Egipto, Turquía y el Imperio Bizantino. Las unidades puestas a disposición de cada una de las mismas varían, y contamos con los consabidos catafractas, además de caballería «latinkon», «vardariotai» y «archontopoulai», entre otros muchos para las diversas opciones, como la caballería pesada mameluca, los «khassaki» o los «sibyan al-khass» egipcios. Como elementos de jugabilidad se cuenta con la fidelidad de los templarios para Jerusalén y la de los hospitalarios para Antioquía, así como con la participación en el juego de personajes históricos, como Manuel Comneno, Nur al-Din, Saladino, Ricardo Corazón de León o Felipe II. El mapa del juego se ciñe a Oriente Medio, desde la zona de Constantinopla hasta el Golfo Pérsico. Cabe reseñar que Venecia surge de improviso en el desarrollo de la partida —en concreto en el turno décimo quinto—, tal cual lo hizo en 1204 y en correspondencia a la Cuarta Cruzada, y los mongoles, que en este caso surgen como tropel por la zona oriental. Los contenidos especificados para cada una de las facciones son muy abundantes, en comparación a lo que se acostumbra en este medio. En las introducciones de video de cada campaña, y según el modelo de la serie TW, aparece alguna frase de protagonistas del momento, caso de Bernardo de Claraval —«Por tanto, ceñíos como hombres y levantad con alegría las armas en nombre de Cristo»—. Aportan poco, pero



ofrecen un matiz de rigor y encuadre histórico bastante aceptable. La fecha de comienzo se sitúa en 1174, año de la independencia de hecho de Saladino respecto a los sultanes ayubíes tras la muerte de Nur al-Din.

Las informaciones son diversas pero acertadas en su mayor parte, con planteamientos muy sobrios y directos. Se ofrece en algún caso contenido no incluido en el juego, como la formación de estos estados latinos a lo largo de la Primera Cruzada o lo que representaba y asumía Bizancio como prolongación del Imperio Romano antiguo.

En este tipo de juego los asedios tienen una importancia capital, por lo que las unidades de combate también se amoldarán a esa circunstancia. Los manganeles y los trabuquetes aparecen en todas las facciones, aunque existen algunos anacronismos, como las bombardas.

Uno de los elementos más interesantes es el ofrecimiento de pantallas informativas de sucesos históricos que acompañan al desarrollo de la partida. En ocasiones no tiene más función que la de apostillar el fundamento histórico del juego, caso de la comunicación de que Federico I iniciaba una cruzada («Barbarroja inicia la Cruzada. El emperador del Sacro Imperio Romano Federico I Barbarroja, respondiendo al llamamiento del papa a tomar las armas, inicia la mayor cruzada que jamás se ha realizado con 100.000 hombres), su muerte, o de la Cruzada infantil («La cruzada infantil: Dos jóvenes muchachos que aseguran haber tenido visiones de Jesús, quien les garantizó que tan sólo la inocencia de los niños podría derrotar a los sarracenos, han liderado la cruzada infantil hasta Tierra Santa. Desafortunadamente, la mayoría de estos peregrinos inocentes se ha perdido entre las tormentas y rocas de los mares o han sido capturados por piratas o traficantes de esclavos»). En otros casos sí que incide en el desarrollo del juego, pues la irrupción de los mongoles, la conquista de Constantinopla de 1204 (surge la facción veneciana) o la Peste Negra, obliga al jugador a tomar medidas, cambiar de política, prepararse para el combate o sufrir epidemias en sus dominios. Lógicamente todo ello incide en el resultado final del juego, no se olvide.

4.1.3. Su Reino viene

Además de estos dos grandes títulos, existen otros de estrategia para PC con gran asiento comercial y alto número de usuarios. Uno de ellos es un título perteneciente a la saga *Stronghold* (de Firefly) un juego de estrategia en tiempo real, y al que nos referimos lleva como subtítulo el de *Crusader*. Con posterioridad hubo una segunda parte con el añadido de *Extreme*. La distribuidora

~ Ilustración 13 ~



comercializó un pack con todos los títulos de la serie aparecidos hasta 2011, incluido el de *Legend*, que es el único de la serie que se vincula al juego fantástico y con apariencia pseudo-medieval, así como la apertura de una versión online (*Stronghold Kingdoms*³³).

El juego, *Stronghold Crusader*, se centra en el desarrollo de las Cruzadas con la base de juego del primer título de la serie, que es la de un simulador de castillos. En la opción de «Campañas históricas» se abren cuatro posibilidades, vinculadas a tres momentos específicos: «La llamada a las armas», que se ciñe al avance cruzado por Oriente Próximo hasta la conquista de Jerusalén, «La conquista de Saladino», que desarrolla la labor del caudillo musulmán desde su ascenso al poder, y «La Cruzada de los Reyes», vinculado a la tercera cruzada³⁴. La cuarta opción, «Los Estados Cruzados», el juego dice literalmente: «Esta campaña de contienda se desarrolla en el periodo poco después que la tercera cruzada se diluyera y no pretendemos que sea históricamente cierto. Sin embargo refleja el carácter del momento al mostrar cómo los territorios fueron

33 <http://www.strongholdkingdoms.com>.

34 «La caída de Jerusalén conmociona a toda Europa. Se cuenta que cuando el Papa Urbano III escuchó las noticias, murió de pesar. Su sucesor, Gregorio VIII, exige que los reyes de Europa dejen a un lado sus diferencias y se unan para una Cruzada».

forjados por los nobles oportunistas de Occidente como medios de completar sus ingresos...» Este breve comentario nos ofrece una idea muy aproximada del fundamento histórico con que sí está confeccionado el resto de contenidos. Por ejemplo, en la misión 3 de «La llamada de las armas», bajo el título «Antioquía, el contra-asedio», dice: «Antioquía era una ciudad segura y difícil de atacar. Afortunadamente los cruzados contaban con un espía dentro de ella. Éste dispuso que una sección de la muralla quedara sin vigilancia para permitir el paso a los cruzados por la puerta de San Jorge y tomar así la ciudad». Simplifica mucho la cuestión del asedio, pero lo interesante es la información ofrecida de manera directa y clara.

Stronghold Crusader Extreme se desarrolla con nuevas misiones a partir del 1130, encadenadas al estilo de lo que era el juego normal de campaña en el título anterior. Recientemente, Firefly Studios ha publicado *Stronghold Crusader 2* (2014), que incorpora un motor gráfico en 3D.

Otro juego es *Crusades. Quest for power*³⁵ (desarrollado por Zono Inc.) donde la única cuestión reseñable es que se publicita con el logo de Canal de Historia para, supuestamente, garantizar una historicidad del juego que luego no se halla por ningún lado.

35 «*Crusades: Quest for Power* may bear the logo of The History Channel, but the only thing this half-baked RTS teaches us is a lesson in terrible game design. Any notion that this budget title is somewhat educational is dashed by a simplistic focus on tank rush-style combat and killing enemies for gold. It is also something of a buggy mess that has nothing to do with the actual Crusades and even less to do with fulfilling, engaging gameplay.» A lo que añade el crítico: «History is also barely there. Units are generic medieval soldiers who wield generic swords and bows. Crusaders look like the popular conception of the medieval knight, complete with heavy silver armor, jug-shaped helmets, and bloodred crosses on their tunics. Saracen holy warriors look like the Western conception of a medieval Arab, meaning that they wield scimitars and look like something out of *Ali Baba and the Forty Thieves*. Stereotypes are something of a hallmark of the game design. The scenarios don't make reference to historical events, and they often don't even make sense. Much of the Eastern campaign, for instance, has the Saracens defending the capital of their Byzantine archenemies. The very Christian city of Constantinople (in the time period of the Crusades, that is) is decked out with mosques, and the Muslim Saracens bizarrely fight to save the Church of the Holy Wisdom from «sacrilege» in one mission. In a further oddity, Christian artifacts are stocked in the mystery treasure chests in both campaigns. This presents you with the strange spectacle of seeing Muslim holy men being blessed with monk's robes and flasks of holy water. It's hard to believe that this game has the seal of approval from The History Channel.» Brett TODD, en *Game Spot*, 17 noviembre 2003. <http://www.gamespot.com/reviews/the-history-channels-crusades-quest-for-power-revi/1900-6083695/>. He querido mantener la totalidad del comentario, pues contiene una serie de juicios de valor que, compartidos, no aportan más información para nuestros objetivos que el sencillo hecho de que al jugador no le ofrece contenidos útiles.

Contrariamente a este título, localizamos a *Crusader Kings* (de Paradox Interactive). Es un videojuego de estrategia compatible con *Europa Universalis II*. En la parte posterior de la carátula se puede leer: «El caos reina en Europa. Las incursiones vikingas han finalizado, pero el continente está fragmentado en pequeños territorios feudales y el Emperador está en lucha abierta contra el Papa. Se ha extendido el rumor de que un nuevo azote de Dios está avanzando por los territorios orientales. En ese momento el Papa ha declarado que aquellos que vayan a Tierra Santa a liberarla están libres de sus pecados». Y también: «¿Podrás reunir a otros reyes y al Papa bajo tu liderazgo para liberar Tierra Santa? ¿Tienes todos los requisitos para llegar a ser un Rey Cruzado?». Los contenidos son muy profusos, aunque el sistema de juego es complejo. Como uno de los tres escenarios posibles de juego está centrado en la III Cruzada, el propio juego se promociona con la posibilidad de «conocer» a Ricardo Corazón de León o a Saladino, aunque se limita a comenzar el juego en 1187, sin más. El protagonismo de las Órdenes y de los distintos poderes se enmarca en el rigor de contenidos del título, y lo más reseñable es la vinculación del aparato gráfico y la interfaz de introducción a la iconografía cruzada, donde preside un bien visible *Deus vult! Crusader Kings II* (2014) ha venido a actualizar y mejorar el título ya existente. El texto de la contracubierta es casi exacto al del primer producto, y el objetivo del juego es igualmente similar.

Pero existe un título que destaca por sí mismo. Se trata de *Crusaders. Thy Kingdom come*, desarrollado por Neocore, y que ha sido reeditado recientemente por la hispano-italiana FX Interactive bajo el título *Las Cruzadas* (con la correspondiente versión en italiano: *Le Crociate*). Es un juego de estrategia misión-a-misión, basado en el desarrollo de la Primera Cruzada, y que termina, lógicamente, con la conquista de Jerusalén. Es una serie de batallas tácticas sucesivas, sin gestión de ningún tipo. El propio juego alude al «trasfondo históricamente exacto» con el que se desarrolla el conjunto del título, aunque los personajes no se corresponden con los históricos. Bendecido otra vez por *Canal de Historia*, en este caso sí existe una exposición de contenidos interesantes y proporcionados, ofrecidos al jugador en el momento de la carga de cada batalla; por ejemplo, tras la conquista de Antioquía, existe una misión denominada «La lanza sagrada», donde se recogen las dificultades sufridas por los cristianos sitiados por Kerbogha, el *atabeg* (gobernador) de Mosul, y la aparición de la Lanza Sagrada. Los gráficos son magníficos, y la visión de la Ciudad Santa sugiere una ambientación muy buena. Conserva un parecido muy interesante de observar con la recreación que Ridley Scott realizó de ella para *El Reino de los Cielos*.

~ Ilustración 14 ~



Pero Neocore y Paradox volvieron con el mismo esquema de este juego y desarrollaron un nuevo título que pertenece en esencia a la saga, pues ni cambia el sistema de juego, ni casi las unidades, ni la interfaz de batalla, ni la dinámica de combate, aunque sí el marco geográfico visible. Se trata de *The Kings Crusade*, que había aparecido previamente en el mercado anglosajón y que también lo ha hecho de manera reciente en el español. En este caso se centra el juego en la III Cruzada, centrado además en el papel de Ricardo Corazón de León o de Saladino, según voluntad del jugador. Comienza el juego con la misión de desembarco de las tropas inglesas en tierra firme después de la travesía por el Mediterráneo, con sus pertinentes «paradas» en Sicilia y Chipre.

En este caso sí que es importante el mapa de Oriente Medio como interfaz del juego, ya que salta de los estrictos enfrentamientos tácticos, que los conserva, a la estrategia general de conquista de territorios y misiones concretas una vez controlados. De todas maneras, uno de los elementos que más se pueden agradecer del videojuego es el manual. En él podemos encontrar un capítulo completo referido al «Trasfondo histórico», donde se recogen los antecedentes con el fracaso de la II Cruzada y la caída de Jerusalén a manos de Saladino después de Hattin, la iniciativa papal seguida por la respuesta imperial y de los monarcas francés e inglés. Pero lo más interesante es la última parte, don-

de hay dos subapartados; el primero queda encabezado con «Lo que ocurrió realmente...», para finalizar con un ejercicio de Historia virtual³⁶: «¿Qué habría pasado...?» En este sentido, estos párrafos tienen cabida en este medio, pues si la historia virtual deriva de forma intrínseca en ficción, una de las posibilidades que ofrece el videojuego es precisamente esa: la de forjar unos hechos al acomodo del usuario. En la parte posterior de la carátula de este juego podemos leer: «Reescribe el pasado con personajes históricos famosos». Y esta frase o parecidas las vamos a encontrar en buena parte de los títulos que podemos adquirir y jugar.

4.1.4. *Un asesino en Jerusalén*

He decidido dedicar un apartado específico a uno de los videojuegos de mayor asiento en el mercado actual, con una proyección iconográfica fuera de toda duda entre las nuevas generaciones, circunscritas a ese ámbito de los nativos digitales referidos. Se trata del primer título de la saga *Assassin's Creed*, un juego de aventura de acción. Ya lo mencioné con ocasión de la perspectiva del musulmán para con las Cruzadas. Asimismo, aludí a que el protagonista —el videojuego permite asumir ese protagonismo en primera persona— es Altaír —águila en árabe clásico—, un asesino que ha de cometer homicidios selectivos para mantener la paz durante los años de la III Cruzada. Ambientado en 1191, el juego mezcla elementos históricos reales con su propio desarrollo como historia, pero no como guión emergente³⁷ sino fijo. La libertad del jugador se limita a los movimientos del personaje, nada más y nada menos, pero en absoluto podemos alterar ese hilo preestablecido. Lugares no ficticios, caso de Jerusalén, Masyaf, Damasco o Acre, con monumentos-referencia clásicos, como la Cúpula de la Roca, logran ofrecer esos vínculos a la simulación del contexto pretérito en Tierra Santa. El videojugador maneja a este personaje en una historia de ciencia-ficción pero que utiliza los contenidos históricos para construir el propio desarrollo de la trama. Desmond Miles, un camareero raptado por una multinacional farmacéutica (*Abstergo*), se ve sometido a la acción de un ingenio denominado *Animus* y que tiene la facultad de generar

36 Sigue siendo una referencia la obra coordinada por Niall FERGUSON: *Historia virtual. ¿Qué hubiera pasado si...?*, Madrid, 1999, y para el caso español, también de varios autores: *Historia virtual de España (1870-2004): ¿Qué hubiera pasado si?*, Barcelona, 2004.

37 PEINADO, F. y SANTORUM, M., «Juego emergente: ¿nuevas formas de contar historias en videojuegos?», *Icono 14*, 4 (2004). <<http://www.icono14.net/revista/num4/index.html>>. 5 de abril de 2011.

recuerdos de ascendientes mediante el análisis del ADN, con lo que se traslada a Altaïr, un antepasado de la secta de los asesinos, ubicado en Tierra Santa a finales del siglo XII. Es necesario contar esa trama de origen para comprender el porqué del juego y de su ubicación en el periodo cruzado. Y lo es aún más cuando los asesinados son templarios o personajes de su entorno o cómplices, que persiguen el objetivo de apoderarse del *Fruto del Edén*, lo que les permitiría controlar la voluntad de las personas y así hacerse con el dominio del mundo. En su contra se sitúan los asesinos que, desde Masyaf, intentan impedirlo; de ahí lo de que sean «asesinatos como mal menor». Por lo tanto, podemos ver desde las primeras imágenes del juego, el protagonismo indudable de la Orden templaria, caballeros que iremos viendo (y exterminando) a lo largo de las partidas. En sí, no es un juego histórico, tal y como venimos insistiendo, y el recurso de «lo templario» surge con la misma intensidad que en el resto de medios para cubrir la demanda del imaginario colectivo; no nos engañemos: la hay. Pero la difusión y éxito comercial de este título ha sido tal, que su impacto es ya indudable en la percepción de las Cruzadas por parte del público que lo ha jugado y lo juega. Está disponible, incluso en versiones específicas, para la mayor parte de consolas y medios de videojuego, como PS3, Xbox, PC, Nintendo Ds, Wii, iPhone, PSP... El trasfondo de la Orden del Templo subsiste en el resto de títulos de la saga y de las versiones específicas, como *Altaïr's Chronicles* (para Nintendo DS) o *Bloodlines* (para PSP), *Assassin's Creed II* y *Assassin's Creed: la Hermandad*, que se desarrollan en la Toscana y Roma fundamentalmente (además de apariciones esporádicas por Viana y Granada, por referirnos a lugares de la Península Ibérica). *Assassin's Creed: Revelations*, como en los dos últimos protagonizado por un descendiente de Altaïr y como tal antepasado del mencionado Desmond Miles, Ezio Auditore da Firenze, se desarrolla en Constantinopla, en 1511, décadas después de su conquista por los otomanos. *Assassin's Creed III* saltaba al continente americano, ya en el siglo XVIII; el IV título de la serie mantenía la trama en el Caribe de la Edad Moderna, y avanza temporalmente hacia la París revolucionaria (*Unity*, 2014) y el Londres victoriano (*Syndicate*, 2015). Pero no quería dejar de mencionar en estas breves notas de actualización dos cuestiones de gran interés para este estudio. Por un lado, en *Liberation* (para PS Vita, PS3, Xbox 360 y PC), el protagonismo lo adquiere una chica, Aveline de Grandpré, que también la veremos aparecer en *Black Flag*. Aparte de otras consideraciones, pongo el acento en el creciente papel de la mujer en el fenómeno del videojuego, pues este protagonismo en la aventura gráfica lo vemos también en el aspecto colaborativo de *El primer templario*. Y, por otro, hay que aludir a que por primera vez asistimos (siempre

~ Ilustración 15 ~



de forma virtual) a la ejecución de Jacques de Molay al comienzo de *Unity*; además, manejamos a un templario en lo que se convierte en una de las pocas excepciones dentro de la saga. La progresión gráfica hace que la secuencia sea de lo más cinematográfica, y asume uno de esos momentos en donde el videojuego, como producto cultural, se proyecta de mejor manera hacia lo que representa en el mundo de hoy.

Para la trama de la saga *Assassin's Creed*, los templarios sobrevivieron de manera clandestina tras Vienne y continuaban con el mismo objetivo inicial de control mundial, de ahí que sea misión continua el ir asesinando a estos caballeros templarios a lo largo de los siglos posteriores; es un recurso nada original pero que sigue cautivando la «mente conspirativa» general de nuestra civilización. Dejando de lado la amplia oferta de productos destinados al público de los fenómenos paranormales y esotéricos —ni un comentario más—, baste recordar no sólo su éxito en el ámbito de la literatura, sino también en el propio del videojuego; el mencionado título *Broken Sword* no era otra cosa que esa permanencia de la Orden Templaria hasta hoy, donde en este caso el objeto deseado era la «Espada de Baphomet».

El apartado gráfico no puede ser más espectacular desde el primer título, lo que repercutió de inmediato en el éxito del juego entre el público. De hecho, coincidió su lanzamiento con el de la nueva plataforma para alta definición PS3 de Sony. La recreación contó con el mismo equipo que colaboró con

~ Ilustración 16 ~



Ridley Scott en *El Reino de los Cielos* —nuevamente un cruce entre medios—, y se nota en muchos de sus aspectos, como en el espléndido panorama de la ciudad de Jerusalén. Un dato muy destacable es que la escena en la que el personaje protagonizado por Orlando Bloom entra en la Ciudad Santa, donde son ahorcados unos templarios por hostigar a musulmanes y perturbar la paz, la volvemos a ver en el video introductorio del primer título del juego.

No obstante, el aviso inicial de los desarrolladores del videojuego acerca de que era un título inspirado en hechos y personajes reales se ve cumplido con la propia ubicación cronológica y espacial. De todas formas, existen determinadas incoherencias históricas, como el que para continuar el juego *Altair* ha de asesinar a Robert de Sablé, maestre templario, y a Garnier de Naplouse, de los hospitalarios; y eso ocurre antes de la batalla de Arsuf, donde participaron ambos. Pero atención, conviene recordar que el objetivo del juego es «entretener y enganchar, más que dar una clase de Historia, Ciencia o iniciar un debate»³⁸. Efectivamente, en la misma pantalla de presentación se hace constar que es una obra de ficción. En este caso ha sido muy evidente que se ha preferido incidir

38 P. RUBIO: «Guía de Assassin's Creed. La Historia real», *Meristation*, 22 de diciembre de 2007. http://www.meristation.com/v3/des_trucos_guias.php?id=cw474d2bad8205a&idj=cw4457d2a59b0ae&pic=GEN&tipo=G.

en la ambientación más correcta posible (lo que es de agradecer por la recreación gráfica de lugares, y que en el caso de los capítulos siguientes de la saga es sencillamente espectacular, y me refiero a ejemplos en Roma o Florencia), más que en la propia construcción del guión, admisible en un título que no tiene el objetivo concreto de enseñar Historia. He ahí la gran cuestión de esta propuesta: la aportación de contenidos específicos sobre Cruzadas, en último término sobre elementos y factores históricos, a través de un medio que no tiene como meta este traspaso de información.

5. DIOS LO QUIERE PERO PAPÁ NO NOS DEJA

Sí, resulta algo provocador y heterodoxo el título de este apartado, pero lo cierto es que la realidad del videojuego se mueve en una esfera con diversos planos paralelos. Acabo de exponer la realidad de un fenómeno tan extendido entre las nuevas generaciones que sería absurdo pensar que no tiene incidencia alguna en la percepción que se genera del propio fenómeno de las Cruzadas. Y en sentido paralelo, el rechazo que produce el medio entre quienes lo desconocen, generalmente y por norma personas de mediana o avanzada edad.

Es muy interesante el hecho de que *Deus vult!* lo podamos encontrar en la mayoría de los juegos mencionados, y lo encontramos tanto en alguna de las pantallas de carga en las batallas de *Medieval Total War II* como en *Stronghold Crusader*, o en *Crusader Kings*. Pero al igual que la proclama del pontífice es bien conocida, y resulta de forma inequívoca un buen referente y divisa de lo que estamos inmersos, también es generalizado en estos momentos el hecho de que el fenómeno videojuego cuente con no pocos prejuicios. En absoluto trato de convertir este estudio en un trabajo apologético y cantar sus bondades y ventajas, que las tiene, pero de la misma manera tiene sus defectos y errores. Debe quedar claro desde este mismo momento que el videojuego, en sentido general y desde la perspectiva concreta del historiador, es una herramienta más para la divulgación de contenidos de la disciplina. Y como tal utillaje, la clave está en su buen uso y manejo.

Los prejuicios a los que se ve sometido este sistema de ocio se vincula al propio desconocimiento del fenómeno. Es habitual la negativa de los padres a que los hijos jueguen a este medio, o al menos no les guste la idea. Es un software y, por tanto, un lenguaje que engloba también una cultura emergente, inherente a los medios tecnológico-digitales. Esa generación de nativos digitales, usuaria de este nuevo canal y con juegos que utiliza y/o que conoce, va a gestar un concepto de Cruzada mediante un sistema inédito hasta la

fecha. No se trata de una percepción guiada por un profesor, o incluso por un afán autodidacta a través de lecturas específicas por el mero gusto de conocer el fenómeno cruzado. Ni tan siquiera de la imagen gestada en los interlineados de las novelas históricas que se haya podido leer. Es una ventana abierta de contenidos, vistos, que no imaginados, que facilitan enormemente la absorción de esos personajes, lugares y hechos tácitos. Por ello, cabe plantearse aquí diversas cuestiones que expongo a continuación.

5.1. LA IMAGEN COLECTIVA DE CRUZADAS Y CRUZADOS. EL FENÓMENO TRANSMEDIA

Es lógico. Cualquier civilización busca referentes que le sirvan de parámetros para sus propios modelos de desarrollo. Cruzada es inherente a la Historia de Occidente, y así lo he mostrado con anterioridad. Existe un elemento nuevo al alcance de todos, el videojuego, que implica un acceso de determinadas iconografías y contenidos específicos que precisan de un cuidado extremo, pues no hay otros parámetros con los que comparar. El cine o la literatura han entrado, como todos los medios culturales, en una dinámica donde el elemento *transmedia* inunda buena parte de los libros más vendidos, películas más vistas o videojuegos más usados, en un proceso de homogenización cultural de primera magnitud. Ese concepto, el de *transmedia*³⁹, entendido como el recurso que explota un guión con aprovechamiento para cualquier medio que lo proyecte (cómic, cine, videojuego, novela, teatro, etc.), ha hecho que determinados juegos vinculados a las Cruzadas históricas hayan ido de la mano específica del cine (no he dejado de mencionar la obra de Ridley Scott como paradigma de este fenómeno).

Personajes que han saltado de las pantallas a la estantería como productos de mercadotecnia, caso de las figuras de Altair, han repercutido en la percepción que el chico o la chica que juega a *Assassin's Creed*, y que normalmente no tiene una idea preconcebida de lo que fueron y ni tan siquiera de lo que significan las Cruzadas, se va a gestar de uno de los conceptos más complejos del mundo en que le ha tocado vivir, más que nada por sus repercusiones en la configuración de su hábitat multicultural.

39 JENKINS, H.: «Transmedia storytelling», *Technology Review*, 15 de enero de 2003. <http://www.technologyreview.com/Biotech/13052/?a=f>. BONO, F.: «La «transmedia» y la revolución audiovisual», *Sistema: revista de Ciencias Sociales*, 215-216 (2010), pp. 73-79. Y un estudio de este factor con ejemplo práctico, en CORTÉS GÓMEZ, S.; URBANEJA, J. y NOGUEIRAS, G.: «Harry Potter, un fenómeno transmedia», *Cuadernos de Pedagogía*, 398 (2010), 65-67.

Precisamente es esta cautela la que expresan los desarrolladores del mencionado juego, pues debajo de la alusión a que los personajes y los sucesos están inspirados en la Historia, se escudan en que se trata de un relato de ficción y de que «ha sido diseñada, desarrollada y producida por un equipo multicultural de diferentes creencias religiosas». Una precaución inmersa en un mundo inundado de lo políticamente correcto, donde en un sentido esquizofrénico se pide disculpa por lo que hace ocho o nueve siglos hicieron determinados pueblos.

Necesitados de «buenos» y «malos», se busca al fenómeno cruzado como el modelo de lo que pudo ser y no fue. Por eso es tan importante que los juegos más cercanos al discurso de la veracidad histórica existan, pues en el amplio campo del videojuego, como en el de la Literatura o el cine, el videojugador puede escoger. Hay mercado para ello, ya lo hemos comprobado. Es muy posible que estos títulos garanticen una comprensión más cercana a los hechos desde un punto a priori desinteresado, pues el punto original no dejará de ser el del entretenimiento. Si luego se aprende algo, pues mejor. Pero insisto: el videojuego nunca ha sido confeccionado como un elemento de aprendizaje. Otra cosa es el que específicamente se ha desarrollado como tal (*Proyecto Naraba*).

En los juegos de estrategia, más vinculados a los reales procesos históricos, existe el problema de que no es un medio mayoritario, además por diversas razones, entre las que hay que aludir al diseño de mercado, la comercialización y la propia complejidad de algunos juegos. En este caso, se debe mencionar, por ejemplo, la dificultad que engendra controlar el videojuego *Crusader Kings*, donde las variables y contenidos son tantos que no es extraño que alguien que no busque de manera concreta un título de estas características se anime a jugar unas horas, pero no más. Diferente fue el caso de *Age of Empires II*, pues encontró un eco sobresaliente en los últimos años de los 90 debido a la novedad de su juego y por la interfaz tan atrayente. Aún hoy cuenta con miles de jugadores por el mundo y todavía se puede adquirir sin dificultad en cualquier comercio del ramo. No se aspiró a cumplir un rigor histórico, sino a generar un título continuación de otro inspirado en la Prehistoria y Antigüedad, y que con posterioridad ha tenido secuelas en la Modernidad (*Age of Empires III*). Se aprende con el discurso implícito en el videojuego, tal y como mencioné en su momento. Hay excesivas incorrecciones, pero que no son óbice para que se convierta en un punto de atracción posterior de la época para el usuario. Para el caso de los títulos de *Total War* vinculados al Medioevo (I y II, más la ampliación *Kingdoms*), podríamos decir algo similar,



aunque en puridad, es de justicia decir que los contenidos y desarrollos tácticos de los combates poseen mucha mayor calidad y concreción histórica. *Las Cruzadas* o *The Kings' Crusade* pueden participar sin mayores problemas de este mismo aserto.

Las conclusiones siguientes han sido extraídas de la propia experiencia particular y el desarrollo de actividades en centros docentes universitarios y no universitarios. Existe un punto y aparte con el fenómeno de *Assassin's Creed*. El PEGI (clasificación recomendada por edades) de los diversos juegos de estrategia mencionados con anterioridad, normalmente no baja de los 12 años, lo que es muy normal para títulos que necesitan de una destreza de gestión y por violencia implícita contenida que no lo han hecho recomendable para menores de esa edad. Pero el título de la compañía canadiense (Ubisoft), con una implantación en el mercado del videojuego impresionante, y donde el PEGI es de mayores de 18 años, la realidad gestada ha sido bien distinta. Es un elemento de sociabilidad el hecho de saber jugar y conocer este juego, incluso para niños de Primaria. Tratándose de un asesino, y de que en el desarrollo del videojuego existen violentos homicidios sangrientos (incluso se permite el uso de la violencia gratuita debido a la libertad para el jugador), pues no puede resultar más chocante la cuestión. Buena parte de esa generación de «nativos digitales» conocen a Altaïr y, lógicamente, a su descendiente Ezio Auditore. Pero también saben de Jerusalén, de Ricardo Corazón de León, de Saladino, de los Templarios, de Leonardo Da Vinci, de Maquiavelo, de los Sforza, de los Borgia, del Panteón, de la Cúpula de la Roca, de Santa María de Florencia... El desconocimiento de sus peripecias (son «populares» los chicos que arguyen haber pasado el juego completo) hace que el individuo sea contemplado como un extraño en el grupo. Y atención, me refero a lo que es la evolución de unas aventuras de un guión ceñido a los finales del siglo XII en Tierra Santa, o en la segunda parte, a la Toscana y el Lazio renacentista. Puede escandalizar, pero lo hace menos si quien lee estas páginas pertenece a la generación de «inmigrantes digitales» y en vez de un videojuego fuese una película de cine. Porque efectivamente, la mayor parte de los jugadores menores de edad que han jugado a *Assassin's Creed* no han llegado a ver ninguna película sobre las Cruzadas, ni tan siquiera la reciente de *El Reino de los Cielos*. Por lo tanto, la pregunta es obvia y la respuesta aún más: ¿dónde se adquiere hoy mayoritariamente el concepto de Cruzadas? En el mundo del videojuego. Otra cosa es que esté bien dirigido o no. Cuidado, que en el cine y en algunos libros tampoco, no nos engañemos.

5.2. LA VERACIDAD HISTÓRICA Y EL PROBLEMA DE LA RE-CREACIÓN

Desde el comienzo del presente estudio, supedito el concepto de «videojuego histórico» a aquél que desarrolla su guión a la reconstrucción de sucesos del pasado, con mayor o menor verosimilitud, pero sin más aportaciones mágicas de brujos, orcos, elfos o dragones. Pero estos elementos, que lógicamente pertenecen al mundo de lo onírico y de la ficción, incluso muy vinculados al imaginario colectivo que Occidente siempre ha tenido del universo medieval, se disculpan al tiempo que en el juego se involucran como factores y unidades del propio desarrollo, sin mayor pretensión de forjar ningún grado de historicidad. Cuestión distinta es la que se fundamenta y publicita como juego con rigor histórico y durante su evolución, el jugador contempla, a veces con rubor, verdaderas tropelías. Pero son percibidas por un tipo concreto de *gamer*: el iniciado en los contenidos de la época concreta. El resto contempla esas unidades extemporáneas o personajes fuera de contexto como propios de ese tiempo o de ese periodo. No me alarmo como ningún peligro irresoluble, pero sí con un grado de preocupación ante la ausencia, en muchos casos, de un asesoramiento mínimo que no dudo mejoraría el contenido del juego aunque no necesariamente su jugabilidad. En ningún caso vinculo rigor histórico-bondad del juego; es como si comparásemos el magisterio de una obra cinematográfica con la rectitud histórica guardada por la producción y el director artístico. Si coincide o contribuye, mejor. Y como historiadores hemos de ayudar a ello, pero tampoco ser unos inconscientes e inmiscuirnos en tareas ajenas a nuestra competencia que sólo serviría para dejarnos fuera de la posibilidad de intervenir en la confección del producto final, con lo que supondría en la aportación de contenidos que fructifiquen en el asiento de una veracidad más lograda.

Los grados de elaboración tecnológica y gráfica sólo han contribuido en la mejora y mayor acogida de estos títulos de contenido histórico. No imaginas las Cruzadas: las ves y participas en ellas. Este elemento de protagonismo, característico en el videojuego, y de hecho es su factor inherente y característica fundamental frente a la pasividad de cine o literatura, repercute en otro elemento que no es nuevo, pero que con este medio ha alcanzado cotas inimaginables. Ya no se trata de la idea gestada por una mente en solitario, y que la transmite, sino que un juego cimenta la posibilidad de generar recreaciones históricas e incluso nuevas creaciones del pasado. No me refiero a esa historia virtual a la que he hecho mención con anterioridad, sino al hecho potencial que deriva de que en el entorno del usuario, su plataforma y su videojuego,



sucedan hechos inéditos en la Historia, sin mayor trascendencia que el propio carácter lúdico, y que termina de satisfacer los deseos momentáneos de ese jugador. En esa idea esquizoide de contemplar a las Cruzadas como un episodio lamentable de enfrentamiento gratuito y violencia extrema frente «al pobre musulmán», también se instala la de encarnar a un caudillo cruzado que desea conquistar para la Cristiandad los Santos Lugares. La libertad para el jugador está servida. El juego se une al hecho de que se puede ganar o perder la batalla de Arsuf, sufrir un estrepitoso fracaso ante los muros de Antioquía, o aniquilar a las huestes cruzadas con la caballería de Saladino. Esta libertad de acción es la que define el deseo del usuario por que el juego guarde el mayor rigor histórico posible, pues si no, no existe la re-creación. Es lo que convengo en denominar el «otro pasado posible»⁴⁰.

5.3. EL VIDEOJUEGO Y LAS CRUZADAS COMO PUNTO DE DIFUSIÓN HISTÓRICA

La web oficial del juego *The Kings' Crusade* dice: «The King's Crusade uses historical facts and the settings of the Holy Land in the 12th century as foundation for the game. From there the game lets the player mold the outcome of one of the most exciting periods in history»⁴¹. No hay duda: el fenómeno cruzado es excusa para esgrimir contenidos de época medieval. También acapara este interés la Guerra de los Cien Años —sobre todo por la participación de Juana de Arco—, y desde la perspectiva hispánica debería haberlo sido el de la Reconquista. Sólo en el caso de *Tzar* y en algunas batallas históricas de *Medieval Total War II* —con irregular resultado, como el cerco de Setenil—, podemos jugar en estos territorios peninsulares. Las razones por las que el Medievo atrae en nuestro tiempo son variadas y diversas, pero todas ellas interesantes de analizar. Para el objeto principal de este estudio, la cuestión hace hincapié en un momento concreto de esa etapa, lo que incrementa esa complejidad. Jugar a las Cruzadas implica asumir una posición supuesta de enfrentamiento caballeresco (en esencia, aunque la realidad y la literatura nos digan otras cosas) frente al musulmán, entendida esa pugna como una respuesta inconsciente de desafío y de alteridad. Queremos dirigir la Cruzada. En la contracubierta de la carátula de *Crusader Kings* se puede leer: «¿Podrás organizar la defensa de tus tierras mientras preparas un

40 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., «El otro pasado posible: la simulación del Medievo en los videojuegos», *Imago Temporis*, 5 (2011), pp. 299-340; también en este mismo volumen.

41 <http://www.thekingscrusade.com/game-info/history>.

gran ejército? ¿Podrás reunir a otros reyes y al Papa bajo tu liderazgo para liberar Tierra Santa? ¿Tienes todos los requisitos para llegar a ser un Rey Cruzado?». ¿Qué requisitos son esos? Se presuponen, o el usuario ha de presuponerlos, y que coinciden con la idea que sostiene el imaginario colectivo sobre lo que encarna en sí mismo el ideal cruzado. Mayoría serán los que se asomarán por primera vez a este periodo desde la ventana de su monitor o de su televisión, y su percepción será la consolidada hasta bien entrado el grado formativo (con suerte). Este es el punto donde hay que insistir, pues el videojuego deja de ser un simple elemento de ocio para convertirse en un escaparate de contenidos históricos de primer orden.

Y si esto es un hecho hoy día para esas nuevas generaciones, que de forma generalizada tendrán esa idea forjada en el videojuego —en sentido genérico—, cabe preguntarse como profesional de la Historia qué filtros o qué parámetros son los seguidos en la confección de estos productos. Como en el mismo universo de los videojuegos, existe una gran variedad de productos con diferentes calidades de contenidos, de calidad gráfica, de jugabilidad, de guión, etc. Por ello, es muy interesante el hecho de quedar vinculados los distintos videojuegos a tres esferas globales: los que esgrimen rigor histórico como parte intrínseca del juego, los que ofrecen un título con licencias anacrónicas con el fin de ganar en dinamismo —y este hecho termina siendo una cuestión de preferencias personales—, y los que recurren a tierras imaginadas —o no—, con sucesos imposibles y mágicos, bajo el protagonismo de dragones, caballeros templarios, hechizos, armas mágicas, maestros malvados, o valerosos... Entre estos dos extremos, y con el punto intermedio del segundo grupo, se sitúan todos los títulos a los que podemos jugar. En los más cercanos al grupo de lo imaginario, no es preocupante la percepción de lo medieval, en tanto en cuanto no hay confusión posible. Los más aficionados buscarán en el grupo de los de mayor rigor un producto concreto e incluso estarán vigilantes ante posibles fallos de contenidos. En este sentido, el videojuego es más purista que cualquier película de cine, ya que en esta los detalles mínimos son soslayados en beneficio de la rentabilidad de la producción. El problema está en el extenso gris del grupo intermedio. Según el fin perseguido por el desarrollador, es decir, cómo han querido hacer el juego y para qué público, el producto tendrá unas características u otras; es el momento del asesoramiento buscado en ámbitos profesionales. En algunos casos sí ha existido desde la misma construcción del producto, como el de *Cruzadas*, cuyos diálogos fueron confeccionados por Gérard Milhe Poutingon, de la Univ. Grenoble III. O Hamid Dabashi, de la Universidad de Columbia, que participó como asesor de Ridley Scott en *El Reino de los Cielos*

así como en *Assassin's Creed*⁴². La pregunta que hemos de hacernos como profesionales y como docentes de Historia Medieval es si estaríamos dispuestos a participar como asesores en un videojuego. Es evidente que personalmente asumiría el reto. La cuestión es procedente en tanto en cuanto por parte de una gran mayoría de ajenos a la revolución digital y una buena parte de los «inmigrantes digitales», el videojuego está contemplado con una serie de prejuicios peyorativos acerca de la idoneidad, de la bondad e incluso de la puerilidad según el parámetro escogido. Comenzaba este apartado con la fórmula de la oposición al videojuego por parte del adulto, con la óptica de que se trata de un generador de violencia y de «pérdida de tiempo». El hecho es el siguiente: esas nuevas generaciones, los «nativos digitales», no solo no tienen esos prejuicios, sino que sienten el medio como propio de su grupo, hecho que deriva en el peligro real que existe si mitifican ese medio sin objetivar los contenidos que se expresan allí. El videojuego de Cruzadas, o que se refiere a algún elemento vinculado con ellas, se convierte así en el referente que tendrá y que asentará su propio bagaje cultural. No se trata de enfrentar medios, porque esa no es la realidad; insisto en el fenómeno *transmedia* para justificar el anterior aserto. El problema más complejo de resolver no será otro que el de esgrimir conceptos históricos de análisis y suplirlos en la medida de lo posible por los inevitables juicios de valor y aplicación de conceptos erróneos o dirigidos, fruto en ocasiones del propio contexto actual de multiculturalidad, bienintencionado, qué duda cabe, y otros momentos por la simpleza de pensamientos preconcebidos.

6. CONCLUSIONES

Queda abierta la reflexión para todos, usuarios de videojuegos y profesionales de la Historia. Las Cruzadas se configuran como uno de los episodios históricos de mayor trascendencia ideológica, a veces de manera obsoleta, otras de forma imaginaria (real o irreal), por lo que es lógica su entrada en el ámbito del universo iconográfico de los siglos posteriores a los hechos. *Cruzada* como concepto de ataque y defensa (desde su aplicación en la Península Ibérica, incluido el aspecto fiscal, hasta el de los albigenses), o el de su manipulación en épocas contemporáneas, encuentra eco sin dificultad en nuestro universo de conceptos. El desarrollo de los acontecimientos, recogido por tradiciones y por

42 DE PASCUAL LÓPEZ, J.: «Todo está permitido. Análisis de *Assassin's Creed*», *Meristation*, 10 de abril de 2008. http://www.meristation.com/v3/des_analisis.php?pic=PC&id=cw47fd14826b451&idj=cw44f6b83948c37&idp=&tipo=art&c=1&pos=1.

estudios científicos de calidad más que superior, se ha prolongado hasta hoy, de manera que el nuevo canal de comunicación y ocio, el del videojuego, haya incorporado los elementos «cruzados» como contenidos recurrentes en muchos títulos comercializados. Y tienen éxito porque hay una demanda de querer ver, utilizar o protagonizar caballeros de las principales órdenes militares e incluso de la propia evolución de los hechos. Antioquía, la conquista de Jerusalén, la Orden del Templo, su disolución y esotérico futuro, la III Cruzada, el asalto a Constantinopla en 1204, Acre, Hattin... Urbano II, Bohemundo de Tarento, Godofredo de Bouillón, Bernardo de Claraval, Nur al-Din, Saladino, Federico I Barbarroja, Felipe Augusto, Ricardo de Plantagenet, Balduino IV el Rey Leproso, etc. En resumen: es la Edad Media en su plenitud, identificada por un mundo, el nuestro, que desea intervenir de manera directa en su configuración. Podemos identificar ese deseo con el de encarnar y protagonizar episodios específicos, de reescribir la Historia al acomodo de cada uno de los usuarios que se deciden a jugar a algún título de los mencionados o analizados. Este aspecto se muestra decisivo en el objetivo último y principal de este estudio. El logro de poder controlar el pasado, factor añadido en lo que supone un videojuego como mundo virtual y que no se confunde con el mundo real. La pregunta final, y que no encuentra respuesta, es si el concepto *cruzado* encuentra un esquema aproximado en el nuevo medio para ser transmitido a través de él a los cada vez más numerosos usuarios. Esas nuevas generaciones, con anhelos de configurar realidades acomodadas a las necesidades de cada uno como individuo y de cada grupo como colectividad, entran en contradicción con un futuro de respeto cultural por las minorías. La atracción de un mundo lejano, tan contaminado por las distintas aportaciones culturales verdaderas o no, tiene como resultado un confuso universo donde se mezclan en la mente del consumidor de cultura (en sus distintos aspectos, entre los que se encuentra la Historia), y que termina con los cruzados inspirando elementos ajenos a Occidente. En el mejor de los casos, podemos observar como historiadores un panorama atractivo del pretérito medieval, en este caso el de las Cruzadas, que ha encontrado en los videojuegos un medio de acceso a contenidos concretos históricos. En el peor, vemos un medio incontrolado que impide el desarrollo de acercar la propia Historia como ciencia al entorno que nos la demanda como profesionales de la disciplina.

Pero no es cuestión de ser pesimistas. Todo lo contrario. Las posibilidades abiertas por los videojuegos han roto definitivamente la frontera entre la intervención directa de quien leía o escuchaba, sin mayor participación que la de un elemento pasivo expuesto al albur de la competencia del emisor (cronista, historiador, divulgador en definitiva...). Son nuevos momentos con réplicas de

~ Ilustración 17 ~



libros destinados para jóvenes, como el mencionado *Las Cruzadas. La lucha por Tierra Santa* de la colección «Testigo de la Historia»⁴³, donde podemos leer en su contracubierta, al más puro estilo de cualquier videojuego: «Sé testigo de más de 300 años de guerra Santa». Es la vinculación del lector a la acción inherente del medio «videojuego». Los contenidos de aquellos movimientos que volvieron a unir a Occidente y Oriente, diría que de forma indisoluble hasta hoy, han encontrado un canal de distribución insospechado hasta hace bien escasos años. Seremos testigos, activos o pasivos según nuestro deseo particular, de lo que suceda en general con esas masivas aportaciones de contenidos a los «nativos digitales», no solo a través de la ingente información proporcionada por el universo de las tecnologías de la comunicación, sino de estos elementos ya presentes en nuestro entorno, y que llegaron para quedarse.

43 Ver nota 14.

EL ARTE DE LA GUERRA MEDIEVAL: COMBATES DIGITALES Y EXPERIENCIAS DE JUEGO

Publicación original en *Roda da Fortuna*, 3-1/1 (2014), pp. 516-546. El universo del videojuego ha hecho posible que jugar a la guerra sea fácil y sencillo. De larga tradición occidental, los juegos de guerra fueron adaptados a la tecnología digital. Los videojuegos de contenido histórico referidos al periodo medieval son muy numerosos, y la manera diversa en que aparece esta etapa histórica queda reflejada en la idea que se tiene de la guerra de aquel tiempo.

Una cuestión es indudable: nunca, hasta hace bien pocos años, un libro como el de Sun Tzu con el título tan sugerente como el de *El arte de la guerra*, (Sun Tzu, 2011) y tan especializado, había sido tan leído por gentes tan diversas y ajenas al ámbito propiamente militar. Tanto es así, que en la edición de coleccionista de *Shogun Total War II* (SEGA, 2010), la caja simula el bambú que encuadraba la citada obra; es más, en una oferta de reserva del videojuego físico en una conocida empresa distribuidora, GAME, se ofrecía un ejemplar como regalo extra. Esta introducción nos es válida para irrumpir en el presente estudio como un destacamento de caballería con formación en V sobre una formación de infantería sin preparación contra elementos móviles, leamos sin lanzas largas o picas. Tampoco es gratuita esta última frase, pues pone de manifiesto de igual forma que lo aprendido por los videojugadores de todo el mundo acerca de tácticas de combate básico ha sido mucho y de lo más diverso. No me he referido aún a Von Clausewitz, posiblemente el teórico occidental sobre

la guerra más conocido¹; pero lo cierto es que está muy presente. El motor del videojuego *Crusader Kings II* no es otro que *Clausewitz Engine*, ya utilizado desde 2007 para *Europa Universalis III*, y cuya expansión, *Clausewitz 2.5*, lo es para *Europa Universalis IV*, lógicamente todos productos de la empresa propietaria de su desarrollo, Paradox Development Studio.

Pienso que ya no es imprescindible que me deshaga en explicaciones acerca de la expansión y difusión que tiene el medio «videojuego» como elemento de ocio en las sociedades actuales sobre todo en los grupos de edad más jóvenes, imbricado además como otro pilar en la estructura que sustenta el organigrama variopinto de las redes sociales. Ya lo he desarrollado en otros lugares y, por lo tanto, no lo creo obligado en este momento por reiterativo (Jiménez Alcázar, 2009, 2011a, 2011b, 2014a). Pero sí merece la pena insistir en el éxito y acogida que el medio digital como elemento de ocio ha tenido en el ámbito de las generaciones multimedia (Morduchowicz, 2008) o generación digital (Feixa, 2008) y la configuración propiamente dicha de lo que Prenski tildó como *nativos digitales* (Prenski, 2005).

Si en el plano de los usuarios, bien con formación histórica bien sin ella, veremos que son diferentes los niveles de aceptación de los diversos retos de contenidos y desarrollo de los juegos ambientados en el periodo que convenimos en denominar *medieval*, en el de las empresas y diseñadores de los títulos, la otra gran orilla del mercado, se parte de presupuestos más o menos claros de lo que la demanda exige, o lo que es lo mismo, del producto más adecuado para ser comercializado; es la dualidad del ocio/negocio (Moreno, 2008: 73). No debe sorprender, por lo tanto, que una de las recopilaciones de videojuegos de estrategia militar más completa lleve el mismo título que la obra de Sun Tzu: *The Art of War* (FX Interactive, 2014), que incluye títulos referidos a distintas etapas históricas, por otra parte productos muy conocidos por el usuario medio (*Sparta II*, *Imperium III*, *Real Warfare Anthology*, *Las Cruzadas*, *American Conquest*, *Cossacks*, *Men of War Edición Oro* y *Men of War. Vietnam*). Las referencias a lo que significa el estricto sentido de «jugar a la guerra» en el plano del videojuego son muchísimas, casi inagotables. De hecho, una de las aplicaciones que la tecnología digital permitió desde el primer momento fue la de «llevar del tablero a la pantalla» los escenarios de lo que conocemos como ensayos bélicos o *wargames*. Pero en este caso, es fundamental que tengamos

1 Existen versiones en papel (entre ellos la edición en dos volúmenes del Ministerio de Defensa español editado en 1999), en kindle, online... Las reflexiones de J. KEEGAN sobre el particular son muy recomendables para cualquier estudioso de la Historia militar: *Historia de la guerra*, Madrid, 2014, pp. 17 y ss.

en cuenta otros factores de similar importancia al que puede responder el deseo de «querer jugar a la guerra». Hay que tener presente el interés comercial de las empresas y personas que desarrollan los videojuegos, en buena parte de los casos pendientes de los resultados económicos del producto realizado. También es clave la idiosincrasia propia que define el medio «videojuego», ya que es preciso contar con la estricta participación del consumidor: ha de verlo como algo propio, implicado en el desarrollo del elemento. De ahí el éxito o no del juego. Si acaso, se trata de una simulación de «ser capaz de hacer algo», y querer hacerlo, evidentemente. Por eso hay que contemplar al «videojuego» como el canal que basa su fortuna en que corona la cima del consumo, con una exaltación de la autosatisfacción (la propia concepción del juego) y que acerca posibilidades infinitas de simulación inéditas, en este caso «revivir la Edad Media». Y si hay un factor clave en este último proceso, nada como la guerra medieval para acercarse a ella, tanto por la idea que generalmente tenemos de sociedad violenta, que lo fue, como por lo atractivo que los libros de caballerías y el poso romántico que ha quedado en nuestra sociedad sobre el concepto de «lo medieval».

1. JUGAR A LA GUERRA

Es preciso que aluda en un primer momento a lo diverso que supone el concepto que especifica el título de este apartado. No es extraño pensar que «jugar a la guerra» es una práctica tan antigua como el desarrollo de la actividad bélica. El juego, actualizado como deporte, es el sustituto del combate y, de hecho, llena el «vacío de las guerras» en nuestro plano más antropológico (Herreros, 2014). Incluso ayudaba enormemente la recreación de encuentros ya pasados, como forma de rememorar un evento más o menos trascendente para los destinos del grupo, tribu, ciudad o pueblo. Pero para centrar el tema, es preciso dar un salto en el tiempo y aludir a lo que se puede considerar como origen del juego de guerra digital. No sé si esa «tradición militar» de Occidente a la que se refiere Parker derivó en la génesis de la práctica lúdica del fenómeno bélico como uno de sus resultados, pero lo cierto es que se puede buscar el inicio de lo que reconocemos como *wargame* en el siglo XVII, y su origen y primeros escauceos están planteados en la esfera centroeuropea, bajo la denominación de *kriegspiel*, dada por el teniente prusiano Von Reisswitz ya en el periodo postnapoleónico (Caffrey, 2000). A pesar de la resistencia de sus colegas, el sistema tuvo éxito desde el primer momento, y se toma la Guerra Franco-Prusiana de 1870 como el resultado de un desarrollo previo de juegos de guerra. Tanto es

así, que en el ejército norteamericano, decidido en un principio a no imitar los modelos militares europeos pero tan proclive a copiarlos en el XIX como contrasentido, sobre todo los ingleses en cuanto a organización y a los franceses a la indumentaria (Keegan, 2011: pássim), le salieron al invento adaptadores, en este caso W.R. Livermore y C.A.L. Totten, que idearon una versión del juego alemán y lo tradujeron literamente como *wargame*. Pero en este caso, el mercado abrumó al reducto militar y lo asumió como un producto de consumo civil. El salto se produjo con la aparición en 1913 de *Little Wars*, uno de los primeros reglamentos dirigidos hacia el juego de guerra. Ideado por H.G. Wells, el título completo procede que lo recordemos ahora: «*Little Wars: a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more inteligen sort of girl who likes boy's games and books*». Parece que no ha pasado un siglo habida cuenta el planteamiento del subtítulo, y sobre el que volveré más adelante.

Si cabe, una de las cuestiones que más nos pueden interesar es el posicionamiento contrario de muchos en el ámbito castrense a incluir «juego» en el concepto, y se suelen utilizar otros términos, como «mapa de maniobra», «maniobras de campo», «ejercicios» o «modelado y simulación», posiblemente dice Caffrey por parecer que la guerra es una cuestión demasiado seria como para ser un «juego» (Caffrey, 2000: 34). Este comentario entra de lleno en la consideración que el fenómeno videojuego histórico tiene también para la disciplina histórica. Por lo tanto, se vuelve al «entrenamiento y aprendizaje» como base para el desarrollo de estos juegos de combate. Sabemos que hoy día los simuladores de máquinas de guerra complejas forman parte de los contratos multimillonarios de armas, pues es mucho más barato y rentable, y la crisis actual lo fomenta, que el usuario aprenda a manejar un carísimo carro de combate o un avión antes de llevarlo realmente. Además, las simulaciones facilitadas por la tecnología digital llegan al extremo de acercar realidades virtuales cada vez más verosímiles, con la recreación de escenarios de combate que buscan el mejor entrenamiento para el futuro soldado. No es ningún secreto que el desarrollo de la industria del videojuego en Norteamérica se vio fomentado por su Ejército, y en concreto por el Cuerpo de Marines USA. No es un fenómeno nuevo ni exclusivo. A finales de los 70, INDRA desarrolló un simulador de un reactor en el Instituto Tecnológico La Marañosa. Los resultados ya están llegando. Declaraciones para el programa de TV Informe Semanal (2012-10-21) por parte de Fernando Fernández Aguirre, teniente coronel del Ejército español y director del CESIFAMET, vinculaban que en las fases de selección de pilotos los más jóvenes estaban muy familiarizados con los entornos virtuales.

Estas notas se han apuntado con el fin de concretar el interés de «jugar a la guerra» por las sociedades contemporáneas, en un formato que nos es muy familiar y que no nos resulta extraño. Dejo de lado en este momento la práctica del *paintball* y la de las recreaciones históricas, de hondo calado en Europa y en Estados Unidos. Un tablero, un escenario en miniatura, reglas específicas, y unos parámetros claros de juego: factores, elementos, unidades... Es el mismo esquema del primer gran juego de guerra universal, el ajedrez, pero mucho más complejo en su entorno que no en su esencia. Desde entonces, el *wargame* ha sido el elemento más selecto para desarrollar juegos de simulación para un gran número de civiles, además algunos recreando obras literarias, caso de *El misterio de la abadía*, *Juego de Tronos*, *Los pilares de la Tierra* o *Un mundo sin fin*, *Mil*, *El Grande*, o los conocidos *Carcassonne*, *Catan* o *Agrícola*, por aludir a algunos centrados en el periodo medieval o su inspiración/ambientación.

El camino transcurrido hasta los ochenta del pasado siglo está más o menos claro. Si el origen de la herramienta digital estuvo íntimamente unido al ámbito militar, la diversidad de aplicaciones ha traído aparejado un crecimiento en esa estrecha conexión entre tecnología de vanguardia y los ejércitos; lo que podemos calificar de relación profesional. Y por otro, se localiza la de simulación, con una perspectiva lúdica, que hizo que el «juego de guerra» pasase de escenarios recreados y simulados a experiencias de juego vividas.

1.1. VER LA GUERRA DETRÁS DE UNA PANTALLA

La precisión ha lugar, pues esta experiencia visual de la guerra no es nueva, aunque sí en la forma de percibirla. Hasta el siglo XX, las imágenes de enfrentamiento bélico que nuestros tatarabuelos pudieron ver estaban plasmadas en piedra, en lienzo o en fresco sobre pared. Historias contadas con fines propagandísticos del poder generalmente, reflejaban eventos y sucesos a los que se recurría para establecer claros parámetros de dominio político o social. Era el caso de los grandes poderes antiguos, que mandaban esculpir en bajorrelieves las campañas de conquista —columna Trajana— o encuentros magnificados o significados —Qadesh en los templos egipcios de Ramsés II—. En el contexto medieval fueron complejos pictóricos los que se encargaron de legitimar una posición privilegiada con el fin de que no se olvidase la razón por la que se disfrutaba de esa situación. Existen muchos ejemplos, pero me parece muy significativo y esclarecedor una colección de cuadros que sirvió para escudar los deseos de un conde al completo, donde sus regidores eran los que más tenían que ganar. Me refiero al caso de la ciudad de Lorca, enclave situado en el reino

de Murcia y encarnación de la frontera oriental de Castilla frente a Granada. Esta particularidad me facilitó la comprensión de todo el entramado sociopolítico de cerramiento social de su antiguo concejo fronterizo, con encuentros y desencuentros con los nazaries durante más de doscientos cincuenta años. Una serie de batallas jalonaba el salón principal del cabildo municipal, con el fin de justificar ese predominio de los linajes más importantes dos siglos antes de que lo pudiera asentar una obra escrita². Si acaso, lo más importante en este caso es el recurso a lo que se entendía como «batalla», pues en la mayor parte de los casos nos consta que se trataron de meros encuentros breves, escaramuzas, con alguna excepción, como la batalla de los Alporchones (17 de marzo de 1452), que determinó el último gran enfrentamiento en la frontera oriental entre Castilla y Granada. Y si acaso, como forma extendida de este proceso, es el empleo masivo de escudos de armas, donde muchos de sus motivos heráldicos estaban inspirados en sucesos bélicos realizados por alguno de los miembros del linaje privilegiado. Se puede decir que los trofeos de guerra engalanaron con piedra las fachadas de los palacetes del periodo moderno. Otra esfera más elitista fue la de plasmar por escrito esos actos en combate, cuestión que buscaba justificar en tribunales de justicia esos privilegios alcanzados o por alcanzar. Ejemplos los tenemos a raudales, como los Aranda en Alcalá la Real (Toro Ceballos, 1993) o los Orbaneja en Jerez (Sánchez Saus, 2005), con descripciones que nada tienen que envidiar a las crónicas llamémosles *oficiales*.

Retorno al siglo XX y a la imagen del combate en sentido estricto: ver la guerra en una palabra. La televisión y el cine, qué duda cabe que han sido las novedades en esta «historia vista». Nada más espectacular que una batalla medieval o que un asedio con ingenios y muros asaltados³ para modelar una imagen concreta en el colectivo general de lo que fue, o de lo que pudo ser en realidad. Lo que «sabía» el gran público en general era lo que había visto en tal o cual película: la Edad Media, Roma o la II Guerra Mundial, tenían referentes claros en la retina a través de los fotogramas de *Robin Hood*, *El Cid*,

2 El caso de Lorca es paradigmático. A finales del XV, y tras la caída de la Alhambra, el concejo murciano recurrió a su posición de vanguardia desde mitad del siglo XIII para reclamar ciertos privilegios como grupo y sus linajes principales para asentar ese dominio político con la aquiescencia del poder central. Lo primero que hizo fue acordar la realización de un ciclo pictórico con las batallas más importantes de las que habían quedado en la memoria colectiva. No se podían olvidar, y la mejor manera era la visual. Sobre este particular, véase el estudio de M. Muñoz Clares: «El encargo de pintura en Lorca: los ciclos heroicos municipales», en *Lorca. Pasado y presente*, Murcia, 1990, pp. 93-108.

3 ETXEBERRIA GALLASTEGI, E.: «Abriendo brecha: la imagen de la guerra de asedio medieval en los videojuegos», *Roda da Fortuna*, 3-1/1 (2014), pp. 547-563.

Ben Hur o *El día más largo*. La generalización del medio televisivo contribuyó ampliamente a esta percepción, bien porque se recurría a películas procedentes del 7º Arte, o bien a través de producciones específicas para televisión, caso de documentales o sobre todo de series. Roma pasaba de ser *Ben Hur* o *Los últimos días de Pompeya* a *Yo, Claudio*, por poner un caso. De forma más reciente, la existencia de canales específicos para documentales históricos, como *History Channel*, hacían que la guerra estuviese tratada, con diversa fortuna, en productos realizados para su visionado en televisión. En último término, se trataba de la aplicación de las nuevas tecnologías visuales en la forma de percibir la Historia, y de forma concreta, de ver la guerra del pasado.

Un elemento añadido y que nos sirve como puente entre cine/televisión y videojuegos es la novedad de la «guerra vista». Si las fotografías de Matthew B. Brady, Alexander y James Gardner o George S. Cook fueron las que mostraron por vez primera el horror de la guerra por sus trabajos en los escenarios de batalla en la Guerra de Secesión Norteamericana, las ingentes muestras de películas y fotografía en los grandes conflictos mundiales del siglo XX y otros enfrentamientos más localizados han popularizado esa «imagen» de lo que era la guerra. La distorsión de las películas patrióticas, épicas y de aventuras de la Segunda Guerra Mundial también dulcificó esa visión para el gran público, hasta que la Guerra de Vietnam volvió a exponer la crudeza de cualquier guerra. El cine reciente (*Salvad al soldado Ryan*, *Enemigo a las puertas*, *Das Boot*, *Pearl Harbor*, *La delgada línea roja*, *Windtalkers*... por no mencionar las del conflicto vietnamita, mucho más crudas y con un mensaje muy distinto) y las series de televisión (*The Pacific*, *Band of Brothers*...) incorporaban un «nuevo lenguaje» iconográfico en esa visión de la guerra, ya tocando con los dedos la transferencia de perspectiva con la de los videojuegos. Pero quería llegar a lo que fue el primer ejemplo de «guerra vista detrás de una pantalla» en directo, lo más parecido a la experiencia de un videojuego de guerra. Me refiero a la I Guerra del Golfo y la de Somalia. Sentados en nuestras casas podíamos ver combates y desembarcos en directo, y en ese momento un pensamiento recorría las mentes de los que veíamos aquellas imágenes: «como en una película». Pues bien: la novedad es que ahora no sería una película el referente, sino un videojuego. Ese es el cambio al que aludo a la hora de buscar un canal de comunicación general y referente para comparar.

Efectivamente. Esta transformación de referencia tiene mucho que ver con el desarrollo en el último tercio del siglo XX y primeros años del presente XXI de las tecnologías digitales. Porque si esa herramienta ha permitido simular ámbitos coetáneos, huelga decir que ha posibilitado la generación y expansión

de instrumentos nuevos que han servido para diseñar escenarios inéditos de visualización del pasado: podemos visitar un submarino o ver un *Leopard* en una demostración del Ejército, pero no un trabuquete fuera de un museo o un espacio temático. La recreación infográfica no ha parado de crecer y perfeccionarse, pasando de ser conjuntos de píxeles más o menos figurativos, a representar ciertamente paisajes, situaciones y personajes que nada tienen que envidiar al ámbito cinematográfico, con el que ha habido una transferencia constante de códigos. Junto a estas representaciones digitales gráficas, qué duda cabe que han sido los videojuegos el elemento principal para «ver guerras pasadas».

La irrupción de la «historia vivida» como elemento inédito, ha permitido al usuario participar de forma activa, virtual siempre, en un pretérito recreado con tecnología digital que implica la particularización de esa vivencia. Ya no nos cuentan «batallas»: las *vivimos*. La novedad del medio «videojuego» ha sido la de proporcionar una serie de factores, contenidos y experiencias de juego que han contribuido en visionar la historia de una manera muy distinta a la existente hasta ahora. ¿Por qué aludo a este proceso de asumir procesos históricos a través de estas herramientas tecnológicas, desde la cinematografía hasta el universo digital, pasando por la televisión? Por la razón exclusiva de que el pasado no se puede alterar: se puede cambiar la forma de contarlo y percibirlo. Y para ello, estos medios son igualmente excelentes como lo fueron unas historias contadas o leídas en crónicas más o menos tendenciosas. La cuestión específica de guerras pasadas, además, se complica de forma descomunal. Jugar a la guerra y verla se conjuntan en el nuevo canal del videojuego. Somos espectadores y a la vez partícipes de combates por primera vez. Insisto: la percepción es virtual, y eso es lo que lo hace si cabe más atractivo. No sufres, no padeces, no matas ni te matan. Simplemente juegas. Se es espectador y protagonista a la vez, lo que representa toda una novedad. De esta característica da buena cuenta la publicidad de los productos, pues en las contracubiertas de las carátulas y en las propias referencias de los juegos en las revistas especializadas, blogs o canales de noticias (IGN, por ejemplo), la personificación del papel desempeñado es uno de los recursos más utilizados: «Lidera a los cruzados en la conquista de Jerusalén. Decide la estrategia que te lleve a la victoria. Desafía el calor, el terreno y las emboscadas del enemigo», es parte de lo que se puede leer en *Las Cruzadas* (copia remasterizada del juego de Neocore *Crusaders. Thy kingdom come* distribuido por FX Interactive). Estas frases son habituales en todos los juegos de guerra, y en general, en la mayor parte de los videojuegos.

Se puede pensar que no hay mayor complejidad en este proceso. Nada más lejos de la realidad, nunca mejor dicho. El juego implica asumir un rol y desa-

~ Ilustración 1 ~



rollarlo, con lo que el lenguaje encarna como ningún otro factor esa «situación simulada»: «matas» al rey, a la reina o al peón, o te lo «matan» a ti. Los *wargames* no hacían otra cosa que poner en manos legas ejércitos enteros en manos de civiles, que buscaban desde el principio «jugar», ocupar un tiempo de ocio en algo que, aunque suena monstruoso, entretiene desde la noche de los tiempos: la guerra. En esa simulación nunca se atiene al hambre, a las epidemias, a las cicatrices... El «desafío al calor» mencionado en el título de *Las Cruzadas* es igualmente imaginario y virtual, so pena de que juguemos en un ambiente no ventilado y fresco. Este es un buen ejemplo: en ningún momento se había hecho caso de esas «cicatrices», bien físicas bien psicológicas. De hecho, en la realidad del combate, la consternación psíquica se atribuía a falta de valentía o directamente a la cobardía —ejemplos de fusilamientos en la I Guerra Mundial los tenemos incluso reflejados en el medio cinematográfico, como en *Senderos de gloria*—. La gallardía de un caballero, la defensa de su honor o el arrojo ante el enemigo era algo a lo que «nobleza obliga», por poner un caso muy paradigmático, por lo que no «quedaban marcas» en teoría. Otro ejemplo similar lo tenemos en el tipo de películas que se realizaron sobre la II Guerra Mundial; el cambio vino en los productos surgidos del conflicto de Corea y se cambió completamente «el guión» tras Vietnam, donde esas «cicatrices» comenzaron

~ Ilustración 2 ~



a quedar plasmadas en los productos surgidos de los guiones. Bien, pues todo este proceso salta en pedazos a la hora de enfrentarse a este nuevo medio de «simular jugando» a la guerra. Es sencillo, es simple: basta con sentarse delante de una máquina (*hardware*, bien PC, videoconsola de sobremesa o portátil...) y utilizar un producto con un guion bélico (*software*). Jugar a la guerra nunca fue más cómodo, más fácil y sobre todo más visual. La herramienta puesta al servicio masivo del usuario, el del videojuego, se vertebra como un elemento de ocio que traspasa ampliamente lo que en principio fue considerado como tal; nadie duda en la actualidad que algunos títulos de videojuegos encarnan algo más que un simple pasatiempo, como lo son algunos libros, algunas películas, algunas sintonías...

El efecto de simulación digital abrió unas posibilidades increíbles a la hora de recordar y recrear la guerra de épocas pasadas, más lejanas o más cercanas. Llegado este punto, me voy a centrar en el periodo medieval como uno de los planos más recurrentes en los guiones de videojuegos con trasfondo bélico en cualquiera de sus facetas, junto con el de la II Guerra Mundial y muy por encima de épocas antiguas —con la excepción del mundo romano—, modernas u otros enfrentamientos de época contemporánea. Títulos espectaculares los hay y no han dejado de salir, caso de los circunscritos a Roma —los dos de la serie *Total War*, *Las batallas de Julio César*, toda la saga *Imperium*, *Caesar* en sus diversas

ediciones, *Hegemonic of Rome...*—, al mundo napoleónico —*Napoleón Total War*, *Imperial Glory*, *March of the Eagles*, *War and Peace (1796-1815)*, *Bonaparte...*—, del lejano Japón —sin duda los dos de *Shogun Total War* y sus correspondientes expansiones—, o los de la I Guerra Mundial —el *shooter* multijugador *Verdún*, por poner un caso, o el simulador *Rise of Flight*—. No se trata de enumerar una lista que sería larguísima, sino de ponderar el periodo medieval como uno de los más recurridos a la hora de confeccionar un videojuego, tanto por deseo de los desarrolladores como por demanda de los usuarios.

2. JUGAR LA GUERRA MEDIEVAL

Antes de continuar es preciso definir lo que entendemos por combate medieval, o mejor dicho, el concepto y la idea forjada de lo que fue⁴. En realidad, lo más correcto sería decir lo que es, ya que resulta de la aplicación de una determinada imagen formada por una larga tradición fruto de libros de caballerías, cantares de gesta y tradición oral que terminó por condicionar una iconografía específica, tanto de indumentaria como de armamento y pertrechos, que terminó por fijarse en la memoria a través de los fotogramas de diversas películas. Un arquero medieval para el conjunto de las personas no es otra cosa que Errol Flynn; un caballero es un individuo barbado con un exoesqueleto de hierro montado a lomos de un enorme rocín —y si viene vestido con su correspondiente gualdrapa tanto mejor— y las almenas de *atrezzo* que terminan por culminar excelsos castillos en reconstrucciones desmedidas. El realismo gráfico buscado en los filmes de las últimas décadas, caso de *Braveheart* (1995) o *El Reino de los Cielos* (2005), con diferente fortuna, ha colaborado en perfilar lo sangriento de aquellos enfrentamientos armados. Seguramente, y centrados en

4 Es una referencia inexcusable el uso de *The Oxford Encyclopedia of Medieval Warfare and military technology* (Cl.J. ROGERS ed., New York, Oxford University Press, 2010, 3 vols.), aunque la literature sobre el particular es inmensa e inabarcable. Para el caso hispánico, son referencias obligadas los trabajos de F. GARCÍA FITZ, como *Las Navas de Tolosa* (Barcelona, Ariel, 2005), *La Edad Media. Guerra e ideología. Justificaciones religiosas y jurídicas* (Madrid, Sílex, 2003), «La batalla en la Edad Media: algunas reflexiones» (en *Revista de Historia Militar*, 100 (2006), pp. 93-108), «La Reconquista y la formación de la España medieval (de mediados del siglo XI a mediados del siglo XIII)» (en *Historia militar de España. Edad Media*, volumen coordinador por M.A. LADERO QUESADA, Madrid, RAH-Ministerio de Defensa-Laberinto, pp. 141-215), o «Tecnología, literatura técnica y diseño de máquinas de guerra durante la Baja Edad Media occidental: el *Thexaurus regis Franciae acquisitionibus Terrae Santae* de Guido da Vigevano (1335)» (en *Anuario de Estudios Medievales*, 41-2 (2011), pp. 819-864), entre otros trabajos.

la película sobre el caudillo escocés, ha contribuido más a acercar al gran público la imagen de un combate medieval que a mostrar las maniobras políticas de Eduardo I de Inglaterra. Por lo tanto, el que juega a un título de combate «medieval» espera encontrar esas posibilidades en el manejo de armas ofensivas y defensivas localizadas en el periodo escogido. Y si es de juego legendario, pues lo mágico de algunas de ellas colaborarán sin duda alguna en perfilar aún más esa sensación: espadas y escudos con poderes taumatúrgicos o sobreterrenos no faltaron nunca en la construcción de esas mitologías del medioevo —*Joyeuse* o *Tizona* no son otra cosa, no nos engañemos—. Por lo tanto, el combate medieval del videojuego responde a esa idea esperada, y el deseo de empuñar una espada o un escudo está siendo posible de forma física a raíz de la mejora de los dispositivos interactivos de última generación, caso de la Wii y sus complementos de combate medieval (son espadas o escudos de material plástico a los que se les puede insertar el mando), o directamente con el Move de Sony para PS3 (un buen ejemplo es *Medieval Moves*, 2011). Lo único requerido es tener espacio suficiente delante de la pantalla para no resultar herido en la refriega (y no es un decir). Pero esta sensación de juego, siendo posiblemente la más espectacular, no es la más extendida. Los mandobles soltados por el templario Celian (*El primer templario*, FX Interactive, 2011, juego de combate medieval en tercera persona), o por Dante en busca de su amada Beatriz por los infiernos (*Dante's Inferno*, Visceral Games, 2010, videojuego de acción), por ejemplo, es lo que el videojugador espera y lo que los desarrolladores confeccionan para cubrir esa demanda.

No obstante, ese «juego de guerra medieval» tiene una prolongación y plasmación en la cultura del ocio mucho más sutil. Las piezas del ajedrez son la sublimación de una hueste, de un reino, y su tablero el campo de batalla. Pero para no dispersarnos, digamos que el salto de la mesa a la pantalla desde el ámbito del juego de mesa no se dejó esperar. En cuanto la tecnología digital lo hizo posible, rápidamente se comenzaron a generar adaptaciones al nuevo medio. De hecho, el ajedrez fue uno de los primeros juegos digitales; lo interesante es que luego se ha producido al revés otro canal de transferencia, como ha sido el caso de *Age of Empires*, donde el videojuego ha dado lugar a un juego de mesa.

Pero independientemente de que el ajedrez ya de por sí es muy complejo, el efecto poliédrico de la aplicación de la tecnología digital sobre los productos de ocio referidos a combatir en un contexto medieval hace que sea de un interés mucho más marcado. Lo primero que tenemos que decir, una vez centrado el tema, es que el propio ajedrez fue de los primeros juegos que «saltaron» del

~ Ilustración 3 ~



tablero a la pantalla de un ente cibernético, tal y como he mencionado. Baste recordar el *Battle Chess*, de Interplay, aparecido allá por 1988 para las máquinas existentes en aquel entonces y que pronto dio el salto a los primeros PC, tanto de entorno Windows como de Mac. Pero esto «no era jugar al Medieval». En aquellos años ya existía algún título que permitía «jugar a la guerra medieval» con buenos resultados de simulación, muy primitivos vistos desde hoy. Me refiero a *Defender the Crown*, de Cineware, que salió al mercado en 1986 para entornos de Commodore Amiga, aunque al año siguiente ya fue comercializado para el resto de consolas y sistemas. Los límites continuaban siendo los gráficos, aunque respondía a las posibilidades tecnológicas de entonces. No era exactamente un «juego de guerra medieval», aunque su guion se refiriese a los combates entre sajones y normandos. La experiencia de juego quedaba en el ámbito de los usuarios de videojuegos que no pretendían otra cosa que utilizar ese nuevo medio de ocio. Era mucho más complicado que una sencilla partida de *Pac-Man* o incluso de *Space Invaders*, pero no dejaba de ser un contenido para un usuario que «quería» pasarlo bien con un juego de guion medieval muy conocido; la imagen colectiva de Robin Hood había hecho el resto.

En otro orden de cosas, comenzaba a dar el mismo salto a las pantallas los referidos a mundos oníricos ambientados en mitologías artúricas, escandina-

vas, o directamente inspiradas en mundos tolkinianos. Me refiero a los juegos de rol, donde la experiencia de juego «medieval» llevaba implícito un reconocimiento de determinadas iconografías y elementos identificados con el Medioevo, incluido el plano de lo fantástico. Magos, hechizos, trolls, orcos... y un largo etcétera comenzaron a poblar las pantallas. Y lo han continuado haciendo hasta el día de hoy, y además, con una vigencia y vitalidad que los desarrolladores, tanto indies como de multinacionales, están dispuestos a cubrir de forma incansable una demanda constante.

Pero dejando de lado esos juegos de corte fantástico, y centrados en los propiamente «históricos», era solo cuestión de tiempo que el *wargame* de tablero fuese adaptado al nuevo medio digital. En el caso hispánico, el primer «juego de guerra» en sentido estricto estuvo ambientado en el periodo medieval. De hecho, su título no dejaba lugar a dudas: *La Reconquista*, comercializado por la casa Dalmau Carles, Pla, S.A., en 1970, con una aclaración en la caja exterior que contribuía a su encasillamiento (en sentido aclaratorio y nada peyorativo), donde se podía leer: «*War Game*» español. Las instrucciones del interior son aún más clarificadoras: *Juego de iniciación al wargame*. Esta alusión no es para aludir a que se produjo un salto de este tablero a un producto de videojuego, sino para especificar el interés que desde el principio ha tenido el ámbito medieval sobre este tipo de simulación histórica como juego de tablero. Además, en ese mismo manual —un sobrio cuadernillo doble de cartulina color marrón pastel— se especifica el carácter formativo del juego: «Con este juego (...) adquiriremos conocimientos de nuestra Geografía, de la Historia de un período complejo, y sobre todo, lecciones prácticas de iniciativa, decisión y cálculo de posibilidades que, sin constituir una asignatura académica, son muy útiles para aplicarlas a la estrategia de la vida de cada uno»; recordemos esta frase para más adelante.

No podía ser otra la época en el ámbito hispánico. Si acaso, podría haber sido la Guerra Civil, un escenario recurrente, y de hecho surgieron otros *wargames* más adelante, una vez llegó la democracia y donde «podía ser posible la victoria republicana» (es el caso de *La Guerra Civil española (1936)*, edición de 2009, o *España 1936*, de Devir), pero las implicaciones socio-políticas tan cercanas hizo que no fuese así. De hecho, hay contados casos de videojuegos sobre este enfrentamiento —*Sombras de Guerra*, la primera campaña del simulador aéreo *Luftwaffe*, un mod de *Call of Duty* aplicado sobre la batalla de Teruel..., el propio *España 1936*, versión videojuego de Siltherine Software—, pero son casi anecdóticos. Para el caso peninsular, la «guerra» en sentido más general, queda vinculada al largo proceso histórico que todos convenimos en reconocer como «Reconquista», incluso por delante de las acciones bélicas de

los Tercios; Ceriñola no es Las Navas de Tolosa, ni la rendición de Breda es el sitio de Granada. Otra cosa es la imagen pictográfica de Velázquez, y por eso no queda vinculada la gesta a la proeza militar. Insisto nuevamente en el papel que desempeña en todo esto la memoria colectiva o la imagen preconcebida del pasado, y de lo que se espera de él. La tradición de la guerra medieval está profundamente inmersa en la memoria colectiva de todos los rincones de la Península, incluida Portugal.

Por lo tanto, «jugar a la Edad Media» traspasaba los límites de recreación festera, con un esplendor en todo el Levante y en determinados lugares del Sur peninsular indiscutible, para posibilitar a muchos usuarios de videojuegos protagonizar sucesos de épocas míticas —y la medieval, o su idealización, es una de ellas—. La década de los 90 fue testigo del despegue del medio «videojuego», tanto por la expansión de las máquinas donde jugarlos como por la calidad tecnológica accesible al usuario medio. Poco a poco se universalizaba el videojuego disfrutado en el hogar, a la par que se desarrollaba esa particular forma de interpretar y usar el producto: una Historia para uso individual.

Posiblemente *Castles II: siege and conquest* (Quicksilver Software, 1992, para PC, con versión para MS-DOS y para Mac) fue una manera distinta de «guerrrear en un entorno medieval» veraz, según lo visto hasta ese momento. El juego permitía gestionar recursos con el objetivo de pertrechar huestes para conquistar territorios, y finalmente ser coronado rey por el Papa bajo el control de una facción (Valois, Anjou, Aragón...). Lo más interesante no era esa gestión, sino el planteamiento de las fortificaciones y el desarrollo de las batallas. La imaginación del usuario tenía que ser complice del juego, pues los encuentros en la pantalla se limitaban a unidades de caballería, arqueros e infantería (sin más concreción), esbozados como conjunto de grandes píxeles, y donde los matices del fondo simulaban la diversidad del terreno. El combate se limitaba a plantar los soldados en el campo de batalla, y la IA del videojuego resolvía mientras te limitabas a observar el desenlace. Pero aquello no era ninguna experiencia histórica, sino que el conjunto del juego era lo atractivo. Digamos que se trataba de un planteamiento de *wargame* donde más que de general, el jugador realizaba tareas de gestor administrativo: la logística y la intendencia por delante de la táctica de combate.

2.1. MANERAS DE COMBATIR

Es preciso ahora especificar los tipos de videojuego existentes para entender en su justa medida a qué me refiero con lo de la diversidad de experiencias de

juego. En el universo del videojuego existen muchas clases y muchas maneras de jugarlos. No es lo mismo un producto de acción en primera persona, que otro vinculado más a la alta estrategia u otro distinto determinado por la evolución de batallas tácticas. Jugar a la Edad Media en buena parte de los casos significa implicarse en la gestión de los recursos que permitirán el combate, si cabe los más completos y con mayor información. Por ejemplo, el caso de *Mount & Blade* (de TaleWorlds, videojuego de acción con apuntes de rol en primera y tercera persona, tanto en los específicamente de contexto medieval como en los de época moderna), deja distintas sensaciones de juego al poder cabalgar, disparar con arco, escudarse o dar mandobles con distintas armas ofensivas. En este caso, la tarea de administrar dinero para pertrecharse de mejores armas forma parte del desarrollo y de su jugabilidad. Para otros similares, como *Juana de Arco* (de Enlight), en sus primeras misiones, o *Bladestorm. La Guerra de los Cien Años* (de Koei para PS3), se pueden dirigir grupos e intercambiar durante el combate al o a la protagonista. *Age of Chivalry* (mod de *Half-Life 2*), y los posteriores *Chivalry: Medieval Warfare* (de Torn Banner Studios), *War of the Vikings*, o *War of Two Roses* (ambos de Fatshark), multijugador *online* todos, plantean una experiencia de juego similar a los anteriores, aunque limitada (no es un comentario peyorativo) a combates cuerpo a cuerpo en primera persona. Se puede manejar casi todo ingenio «clásico» de armas medievales: arcos cortos y largos, ballestas, mazas, espadas..., incluso de asedio, como catapultas, arietes o aceite hirviendo. Todo se basa en una simulación de «lo medieval», pero sin circunscribirse a ningún periodo concreto, pues lo que se busca por parte del desarrollador del videojuego es esa jugabilidad, la sensación de escenario y la experiencia del combate más «medieval», entendido este como aquel que encarna un enfrentamiento directo con armas ofensivas o defensivas, de alcance corto o de impacto, y con una iconografía completa de cotas de malla, corazas y armaduras más o menos completas, yelmos y capacetes, escudos o adargas. Y no se busca más porque considera que el usuario-*gamer* que demanda jugar a algo por el estilo no pretende otra cosa que asumir un rol en el juego digital. Sin más. Suelen ser juegos de preparación y desarrollo rápido, si acaso tras un breve tutorial donde se indican las instrucciones y combinaciones de teclas que permitan manipular la acción. No tienen mayores informaciones reales, simplemente verosímiles para lograr la simulación del escenario «medieval» (lo que interesa: la experiencia de juego). Si en el referido sobre la guerra civil inglesa entre las casas de York y Lancaster, sí hay más concreción histórica, pero sin mayores alardes, en el caso de *Chivalry* se trata de una guerra intestina entre dos bandos, los Caballeros de Agatha y la Orden Masón, desarrollada en la nación de Agatha,

ficticia claro está. Es el mismo caso que el reino de Calradia en el mencionado *Mount & Blade*. Insisto: no se trata de buscar veracidad, sino verosimilitud.

Las vivencias vistas en la pantalla son muy distintas a las percibidas al ver una proyección pasiva, cinematográfica por poner un caso. La acción o inacción del personaje depende exclusivamente del *gamer*, por lo que los golpes, mandobles o lanzadas son proporcionadas virtualmente por quien usa el videojuego. Para ello, es básica la calidad infográfica del videojuego, la narrativa del mismo y su jugabilidad. La sensación de combate es muy diversa, pues hay que tener en cuenta el hecho de si el título escogido se ciñe a la verosimilitud aludida con anterioridad o si por el contrario, las reglas incluyen posibles sorpresas mágicas, lo que no elimina el sentido envolvente de un ambiente «medieval» de guerra. Ejemplos los tenemos en los títulos referidos a la saga de Tolkien, a los de *Juego de Tronos* de George R.R. Martin, a los artúricos, o a los diversos de rol, tipo *Sacred* (Ascaron, 2004) o *Drakensang* (Radon Labs, 2009), por mencionar algunos. La jugabilidad del videojuego de combate medieval es, por lo tanto, una sensación visual y auditiva percibida a través del canal videojuego. No es más ni es menos. Esa experiencia de combate en las zonas septentrionales de Francia, por ejemplo en una batalla en Harfleur, en *Bladestorm. La Guerra de los Cien Años* (juego para PS3 y Xbox 360, Omega Force, 2007) se mezcla con la iconografía propia de algunos títulos de aspecto manga. Por lo tanto, es un tipo de mixtura cultural original propia del videojuego. Ese «combate medieval» se mezcla de forma nada sinuosa con las luchas de arte marcial oriental. Por eso, es tan importante definir que la existencia de los videojuegos de tipo estratégico y táctico son fundamentales para entender que la guerra medieval también tiene otro tipo de perspectiva.

2.2. JUEGOS DE CABALLEROS Y PRINCESAS

No quería dejar la ocasión de referirme en este momento a la vinculación del medio al género masculino como el usuario más numeroso. La guerra tradicionalmente ha sido «cuestión de hombres», aunque ya sabemos que ha habido pueblos, contextos y coyunturas, más de las que pensamos, en donde las mujeres han desempeñado papeles militares de primera magnitud. Lo evidente es que la «guerra» ha sido también jugada por hombres en sus diferentes edades. La competición permanente que acarrea de forma implícita el juego de guerra, pues una guerra siempre es luchar, ha sido visto y asumido como una esfera tradicionalmente del carácter masculino, donde los comportamientos varoniles de las mujeres en campaña eran lo valorado precisamente por esa asimilación del comportamiento. Acerca de si el videojuego es un medio vinculado ma-

yormente al sector masculino o no, hay que señalar que es un tema de debate continuo y se asume que es por factor de temas más adecuados al gusto masculino (Heredia y Feliu, 2009: 15). El debate sobre si los videojuegos generan personas violentas sigue abierto⁵, y también sobre si es un medio hecho por y para hombres (Márquez, 2014).

En estos momentos es preciso recordar el comentario que aparecía en el *wargames* de H.G. Wells, *Little Wars*, donde se refería al público potencial del producto y a las posibles usuarias: *for that more intelligent sort of girl who likes boy's games and books*. Como no trato de generar ningún debate ni este estudio tiene como objetivo esta cuestión, solo me voy a limitar a reflejar lo que sí es una «realidad masculina» de este tipo de videojuegos. En absoluto aludo a lo que se conoce como «segunda brecha digital» o «brecha digital de género» (Gil y Vall-llovera, 2009: 7).

Lo cierto y verdad es que se trata de un desarrollo tradicional de juego, donde el fenómeno bélico sigue fijado en el ámbito masculino. Se ha «desmilitarizado» a la infancia, con la pretensión de si se aleja del juguete «bélico» se inhibe el sentido violento. Aparte de lo discutible que puede resultar ese aserto, la cuestión es que proporcionalmente no se regalan juguetes de armas modernas, y sí en cambio se ve con buenos ojos la comercialización de lo que no deja de ser un equipamiento bélico al uso por parte de un «niño caballero»; me refiero al caso de *Mike el Caballero*, que incluso cuenta con una serie de televisión. Regalar una espada y un escudo «no es regalar un tanque». Se puede discutir acerca de que se trata de recrear mundos míticos como los de Narnia, Mordor o Invernalía, pero qué duda cabe que todos ellos estuvieron inspirados en acontecimientos y trasfondos de época medieval. Con esto, desembocamos en el uso del videojuego como un elemento más de ocio y aprendizaje infantil-adolescente. La utilización de determinados títulos nos lleva por caminos sinuosos donde la violencia bélica marca profundamente la preferencia de unos productos más que otros por parte de los *gamers* masculinos. Lo común es contemplar el uso de un videojuego de trasfondo bélico a un chico que a una chica. Pero no es algo que sea nuevo. El propio concepto de «jugar a caballeros» o «a princesas» lo dice todo, algo absolutamente inserto como modelo en nuestra civilización. Un ejemplo. En el título *La fortaleza del dragón* (Micronet-Playmobil), durante el vídeo introductorio se

5 Muy interesantes las palabras de H. JENKINS sobre la sentencia de Limbaugh y su «replanteamiento del debate sobre la violencia en los videojuegos». *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Barcelona, Paidós, 2009, p. 251. La decisión del juez de San Luis se ceñía a una denuncia acerca de la escasa utilidad social del medio videojuego y su manifestada violencia.

relata una pequeña historia donde un niño y una niña «viajan» al pasado a jugar a caballeros y princesas (sic). En el desarrollo del mismo, a la chica —princesa— la raptan mientras ella le espetaba al chico que si «tuviera más agallas, ya sería caballero, y no escudero», literalmente. Insisto: es un videojuego destinado a un grupo de corta edad (PEGI 3). Mucho hay que caminar aún, sin duda.

Estas palabras son sencillamente para insistir en que la mayor parte de los títulos se han confeccionado por hombres y para hombres, de forma que se vincula la estrategia y este tipo de «juguete bélico» al género masculino. La cuestión está cambiando progresivamente, pero aún es pronto para ver resultados convincentes. Pero por el momento, es indudable que mayoritariamente el juego de guerra digital es de uso masculino.

3. EL JUEGO DE TABLERO DIGITAL. LA IMPORTANCIA DEL CONTENIDO HISTÓRICO

Si bien lo visto hasta el momento se ceñía a experiencias de títulos de rol o de aventura gráfica, me interesa más bien la versatilidad de los videojuegos de estrategia bélica, tanto los desarrollados por turnos como los de tiempo real. La razón no es otra que la información contenida en los mismos. Es en este grupo de videojuegos donde la cantidad de datos, referencias y detalles

~ Ilustración 4 ~



son en muchos casos abrumadores, y donde el «videojuego» deja de ser un sencillo elemento de ocio para convertirse en un complejo factor de aprendizaje y desarrollo cognitivo. La diferencia con los *wargames* tradicionales radica en que todo el conjunto de contenidos se halla inserto en el videojuego, sin necesidad de prestar atención a ningún tipo de ampliación informativa *a priori*. Como la herramienta es preciso conocerla muy bien para poder desarrollar el juego, se debe invertir en muchas ocasiones bastante tiempo en aprender a jugar. En la mayor parte de las veces, el aprendizaje incluye conocer las unidades, su potencial ofensivo y defensivo, la tecnología posible y su plasmación en el armamento... toda una enciclopedia de contenidos a la disposición del jugador. Insisto: se aprende lo que se comprende. Un buen ejemplo es *Medieval Total War II*.

Cada uno puede desarrollar el juego a su acomodo (jugar solo o con contrincantes, en el caso de un videojuego contra la máquina o en modo multijugador), pero todos tienen en común el planteamiento de una situación bélica que hay que resolver con la mayor parte de la información posible para llevar a cabo la simulación. El proceso es diverso según el tipo de videojuego que se haya escogido, pero en general hay que hacer uso de una gran cantidad de variables insertos en el juego, impuestas por las reglas previas que no son otra cosa que los condicionantes cronológicos, geográficos, económicos, sociales, institucionales y tecnológicos que regulan el contexto que lo envuelve. En nuestro caso se trata del laxo periodo que convenimos en denominar «medieval», y para el que existen una gran diversidad de títulos donde se puede desarrollar la experiencia de la guerra, pero no ya como combatiente en primera persona sino como estrategia, como general. En este sentido, lo que aparece en la contracubierta del juego físico de MTW II no deja lugar a dudas: «Construye para luchar. Lucha para gobernar. Las batallas son solo la mitad de la guerra. La religión, la economía, el espionaje, todo, es un arma en las manos indicadas. Dirige tu economía, construye ciudades y embárcate en cruzadas, en tu camino para convertirte en el invencible gobernante del mundo medieval».

Una de las cuestiones que suscitan mayor interés es que el éxito de estos videojuegos se basan en una idea no real de la guerra medieval, pues lo puntual fueron los enfrentamientos campales y lo habitual los asedios. De forma reciente, y en una de las sagas de mayor éxito comercial, la mencionada *Total War* (SEGA) se ha atendido a este condicionante, y de hecho buena parte del desarrollo del videojuego se basa en el control de puntos fuertes capturados después de un asedio o un asalto a sus murallas.

3.1. ¿DÓNDE VOY A COMBATIR?

Puede parecer un contrasentido, pero el videojuego de estrategia militar, independientemente de si está centrado en el periodo medieval, histórico o legendario, es heredero directo del objetivo primordial de los juegos de guerra: simular contextos de combate y aprender de sus experiencias. Pero uno de los planteamientos de partida a la hora de enfrentarse a una partida de estas características es aprender a jugar. Es precisamente en ese proceso de instrucción donde el videojuego tiene sus mayores posibilidades: o el usuario conoce sus unidades, sus posibilidades y la potencialidad de sus recursos bélicos, o puede dar la partida por perdida, tal y como hemos mencionado con anterioridad. Y uno juega para ganar, no para perder, so pena que ese sea el objetivo del juego.

Los títulos sobre los que centro la atención se basan en sucesos acaecidos entre el final del Imperio Romano de Occidente y los primeros escauceos de la conquista en Centroamérica. Son diversos los productos que han ido esbozando esos escenarios, con diferentes culturas, distintas unidades de combate o incluso con incomparables fortificaciones. Pero también existe otra manera de «contemplar» o de «gestionar» más bien la guerra medieval que pretendemos dirigir, y es según el tipo de videojuego. El famoso tablero cubierto de casillas con fichas que representan unidades tienen su correspondiente en los videojuegos de estrategia por turnos, entre los que sin duda alguna sobresale el ideado por Philippe Thibault: *Europa Universalis*. Los casilleros son espacios territoriales definidos y estos juegos de alta estrategia van combinados de manera muy intrínseca con los logros económicos y de gestión general. Es el caso de los dos títulos de *Crusaders Kings* (Paradox, 2004 y 2012). Al contrario que otros similares ambientados en épocas más modernas (como el propio *Europa Universalis* en sus cuatro ediciones, centrado en la etapa moderna, o *Victoria*, en la decimonónica), CK tiene como base el control de una dinastía y no de un país ni una nación. Se impuso un tipo de videojuego, conocido como «alta estrategia» donde todos los factores son fundamentales para el desarrollo del juego, desde la religión hasta el sistema feudovasallático. La guerra no es más que otro factor, y los combates se libran ciertamente en la gestión de las huestes. La resolución de las batallas la proporciona la máquina según los parámetros que componen los ejércitos. Por esta razón, la experiencia del combate medieval sale ciertamente perjudicada en beneficio de la administración general de los diferentes parámetros que vertebran el juego (diplomacia, economía, linaje...). La guerra no se ve, solo se diseña. Pero la información necesaria es tan impresionante, que es donde entra en la partida el control de todos los condicionan-

tes necesarios para evolucionar y progresar en el videojuego. Diferentes títulos engloban distintas etapas históricas, pues es posible jugar al periodo tardoantiguo y alto medieval (*Grandes Invasiones*, 2005), hasta la Plena Edad Media (*Crusader Kings*, 2004) y la Baja Edad Media (*Dos Tronos. Desde Juana de Arco hasta Ricardo III*, 2004), pasando por el contexto báltico (*Europa Universalis: Crown of the North*, 2003). En este caso, y conocedor de que no se trata de un análisis exhaustivo de todos los productos existentes en el mercado, es muy interesante aludir a la simplificación encontrada en los nuevos dispositivos de juego, las tabletas digitales, que permiten alejarse de aparatosos PC y disfrutar de títulos más simples y rápidos. En este caso no se busca la complejidad ni los contenidos masivos, sino la jugabilidad y la rapidez de resolución de la partida, en consonancia con el medio en el que se juega; es el ejemplo de *Strategy & Tactics: Medieval Wars* (Herocraft).

El ideado por Sid Meier, *Civilization*, es parecido, aunque no centra en un periodo concreto su desarrollo.

Si en estos casos el estudio era necesario, por lo que el proceso de aprendizaje era intenso, existen casi de forma paralela otros dos grandes grupos de videojuegos de estrategia militar. En primer lugar, hay que aludir a una tipología de batallas tácticas desarrolladas como escenario típico del videojuego. Los más conocidos son los de la saga *Total War*, donde los referidos a la etapa medieval (*Medieval TW I y II*, con sus correspondientes expansiones, *Viking Invasion* y *Kingdoms*) han heredado los progresos planteados en juegos previos, como *Shogun TW*, *Rome TW I* y de forma reciente *Rome TW II*. Hay que tener muy en cuenta los desarrollos de los *mods*, como el *La Reconquista*, con unos contenidos sencillamente espectaculares, o el de Constantino como epílogo para *Rome TW II* (*Constantine: Rise of Christianity*). En estos casos, la gestión también es fundamental, pero se sitúa en un plano posterior al protagonismo de las diferentes batallas tácticas, en sí la esencia del juego. Los contenidos son muy profusos, e incluso existen verdaderos manuales de ayuda para las diferentes unidades de combate. Un subtipo de este grupo no incluye funciones básicas de gestión y administración de recursos, ya que son estrictamente las batallas tácticas las que soportan la totalidad del desarrollo del juego. Me refiero a títulos generados por 1c Company, comercializados por FX Interactive en sus colecciones, como *Las Cruzadas* (original de Neocore, bajo el título *Crusaders. Thy kingdom come*), *Realwarfare. Grandes Batallas Medievales* (título primero como *Siglo XIII: muerte o gloria*), *Las Cruzadas del Norte* (con un desarrollo que incluye también elementos de rol) o *El Rey Arturo* (legendario pero con la misma dinámica de campañas y batallas). Como es posible «guerrear» en los

campos de Las Navas de Tolosa o Muret, el atractivo no puede ser más alto para aquellos que conocen o quieren conocer la Historia medieval hispánica. El resultado de la batalla es el objetivo del tiempo empleado por el jugador para su ocio. Un título muy interesante también es *Great Battle Medieval*, de Slitherine, donde el trasfondo de la Guerra de los Cien Años lo hace también objeto de nuestra atención; de forma reciente también se ha comercializado una versión para iPad, siendo uno de los títulos más completos de este trasfondo bélico medieval para esa plataforma. En estos casos, la «guerra se ve». Es más, con alguna de las herramientas de esos videojuegos es posible visionar de manera cinematográfica algunas partes de la batalla, lo que acentúa enormemente la experiencia de juego.

El último grupo al que voy a aludir es uno de los de mayor éxito comercial y con una vida en el mercado muy extendida desde que salió a la venta en 1999. Me refiero a *Age of Empires II* y su expansión *The Conquerors* (Ensemble Studios). Muy vituperado el producto por los puristas del género histórico, el título no pretendía otra cosa que comercializar un videojuego que fuese divertido, fácilmente jugable por su dinamismo pero que guardase un trasfondo historicista que permitiese la experiencia del combate táctico; los desarrolladores acertaron habida cuenta el éxito comercial del título, independientemente de lo que cada uno opine sobre el juego. A cada civilización le corresponde un tipo de unidad específica, por ejemplo para los ingleses hallamos el arquero de arco largo, pero que unificaba el resto, con unidades de caballería ligera o pesada (para la civilización bizantina el catafracta), de infantería, tanto de espada, lanza o arco, y finalmente unas unidades de ingenios de asedio (balistas, arietes, catapultas y trabuquetes, además de bombardas en el desarrollo del juego). En este caso, la experiencia de juego se centraba más en la historicidad de las campañas que era posible jugar (desde la de William Wallace o Juana de Arco en el primero, hasta la de Alarico o Sforza en el *mod* oficializado *AoE II: The Forgotten Empires*), y se acompaña de una breve enciclopedia con apuntes sobre diversas cuestiones históricas, entre ellas las de carácter militar.

En último término, lo de menos es el hecho de la guerra medieval en sí, sino la respuesta dada como *gamers* a esas experiencias jugadas. Se ofrecen soluciones a sucesos pretéritos, con conclusiones ya acaecidas pero que consideramos interesante *recrearnos en ellas re-creándolas*, o volviéndolas a crear. Es diferente a la recreación histórica; esta pretende fidelidad absoluta. La *re-creación* persigue un objetivo distinto: pretende una solución alternativa, a modo de historia virtual. Ciertamente, no es Historia en sentido estricto, pero por eso es videojuego, un elemento de ocio que deja de serlo desde el mismo



momento en que se convierte en fuente de inspiración para el conocimiento histórico real. Es un paso más en el sistema de vida actual, donde se persigue una acomodación particular de todo aquello que nos sea posible manipular. Es posible incluso que la batalla que pretendemos librar en la pantalla queramos ganarla con el bando vencedor, no queriendo cambiar el trascurso de lo acontecido, pero en el ejercicio de la libertad de juego es donde el jugador se encuentra más cómodo utilizando ese medio tecnológico digital, hecho que en los *wargames* tienen una similitud total. Francisco Ronco, director de *Bellica Third Generation*, una asociación cultural de *wargames*, alude al atractivo de jugar a un título de estas características en que permite «sobre todo recrear la historia, cambiarla, ponerte en la piel de sus protagonistas y tratar de averiguar si las cosas pudieron ser diferentes a las que fueron. El gusto por este tipo de juegos no va vinculado a las mecánicas que llevan, sino al gusto por la Historia». Lo suscribo sin ningún complejo.

Aludía con anterioridad a que un videojuego ya es más que un simple pasatiempo. Baste recurrir a las facciones que deseen utilizar los usuarios para darnos cuenta de la identificación, o mejor dicho, de la identidad que asumen, que defienden y que encarnan. Esa historia «particularizada» que anhelan recrear, es en la que enmarcan los combates y las guerras pasadas, con el fin de qué escenario hubiera generado un desenlace como el que se acaba de producir virtualmente.

4. CONCLUSIONES

Muchos son los aspectos que he dejado de lado, con el compromiso siempre presente de progresar en la investigación de Historia y videojuegos. Numerosos los matices que hay que perfilar en bastantes de los asertos enunciados a lo largo de este estudio. Si cabe lo más difícil es escribir sobre un campo muy poco explorado desde el ámbito de la ciencia histórica, y más aún en cuestión más delicada como lo es el fenómeno de la guerra. He dejado temas específicos para otra ocasión, también es cierto que por falta de espacio, como el combate naval en el periodo medieval, o el empleo de las tecnologías de la pólvora en la Baja Edad Media. Pero la idea de aproximarse a estas nuevas realidades, donde generaciones de *gamers* adquieren sus primeros conocimientos históricos en campos de batalla virtuales, ha sido en todo momento el objetivo primordial del presente estudio. Se vertebran en nuevas situaciones y contextos de juego y diversión. Esas experiencias de ocio y juego son ampliamente compartidas por la simulación histórica, donde la vivencia

~ Ilustración 5 ~



física plantea distinta meta pero con similares objetivos, que no es otra que la de recrear una realidad militar anterior con el mayor rigor posible. La gran diferencia es el acceso a esa práctica, pues si consideramos que alguno de los títulos de videojuegos son poco accesibles a un usuario medio, perrecharse convenientemente con vestimenta, utillaje y armamento de un periodo concreto, para nuestro caso cualquier suceso desarrollado en el Medievo, tiene un carácter más de coleccionista que de otra cosa.

Todo lo que hemos referido tiene hondas raíces en el deseo de compartir experiencias y conocimiento por algo tan terriblemente atractivo a la par que repulsivo como es la guerra. Y finalmente, son los acontecimientos del pasado los que intentamos recuperar para nuestra propia experiencia vital. La guerra es esencia histórica del pasado de la Humanidad, y por lo tanto, no nos es ajena. Sabemos que no desaparecerá; y esto es lo grave, que conocemos su faceta de sirena inmisericorde. Recordemos hoy los cien años del inicio de un conflicto que sangró Europa por los cuatro costados para reivindicar lo nada divertido de la guerra, y que todo comenzó en aquella juventud como una aventura, un gran juego de campamento: hasta que vieron los primeros muertos en las trincheras.

Somos animales lúdicos. La práctica de la guerra ha sido un entrenamiento desde tiempos inmemoriales, donde los juegos de práctica buscaban un adies-

tramiento que suministrase buenos soldados a los diversos poderes que los fomentaban, bien los *long bow* ingleses bien los juegos de cañas castellanos en el siglo XVI. El videojuego no inventa nada. Su uso como elemento lúdico, en niveles globales, no persigue otra cosa que el propio empleo del tiempo de ocio. La razón por la que nos atrae la guerra antigua es la misma por la que lo hace la contemporánea o la futura. Si cabe, el discurso optimista es que el conocimiento histórico a través de la utilización de estas herramientas y este medio pueda derivar en una mayor profundidad de la que hasta ahora se ha tenido. Diferentes modos de diversión son en la actualidad comunes, como el *paintball* o el nuevo deporte de competición de lucha medieval, de reciente implantación en España. El videojuego es uno más, pero con la versatilidad de su globalización entre los grupos más jóvenes de la sociedad y su vertebración como identificador de generación. No hay exclusión en el uso de este medio, ni provoca reacciones disparatadas, con excepción de que siempre las habrá. En este sentido y como punto de finalización, nadie piensa nada extraño si vemos a jugadores internacionales de fútbol o tenis con un mando de videojuego horas previas a sus partidos, jugando a PES o a FIFA. Incluso lo vemos simpático. Se me dirá: pero es un deporte. No sé yo si algunos desenlaces de encuentros difieren mucho de lo que ha sido en más de una ocasión una verdadera batalla campal. Pero todo enmarcado en el discurso de lo políticamente correcto de que se trata de una actividad lúdica sana. En fin... mucho por andar y mucho por investigar aún.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- CAFFREY, M. (2000): «Toward a History-Based doctrine for wargaming». *Aerospace Power Journal*, 00, 33-56.
- FEIXA, C. (2008): «La generación digital». En: B. Gros (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, Grao, pp. 31-50.
- GARCÍA FITZ, F. (2003): *La Edad Media. Guerra e ideología. Justificaciones religiosas y jurídicas*, Madrid, Sílex.
- GARCÍA FITZ, F. (2005): *Las Navas de Tolosa*, Barcelona, Ariel.
- GARCÍA FITZ, F. (2006): «La batalla en la Edad Media: algunas reflexiones». *Revista de Historia Militar*, 100, pp. 93-108.
- GARCÍA FITZ, F. (2010): «La Reconquista y la formación de la España medieval (de mediados del siglo XI a mediados del siglo XIII)». En: *Historia militar de España. Edad Media*, coord. M.A. Ladero Quesada, Madrid, RAH-Ministerio de Defensa-Laberinto, pp. 141-215.

- GARCÍA FITZ, F. (2011): «Tecnología, literatura técnica y diseño de máquinas de guerra durante la Baja Edad Media occidental: el *Thexaurus regis Franciae acquisitionibus Terrae Sanctae* de Guido da Vigevano (1335)». *Anuario de Estudios Medievales*, 41-2, pp. 819-864.
- HEREDIA, J. y FELIU i SAMUEL-LAJEUNESSE, J. (2009): «Género y videojuegos: una revisión de la literatura científica». En: *Género, TIC y videojuegos*, A. Gil y Vall-Ilovera, M. (coord.), Barcelona, UOC, pp. 11-29.
- HERREROS UBALDE, P. (2014): *Yo, mono*. Barcelona, Destino.
- HERREROS UBALDE, P. (2014): ««Homo futbolensis»: a los primates nos gusta jugar». *Diario El Mundo. Crónica*, nº 969 (2014, mayo, 18), 20-21.
- JENKINS, H. (2009): *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona, Paidós.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2009): «Videogames and the Middle Ages». *Imago Temporis*. 3, 311-365.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2011a): «Cruzadas, cruzados y videojuegos». *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*. 17, 363-407.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2011b): «The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames». *Imago Temporis*. 5, 299-340.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G. (2014): «La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico». En *LX Estudios de Frontera*. Jaén, Diputación Provincial de Jaén, 317-336.
- KEEGAN, J. (2011): *Secesión. La guerra civil americana*, Madrid, Turner.
- KEEGAN, J. (2014): *Historia de la guerra*. Madrid, Turner.
- MÁRQUEZ, I.V. (2014): «Género y videojuegos. Roles, estereotipos y usos», *Telos*. 96, pp. 1-18.
- MORDUCHOWICZ, R. (2008): *La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*, Buenos Aires, Paidós.
- Moreno, I. (2008): «Videojuegos constructivos y aprendizaje participativo». En: B. Gros (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, Grao, pp. 73-92.
- PARKER, G. (ed.) (2010): *Historia de la guerra*, Madrid, Akal.
- PRENSKY, M. «Digital natives, digital immigrants». <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.
- Versión en castellano: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- RONCO, F. (2014): «Wargame o juego de guerra como hobby». 24 de febrero de 2014. <http://www.queremosjugar.org/wargame-o-juego-de-guerra-como-hobby/>

- SÁNCHEZ MÉNDEZ, S. (2010): «Sun Tzu 2.0. El arte de la guerra en los juegos de estrategia». 2010-02-16. <http://razonartificial.com/2011/04/sun-tzu-2-0-el-arte-de-la-guerra-en-los-juegos-de-estrategia/>.
- SÁNCHEZ SAUS, R. (2005): «La frontera en la caracterización de la aristocracia andaluza. El memorial de servicios de los Orbaneja de Jerez (1488)». En *La nobleza andaluza en la Edad Media*, Granada, Editorial de la Universidad de Granada, pp. 215-261.
- SUN TZU (2011): *El arte de la guerra*, Madrid, EDAF.
- TORO CEBALLOS, F. (1993): *El discurso genealógico de Sancho de Aranda*, Jaén, Centro de Estudios Históricos «Carmen Juan Lovera».
- WELLS, H. (1913): *Little Wars*. <http://www.gutenberg.org/files/3691/3691-h/3691-h.htm>.

~ Ilustración 6 ~



MEDIEVALIST GAMER. **UN NUEVO TIPO DE HISTORIADOR**

Este es un trabajo que considero necesario en tanto que aborda una reflexión abierta acerca del choque que representa la irrupción de las tecnologías digitales, en toda su extensión, en la disciplina del Medievalismo y, para mayor concreción, en la labor del medievalista. No obstante, este reto va a estar vinculado a una exposición tranquila y pausada acerca de la realidad de estas tecnologías en el marco de la docencia e investigación en Historia Medieval y, como expresión más clara de nuestra tarea, de la difusión de esos resultados.

Es hecho conocido, por evidente, que hacer Historia ha sufrido a lo largo de los tiempos distinta consideración por cuanto el reflejo del conocimiento del pasado se ha transformado según el contexto que requería esa serie de nociones sobre sucesos y procesos del pretérito. No es mi argumento principal fundamentar qué entendemos hoy por historiador, por cuanto la profesión discurre por senderos muy diversos, sobre todo a raíz de la eclosión del debate historiográfico desde hace más de tres décadas¹, aunque la preocupación, por razones

1 Es una constante el hecho de cuál es la esencia de nuestra labor, qué papel desempeñamos en la sociedad y, en consecuencia, qué se espera de nosotros. Uno de los más conocidos y nos sirve como referencia incluso en el aula es el de E. MORADIELOS GARCÍA: *El oficio de historiador*, Madrid, Siglo XXI, 2008 (5ª edición). Sobre los derroteros actuales de los historiadores: CANTERA MONTENEGRO, E. y MARTÍNEZ ÁLVAREZ, J.: *Tendencias historiográficas actuales*, Madrid, Ed. Univ. Areces, 2013. Para el caso de los modernistas y contemporaneístas, véase ALTED VIGIL, A. y SÁNCHEZ BELÉN, J.A.: *Métodos y técnicas de investigación en Historia Moderna e Historia Contemporánea*, Madrid, Ed. Univ. Ramón Areces, 2006. No obstante, es una referencia inexcusable la obra de M. BLOCH: *Apología para la Historia o el oficio de historiador*, México, FCE, 1996 (1ª ed. en francés en 1993). Muy atractivas las palabras de D. HACKETT

obvias, son tan antiguas como la propia disciplina. Por el contrario, y asumido que el concepto es el que tiene el experto y/o *fan* como objetivo final el análisis, comprensión y divulgación de fenómenos y civilizaciones del pasado, además del disfrute de esos conocimientos, la propuesta que realizo se sumerge en un mundo ciertamente inédito que precisará de esfuerzos de adaptación a los nuevos tiempos presentes y de futuro inmediato. No obstante, Manjón Esteban insiste en que nos hemos preocupado, pero no dedicado, a resolver los umbrales del historiador y la autoridad que la Historia tiene o no, y «que no hemos conseguido definir muy bien (ni por tanto, y lo que es más importante, explicar) qué tipo de conocimiento aporta la Historia, qué utilidad social tiene el conocimiento histórico, ni qué capacidades o habilidades cognitivas aporta su estudio»². Cuando hoy se exigen evidencias en casi todos los ámbitos de nuestra sociedad, es hora de plantear seriamente respuestas concretas ante determinados retos³, como el que expongo en este estudio.

Trato de exponer la realidad cambiante acerca de lo que se puede considerar como «punto de partida» por parte de ese historiador para realizar su análisis e incluso su exposición, con un factor de inicio identificado como nuevo por cuanto no existía con anterioridad⁴. Me refiero, evidentemente, a la línea de salida que muchos de los nuevos historiadores tienen tras haber encarnado a usuarios de videojuegos de guion histórico. Debo insistir en el asiento y difusión global de este medio de ocio digital a partir de los inicios del presente milenio, pero ya lo he hecho en otros lugares —el presente volumen recopilatorio es buen ejemplo—, y he de reiterar esa realidad como algo tangible basado en los datos económicos ofrecidos por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI)⁵, con 2013 establecido como año base de consolidación de la industria del videojuego como la primera de ocio visual e interactivo.

FISHER: «Las falacias del historiador», *Cuadernos de Información y Comunicación*, 7 (2002), pp. 293-315 (traduc. E. Aladro), quien, mediante una exposición directa, clara y de manera irónica alude a los graves «peligros» que acechan a los historiadores en el desarrollo de su labor.

2 MANJÓN ESTEBAN, A.: «La imagen social del oficio de historiador», *El Futuro del Pasado*, 2 (2011), p. 284.

3 Sobre la situación actual del medievalismo hispánico, refiero el contexto en el que nos desenvolvemos a mitad de la segunda década del siglo XXI («Reflejos en el medievalismo y en los medievalistas del cambio de una época: de un balance a un compromiso», *Vínculos de Historia*, en prensa), y más que soluciones, ahí aludo a los posicionamientos asumidos desde la Academia hacia el tiempo que nos ha correspondido vivir.

4 GLEZER, R.: «Ser historiador no século XXI», *Antíteses*, 7 (2014), pp. 10-19.

5 Informe de 2014: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Anuario_AEVI_2014.pdf.

~ Ilustración 1 ~



El surgimiento de un nuevo tipo de historiador es una hipótesis que planteo en este estudio como una posibilidad más que real, pues en breves años no será extraño encontrar a profesionales cuyo primer acercamiento y encuentro con procesos históricos habrá sido tras encarnar a un *gamer* eventual o habitual. Posiblemente se piense que todo esto supone una anécdota, pero no lo es desde el mismo momento en que encarna un síntoma más de lo que conforma la sociedad digital en la que nos desenvolvemos. Buena parte de nuestra labor se basa en la utilización de esas nuevas herramientas, pues no solo se fundamenta en la adquisición y organización informativa, sino en la fase de divulgación de resultados⁶. Recordemos que nos hallamos inmersos en una revolución tecnológica y de *comunicación*. Obviar que tenemos la obligación de comunicar nuestra labor como historiadores es contribuir, de forma indolente, a no satisfacer lo que se nos demanda desde el conjunto social, y seguiremos instalados en la «preocupación permanente» que ya pasa a convertirse en «perpetua», como una condena, aunque de si es revisable o no dependerá de las respuestas que demos desde la disciplina.

6 Los resultados del taller nº 33, se circunscriben a responder a este reto: EIROA, M.; PONS, A.; GONZÁLEZ, I.; VELASCO DE CASTRO, R. y TORRES GARCÍA, A.: «El entorno digital y el oficio de historiador», en *Pensar con la Historia desde el siglo XXI*, Actas del XII Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea, Madrid, Asoc. de Historia Contemporánea, 2015, p. 5.865.

1. CÓMO SABÍAMOS DEL PASADO: LA MEMORIA

Incluso antes de plantear esa pregunta, hay que reflexionar acerca del sentido de nuestro rol como historiadores. La memoria es el elemento clave, pues nos muestra el camino concreto hacia la supervivencia. No conservar «memoria» significa perderlo todo. Sin memoria, no somos nada porque no somos nadie. Con ocasión del terremoto en la ciudad de Lorca (Murcia, España) en mayo de 2011, y con la obligación de abandonar precipitadamente los hogares en los edificios declarados en ruina, los habitantes afectados querían rescatar de sus casas las pruebas de sus particulares historias: un recuerdo, las fotos... De entre todos los enseres y cosas, elegían claramente los símbolos y evidencias de la memoria familiar. Lo sé, porque yo estuve allí, y como historiador fue lo que más me impactó, por encima de cualquier otra percepción.

Hartog alude a que los historiadores competimos contra memoria, patrimonio y conmemoración como fuentes para dar respuesta al debate identitario⁷, pero sinceramente no creo que se trate del mantenimiento de un litigio, sino de la suma de estos mismos elementos. De hecho, son inmersivos e incluyentes, por lo que las soluciones pueden hallarse en conjunto y, de manera sencilla, se adaptarán a esa demanda que cada usuario precisa.

La precisión de un referente para forjar y fijar la memoria histórica es la esencia del desarrollo del concepto de identidad, pues en el pasado común se fundamenta la identificación con el grupo. La memoria individual queda definida como la interpretación particular de un recuerdo. Pero en el mismo momento en que no se ha percibido de forma directa, y el conocimiento ha sido adquirido por medios de comunicación grupal (lo ha oído, lo ha visto o lo ha leído a través de una evocación hecha por otros sobre hechos que afectan al conjunto), nos ubicamos en un marco general que hace que ese recuerdo se convierta en recuerdo colectivo⁸ y que sirve de cohesión social⁹, leamos el factor identitario.

Por lo tanto, el historiador es uno de los pilares que mantienen el sustrato del recuerdo y aquel a quien le corresponde interpretar los sucesos del pasado con una visión contemporánea. Su discurso ha venido marcado por las vías

7 HARTOG, F.: «Historia, memoria y crisis del tiempo: ¿qué papel juega el historiador?», *Historia y grafía*, 33 (2009), pp. 115-131.

8 CANDAU, J.: *Memoria e identidad*, Buenos Aires, Del Sol, 2004.

9 GARCÍA PEÑARANDA, Ch.B.: «La gestión social del recuerdo y el olvido: reflexiones sobre la transmisión de la memoria», *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 49 (2011). <http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/cbernard.pdf>

~ Ilustración 2 ~



de transmisión, que hasta el siglo XXI lo han encarnado tres grandes canales de comunicación, y que han generado diferentes tipos de Historia. Sabíamos del pasado por medio de lo que oíamos, de lo que se contaba en cualquiera de sus manifestaciones orales, desde el romance hasta la gesta: es la **historia oída**. Su existencia es permanente en todas las culturas y en todas las épocas, y en ningún momento ha perdido presencia, incluso aún hoy día. La escritura abrió un abanico de posibilidades enorme, y el proceso de fijación de sucesos fue madurando por diversos soportes y culturas hasta llegar a la ciencia histórica, que en la actualidad identificamos con la producción historiográfica más ortodoxa. La **historia escrita**. Ninguna de las dos ha perdido vigencia. En tercer lugar, la representación gráfica, menos abstracta que la escritura, también tuvo su particular expresión, pues en forma de pintura o escultura, diversas civilizaciones pudieron retratar hechos del pasado para que no se olvidasen. Eran mensajes directos que podía ver toda persona presente. Es la **historia vista**. Algunas representaciones teatrales también cumplían con ese planteamiento, donde las obras de Shakespeare o de Lope pueden ser ejemplos excelentes sobre hechos del pasado. La aplicación de la tecnología de la imagen en fotografía a partir de mediados del siglo XIX abrió nuevas vías para la fijación de la memoria, pues la técnica suplía a la habilidad del artista

para reflejar la realidad incluso con la ventaja (si era eso lo que se perseguía) de no manipular la escena dependiendo de un recuerdo. Lo que se veía era lo que se retrataba; y viceversa. Pero el lenguaje fotográfico iba a dar un nuevo salto con la cinematografía. Ahora no se trataba de imágenes fijas, como hasta ese momento había, sino que un hecho se podía recrear tal y como lo veríamos en realidad. El sonido y el color ampliaron las posibilidades para esa evocación. La memoria ya contaba con un sistema tecnológico para su difusión y su permanencia, además con una potencialidad nunca antes vista. La televisión terminó por explorar ese inédito camino, y convirtió al siglo XX en el de difusión cultural (incluidos los contenidos históricos) más importante desde que nuestra especie se dispersase por el planeta. La memoria se podía forjar, perpetuar, manipular, interpretar, ver, oír... Esa recuperación del recuerdo ha llevado a aplicar la tecnología hasta límites insospechados hasta hace bien pocos años, y las primeras imágenes filmadas ya es posible «pintarlas» de forma que se puedan percibir tal y como lo verían quienes las vivieron realmente¹⁰. El cine y la televisión asumieron una responsabilidad comunicativa en todos los órdenes, y desde el mismo principio de ambos medios cundieron las producciones sobre tema histórico. Si Griffith ya anunció el impacto de la cinematografía para la difusión cultural e histórica, hoy podemos aludir a los miles de películas que asientan ese cine histórico como un género específico. El hecho de que incluso exista un canal televisivo dedicado a producciones históricas (con desigual fortuna), puede ser un buen ejemplo de todo lo dicho. Nunca tantas personas «vieron y oyeron» el pasado.

10 Con este objetivo se aplicó a las películas filmadas en la etapa del blanco y negro, con el fin de acercar al público un producto más comercial acostumbrado ya al color. Pronto esta moda cayó en desuso, pues la corriente de respeto por la obra del autor (los realizadores ya contaban con la imposibilidad del color para filmar sus producciones, y no dudo de que la sangre «negra» y las sombras filmadas por el maestro Hitchcock que se ven en la escena del asesinato en la ducha de *Psicosis*, no es comparable a lo que hubiera hecho con el uso del color. Y ejemplos los tendríamos a millares. Pero esa recuperación de lo «auténtico» llevó a generar unos productos documentales de cintas recuperadas de las dos grandes conflagraciones mundiales (*La I Guerra Mundial en color*, 2003, y *La II Guerra Mundial en color*, 1999, ambas de Fremantle Media Ltd.). Al comienzo de los documentales, la voz en *off* alude precisamente a esa idea de ver las escenas tal y como las vieron los testigos de entonces. Podemos ver un comentario parecido en el texto referido a una exposición de cien fotografías en color de la galería Bilderwelt de Berlín, anunciada en el portal de *Canal de Historia*: «La Gran Guerra, que tuvo lugar entre el 1914 y 1918, siempre llegó a nosotros, viajando en el tiempo, pero sin colores: las imágenes reales nos cuentan acerca del horror de la guerra, pero con una distancia insalvable: el blanco y negro, razón por la cual no las podemos ver como si estuviéramos allí». <http://mx.tuhistory.com/noticias/la-primera-guerra-mundial-en-colores>.

~ Ilustración 3 ~



De todos estos factores podemos extraer que la memoria se ha ido alterando según el medio usado para consolidarla. Pongamos el ejemplo de la batalla de Azincourt. Aparte de toda la literatura historiográfica existente¹¹, hay que hacer referencia al recuerdo específico que tuvo sobre la cultura inglesa, glorificada por la obra de Enrique V de Shakespeare. Solo quedaba en la mente de los asistentes a la representación, pero sus diálogos llevaron a forjar parte del acervo específico anglosajón, y la expresión de «band of brothers»¹² cuajó de la mano del genial dramaturgo que la puso en los labios del rey inglés momentos antes del encuentro el día de San Crispín. Diversas representaciones pictóricas

11 Por ejemplo, las monografías de J. BARKER (*Agincourt: el arte de la estrategia*, Barcelona, Ariel, 2009) y de A. CURRY (*The Battle of Agincourt: Sources and Interpretations*, Woodbridge, Suffolk, Boydell, 2000; *1415. Agincourt. A new history*, The History Press, Marston Book Services, 2015), las páginas dedicadas por J. KEEGAN en *El rostro de la batalla* (Turner, 2013, 1ª ed. 1976), o la entrada escrita por Cl.J. ROGERS (además editor de la obra) en *The Oxford Encyclopedia of Medieval Warfare and Military Technology*, vol. 1, Oxford Univ. Press, 2010, pp. 7-10.

12 Así se denomina una de las series de televisión más conocidas de la productora HBO, a partir de la obra de S.E. AMBROSE (*Hermanos de sangre*, Barcelona, Inédita Ed., 2008), que participa también en el guion, y relata las experiencias de combate de la compañía Easy, de la 101ª Aerotransportada norteamericana, durante la II Guerra Mundial.

refieren el encuentro, pero será la película de 1944 (dir. Laurence Olivier) con guion basado en la obra de teatro la que fije el hecho definitivamente en las retinas de los espectadores, hecho que se reafirmó en el *remake* de la obra en la producción de Kenneth Branagh en 1989. Pero multitud de representaciones gráficas en libros de divulgación histórica, incluso con dioramas del desarrollo de la batalla, la han hecho muy difundida entre los especialistas y aficionados tanto al periodo medieval como a la Historia de la guerra. La novela de Bernard Cornwell¹³ completa estas referencias.

Pero no es este el objetivo del presente estudio, sino el que representa la novedad de la existencia de la tecnología digital. Aplicada como producto de ocio, el videojuego, tenemos una posibilidad inédita hasta la fecha: podemos estar presentes en la vanguardia inglesa de Enrique V con enfoques de cámara dirigidos por nosotros mismos. En *Medieval Total War II* (The Creative Assembly, 2006) se puede ver con un efecto absolutamente nuevo, donde el usuario forma parte de esa percepción a través de la experiencia de juego. Es la **historia vivida**. Los motivos que diferencian al videojuego del resto de medios son precisamente los que hacen que tengan ese éxito; según Rouse¹⁴, existen muchas razones por las que los usuarios se acercan y utilizan un videojuego: por cuanto representan un desafío, su carácter de inmersión y que el jugador espera intervenir, no solo mirar.

Otro fenómeno que reclamaba nuestro interés es el de la recreación histórica (*re-enactment* en inglés)¹⁵, que ya cuenta con miles de seguidores en Europa, pero que poco a poco se asienta también en España. Es una forma distinta de «vivir» la historia, pues se basa en la recuperación auténtica de la vestimenta y la búsqueda de los escenarios reales. Hay realismo físico y no virtual.

Volvamos al ámbito de lo digital. Las posibilidades para las producciones de cine y televisión eran enormes, y veíamos y oíamos por primera vez en nuestras pantallas bestias jurásicas, por poner un caso, recreadas con un realismo excepcional. Situaciones inverosímiles, solo imaginadas de forma particular, se están forjando en la memoria colectiva de manera mucho más verosímil, pues

13 *Azincourt*, EDHASA, 2009. Toda la trama se sostiene en la historia ficcionada de un arquero, Nicholas Hook, que participa en la batalla.

14 ROUSE, R.: *Game Design Theory and Practice*, Plano, TX, Wordware Publishing, 2001, pp. 2-19.

15 Remito al estudio de G. CÓZAR LLISTÓ: «Didáctica a pie de calle: el compromiso social de la Historia», en J.F. JIMÉNEZ, I. MUGUETA y G. RODRÍGUEZ (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, pp. 175-194.

la recreación por medio de la tecnología digital es mucho más efectiva y con un potencial mayor que el empleado en las producciones del cine de los 60, por mencionar un ejemplo. El videojuego, insisto, sencillamente es una más de esas aplicaciones. Pero lo impactante de ese nuevo canal de ocio cultural es su vertiginoso asiento entre las generaciones más jóvenes desde hace dos décadas¹⁶, y se «ha consolidado como una de las expresiones de creatividad humana más relevantes de la cultura contemporánea y de la industria cultural»¹⁷. La conformación de la generación multimedia ha hecho que este tipo de entretenimiento ya esté completamente extendido en 2016, y que la realidad ya no haya que justificarla. Entre las múltiples bondades y versatilidad del medio y lo nefasto que puede resultar su uso, nos encontramos con una extensa gama de grises que cubre todas las opiniones. Pero no trato de exponerme en un debate que caería de manera fácil en la «falacia de las cuestiones encontradas» a la que alude Hackett Fisher¹⁸, para dar por resuelta una cuestión que creo superada. Los videojuegos sirven para «contar historias», en palabras de P. Lacasa¹⁹, y su potencial educativo ya está fuera de toda duda. El planteamiento ahora es saber si tras su desarrollo tecnológico y temático a partir de los 90 del pasado siglo²⁰, tendrá incidencia en la forma de hacer Historia y, en concreto, en hacer Historia medieval.

16 LEVIS, D.: *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*, Barcelona, Paidós, 1997.

17 ARANDA, D.: «Jugar y juego», en D. ARANDA (ed.), *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*, Barcelona, UOC, 2015, p. 11. J. NEWMAN comienza uno de sus estudios más recientes, de forma directa de la siguiente manera: «Disappearing? Surely there can be little about the contemporary videogames marketplace or the state and status of videogaming as a mainstream cultural practice undertaken and enjoyed by millions of people across the world that can lead us to think that videogames might be disappearing». *Best Before. Videogames, Supersession and Obsolescence*, New York, Routledge, 2012, p. 1.

18 «Un debate entre dos lunáticos acalorados no asegura que al final triunfará la razón. Una discusión entre dos mentirosos patológicos es un improbable camino a la verdad. Una conversación entre locos difícilmente abocará a la victoria de la sabiduría. Los métodos adversativos puede que sean apropiados en el juzgado, donde el objetivo es la consecución de la justicia, pero son inapropiados en las aulas, donde el propósito es el refinamiento de la verdad. Una lucha entre dos exponentes acérrimos de X e Y no ayudará nada si Z era en realidad la cuestión, como suele pasar. Y entre X y no-X la diferencia es meramente de una cifra, de una nulidad, de cero». HACKETT FISHER, D.: «Las falacias del historiador», p. 295.

19 LACASA, P.: *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Ed. Morata, 2011, pp. 206 y ss.

20 Sobre los cambios en el medio de esa década, véase: MARTÍNEZ CANTUDO, R.: *La generación que cambió la historia del videojuego*, Madrid, Síntesis, 2015.

~ Ilustración 4 ~



2. RETO PARA EL HISTORIADOR, DESAFÍO PARA EL MEDIEVALISTA

Es un hecho que vivimos en un mundo cambiante, además a una velocidad de vértigo. Las modas nunca fueron más fugaces y los avances tecnológicos han permitido una mejora en la calidad de vida sin precedentes. Como estudiosos del campo de las Humanidades, sería una torpeza negar que todo esto no tiene ningún reflejo en nuestra labor. Si para todos está asumido que la web 2.0 ha alterado también las relaciones sociales y el conocimiento de las cosas, también lo está el hecho de que esa tecnología digital ha irrumpido en los despachos y en nuestras investigaciones: procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos, correo electrónico, materiales escaneados, ingentes cantidades de bibliografía a nuestra disposición online, consultas de documentación original las veinticuatro horas de los 365 días del año sin restricciones... Y este software lo asumimos como algo cotidiano, de la misma manera que lo hacemos cuando atendemos una llamada en nuestros teléfonos inteligentes o contestamos a un mensaje instantáneo sin percatarnos de que posiblemente estemos contestando a alguien que está a miles de kilómetros. Los materiales que podemos llevar a un archivo se han incrementado (donde hay permiso para ello) con una cámara digital y un ordenador personal portátil desde hace ya algunos años. En 1992 acudía al Archivo de la Real Chancillería de Granada con un PC que era más portable que otra cosa, y

resultaba una excepción, aunque por meses cada vez lo era menos. En veinte años, nuestro mundo ya no es el mismo, entonces... ¿por qué la Universidad y la ciencia que se hace en ella no ha tenido que cambiar? Evidentemente que lo ha hecho, y las respuestas por parte de los historiadores deben adaptarse a las preguntas que se nos hacen²¹. Son las mismas: cómo era el pasado, pero acomodadas al contexto social, a los nuevos conceptos y valores con los que se baraja el conocimiento del pasado para explicar el presente.

He aludido a que el videojuego es, sencillamente, un elemento más de ocio resultado de la universalización de estas tecnologías digitales. Hoy constatamos una realidad que responde a dos posturas que son erróneas por parte de quien no conoce el medio. No es un hecho concreto, y está bastante generalizado aún: «el primero es que se ha considerado que los juegos son un medio infantil. Esto significa que inmediatamente son denigrados a la categoría de pasatiempo trivial -algo de lo que ‘se sale’ cuando se madura- y que, por tanto, no requiere investigación. El segundo es (que) los videojuegos han sido considerados como meras bagatelas —arte menor— que no tienen nada del peso, la gravedad o la credibilidad de los medios más tradicionales»²². Y son presupuestos equivocados porque el videojuego ya sabemos que traspasó hace mucho tiempo el umbral de ser un producto hecho exclusivamente para niños o adolescentes²³ y, por otro lado, porque también está asumido que se trata de un producto cultural del mismo nivel que el resto; no es un aserto particular, sino que desde el mismo momento en que es una forma de expresión y comunicación, y deja de ser un simple videojuego para representar algo más, con una significación cultural diversa, ya no lo podemos estimar como un fenómeno intrascendente.

Por lo tanto, hemos de asumir como individuos que formamos parte de esos cambios y de esas nuevas aplicaciones tecnológicas. Como historiadores, aún queda un factor clave para que toda esta dinámica afecte a nuestra disciplina. Se trata de la producción de títulos vinculados a guiones históricos.

21 LÓPEZ CIVEIRA, F.: «El historiador y sus retos», *Clío América*, 2 (2008), pp. 152-158.

22 NEWMAN, J.: «¿Por qué estudiar los videojuegos?», en D. ARANDA y J. SÁNCHEZ-NAVARRO (eds.), *Aprovecha el tiempo y juego. Algunas claves para entender los videojuegos*, Barcelona, UOC, 2009, pp. 67-68. Editado originalmente en 2004, se ha hecho una segunda edición en lengua inglesa en 2013 (*Videogames. Second Edition*, New York, Routledge).

23 De hecho, y en referencia a su aplicación en el plano docente, hay que señalar que las relaciones entre niños y adultos son mucho más simétricas en el videojuego que en contextos tradicionales de enseñanza-aprendizaje. LACASA, P.; MARTÍNEZ-BORDA, R.; MÉNDEZ, L.; CORTÉS, S. y CHECA, M.: *Aprendiendo con los videojuegos comerciales. Un puente entre ocio y educación*. http://www.adese.es/pdf/informe_UAH.pdf.

Cuando el trasfondo o la meta del juego tiene como objeto una atmósfera, un suceso, un personaje o una evocación del pasado, podemos decir que la Historia entra en escena y se convierte en el sustrato de la trama²⁴. Así, todo este proceso, que ha sido vertiginoso en muy pocos años, ha impuesto un reto para el historiador, condicionado por diversos factores. En primer lugar, es evidente que hay que conocer el medio para saber su potencial y sus limitaciones, incluido el lenguaje lúdico preciso para comprenderlo en su totalidad²⁵; a continuación, ser conscientes de qué repercusión tiene en todos los planos del conocimiento y de las destrezas y percepciones de cualquier desarrollo²⁶; lógicamente, es imprescindible tener en cuenta el papel del usuario y, por ende, la actividad de ocio inherente al medio y su esencia de juego²⁷, lo que comporta las características propias de enseñanza-aprendizaje²⁸. Por último, el concepto *tiempo* en todas sus manifestaciones²⁹, tanto el que se dedica a su uso como el que se percibe en el juego, incluida la realidad de la «pérdida de tiempo».

Una vez el historiador tiene estas premisas en consideración, debe ser consciente ante todo de que es un medio que proporciona información. La cantidad de contenidos insertos en muchos de estos títulos es enorme, en ocasiones abrumadora. La pregunta pertinente en este momento es si esas aportaciones son fiables o no. El papel del asesor en estas producciones es de lo más diverso, y las posibilidades de captar informantes ha crecido muchísimo gracias a la red. Hay que contar necesariamente con el fenómeno *fan*, que dará lugar en muchas ocasiones a los *mods* y a las aportaciones hechas en la fase beta de los productos. La labor de asesoría se completa y se complementa con la del traductor, por cuanto este precisa de la documentación. Como en muchas ocasiones, los títulos han sido desarrollados originariamente en otro idioma diferente al del usuario, y algunas empresas los traducen para el país meta, por lo que es digno de tener presente el papel de quien traduce el juego a la lengua

24 «Haz tuya la historia. La historia es el escenario». Vídeo introductorio de *Assassin's Creed. Liberation* (Ubisoft, 2012).

25 PÉREZ LATORRE, Ó.: *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*, Barcelona, Laertes, 2012.

26 NETZLEY, P.D.: *How Do Video Games Affect Society?* San Diego, ReferencePoint Press, 2015.

27 TOST, G. y BOIRA, O.: *Vida extra. Los videojuegos como no los has visto nunca*, Barcelona, Penguin Random House, 2015.

28 HUTCHISON, D.: *Playing to Learn. Video Games in the Classroom*, Westport, Teacher Ideas Press, 2007.

29 DEL PORTILLO, A.: «Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego», *Icono 14*, 2-2 (2004). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1335384>.

~ Ilustración 5 ~



y cultura de ese usuario; la libertad sugerida a este profesional se le coarta en este tipo de juegos, ya que necesitan documentarse y aferrarse más al guion³⁰.

Puede parecer que el asunto queda expuesto de forma exagerada ante un fenómeno que sea de llegada y de salida, y que en pocos años desaparecerá. Si así fuese, nuestra preocupación ante el reto no estaría justificada. Pero el medio ha llegado para quedarse. Por lo tanto, cabe preguntarse en este momento qué nos vamos a encontrar en un videojuego. Desde su nacimiento y primeros pasos de su desarrollo, hay miles de producciones hechas con una enorme variedad tecnológica y temática, pero centro la mirada sobre los de guion histórico y pseudohistórico. Pero atención: al ser una forma de cultura y expresión, no es extraño que algunos títulos tengan aportes culturales procedentes del acervo propio del desarrollador, caso de todos los centrados en mundos post-apocalípticos, como la saga *Fallout* (diversos desarrolladores, aunque el más conocido es el estudio de Bethesda, 1997-2015).

Videojuegos de temática histórica los encontramos de todo tipo y para todas las épocas, desde la Prehistoria hasta la más rabiosa actualidad, pasando por la Antigüedad Clásica, la Edad Media, la Moderna y la Contemporánea.

30 SERÓN ORDÓÑEZ, I.: «La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir Historia», *Trans*, 15 (2011), pp. 103-114.

Deben cumplir las cuatro características para ser considerados como videojuegos históricos: ser veraces, tener verosimilitud, contener información y libertad para jugarlo³¹. Lo interesante es que, al ser un fenómeno global, la potencia de su mercado es el mundo, y la demanda de un producto específico siempre es alta, pues unos millares de aficionados a un fenómeno o suceso histórico sí existen repartidos entre los cinco continentes (diría que seis, pues dudo mucho que entre los científicos que pueblan las bases antárticas no juegue nadie en sus ratos de ocio). De esta manera, encontramos con títulos que ofrecen la posibilidad de jugar a momentos tan específicos como las guerras Gempei en Japón del siglo XII (expansión *Rise of the Samurais* en *Total War Shogun 2*, The Creative Assembly, 2011), la Guerra de Madison (*Birth of America II. Guerras en América*, Ageod, 2009), la conquista de la Africa Minor por Belisario (expansión *El último romano* de *Total War: Attila*, The Creative Assembly, 2015) o la Operación Hooper en la Angola de 1988 (*Graviteam Tactics: Operation Star*, expansión *Operation Hooper*, Graviteam, 2014). Lógicamente no menciono a los más numerosos sobre buena parte de los escenarios de las dos guerras mundiales (sobre todo de la última), del Imperio Romano o del periodo medieval.

Y si la diversidad temática es muy amplia, hay que aludir a que esa información recalca en el usuario de forma diferente, pues atiende al modo de jugar según la tipología del videojuego elegido. No es lo mismo jugar a un título de estrategia por turnos que a uno de aventura gráfica, por poner un caso. Lo que visualmente nos puede mostrar una escena de *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft, 2015) sobre la Londres victoriana no es lo mismo que nos ofrece una pantalla de *Victoria II* (Paradox Development Studio, 2010), juego de estrategia sobre el mismo periodo aproximadamente; y viceversa, la información disponible en este último, no tiene parangón en el primero.

Por todo ello, es pertinente decir que existe un reto para el historiador desde el mismo momento en que esos productos están disponibles en el mercado y son, por sí mismos, un canal de comunicación de contenidos históricos de primera magnitud, al igual que en su día lo fue y lo sigue siendo el cine y la televisión. Pero considero que ese envite y la preocupación generada no está determinada por el hecho de que el conjunto de la sociedad asuma que lo que aparece en sus pantallas es lo veraz, pues es algo a lo que nos hemos enfrentado desde la aparición de la cinematografía. Es el juicio apriorístico del futuro historiador que ha jugado, y ese factor lo convierte en el foco de nuestra atención. A nuestras facultades hace ya algunos años que llegan alumnos *gamers*, videojugadores, que

31 <http://www.historiayvideojuegos.com/?q=node/32>.

~ Ilustración 6 ~



han visto la Historia y la *han oído*, además de haberla estudiado de forma tradicional en sus institutos y colegios. Lógicamente, si esta es una situación general para todos los historiadores, el medievalismo, de forma específica, no iba a ser una excepción. Pero, ¿por qué aludo a este proceso del medievalista que recibe al *medievalist gamer*, al videojugador medievalista, como un *desafío*? Precisamente por la iconografía previa que ya existe en nuestra sociedad de lo que fue el periodo medieval, tanto en su plano más legendario como en el de apariencia más folclórica. Por poso cultural, todo el mundo puede reconocer lo que es medieval, en muchos casos de forma errónea porque no responde a la verdad (o lo que consideramos que fue real). Sale de sus labios la palabra «medieval», tanto si se trata de identificar un hecho o un personaje, como si es un adjetivo calificativo normalmente con carácter peyorativo similar al de obsoleto y retrógrado. Y el contexto que lo escucha lo entiende. Pero no es ese planteamiento el que nos interesa, sino al contrario, es el comentario que lo dignifica y en ocasiones mitifica: *lo medieval* como algo atractivo³². Es esa seducción del periodo la que hace que el videojugador se incline por jugar a uno de los títulos de guion inspirado en la etapa del Medievo, y quiere encontrarse lo que ya conoce, tanto si se trata de tópicos

32 GONZÁLEZ JIMÉNEZ, M.: «Percepción académica y social de la Edad Media. Un siglo de historia e historiadores», en *La Historia Medieval hoy: percepción académica y percepción social*, XXXV Semana de Estudios Medievales de Estella 2008, Pamplona, Public. Gobierno de Navarra, 2009, p. 55.

como si es una serie de sonidos preconcebidos (música y letra «medieval»³³). Y el rigor, si no lo encuentra en el título original, lo busca a través del fenómeno *mod*. Esto es un hecho, pues si no, no se explica que en algunas producciones aparezca el logotipo de *Canal de Historia* como marchamo de calidad histórica; y ya sabemos que no es precisamente ese el sello que debería llevar, pero por el momento, ninguno tiene ni el de la Sociedad Española de Estudios Medievales ni el de ningún centro universitario.

El desafío viene condicionado porque, en ocasiones, algunos de estos jugadores reciben la fortuna de la vocación (es una bendición saber con 16-18 años qué estudiar) a través de este proceso de la experiencia de juego. Lo que ve y oye, le resulta sugerente, y casi siempre traspasa la pantalla y se lanza a buscar más información. Ahí comienza el desafío, porque los contenidos que aprende en el momento previo a la entrada en el aula universitaria son mucho mayores que los que la generación previa pudo tener, por el mero hecho de la facilidad con la que le es accesible la información. A partir de ahí, tenemos la posibilidad muy real de que en cualquier clase tengamos a alumnos que nos soliciten el porqué de las cosas y no solo tablas de contenidos. Defiendo la vuelta de la figura del *maestro* frente a la actual del *profesor*, pues en esencia cumple con la función de ofrecer no solo contenidos, sino también valores, guías, caminos...

Ese imaginario colectivo que se tiene del Medioevo existe, y una solución posible es la de beneficiarnos de ese conocimiento previo, tanto para quienes serán los futuros medievalistas como para quienes nunca se acercarán a ningún libro propio de la disciplina. Es ahí donde debemos asumir ese papel de guía, de *maestros*, que conduzcan con habilidad ese interés por la etapa medieval hacia contenidos de calidad. Si no lo hacemos, lo buscarán igualmente, pero ya sin calidad contrastada.

3. DEFINICIÓN DE EDAD MEDIA EN LOS VIDEOJUEGOS

Ahora corresponde definir cómo se traduce una etapa tan compleja en la plasticidad de contenidos de un videojuego para que lo consideremos como que es de Edad Media. Tenemos que retroceder al mismo momento en que se genera el concepto. La cultura renacentista gestó la noción y el término³⁴, y ya sabemos que lo popularizó y le dio «carta de naturaleza» C. Keller. Su

33 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.F.: «Medieval Soundspace in the New Digital Leisure Time Media», *Imago Temporis*, 9 (2015), pp. 307-327.

34 Continúa indispensable la consulta de las páginas de J.I. RUIZ DE LA PEÑA sobre este tema: *Introducción al estudio de la Edad Media*, Madrid, Siglo XXI, 1984, pp. 45 y ss.

concreción temporal viene condicionada por grandes cambios socio-culturales, aunque para facilitar su comprensión se simplifica en fechas específicas. No hay un consenso de sus límites ni en su comienzo (¿476, 711, siglo III, siglo IV, siglo V?) ni en su ocaso (¿1453, 1492, 1516, siglo XV, siglo XVI, hoy?). Cada historiador aplicará sus marcas según su propio objetivo científico. Por lo tanto, hay un acuerdo en puntualizar su núcleo, pero no en la precisión de los umbrales de principio y fin. Pues esa variación se traduce también en los videojuegos.

Las fronteras temporales y geográficas del periodo medieval en muchos títulos nos van a ofrecer la misma perspectiva general que tiene la sociedad sobre esta etapa histórica, por lo que se responde desde el medio a ese imaginario colectivo de contenidos culturales ya aceptados como tópicos por cuanto son genéricos. Los desarrolladores son los primeros que se dejan llevar por ese concepto de tiempo, ya que ellos mismos y lo que consideran que el usuario espera ver en el videojuego, condiciona notablemente el guion final de la producción. Un ejemplo; *Medieval Total War II* (The Creative Assembly, 2006) expande su escenario al momento inicial de la conquista americana por la Corona castellana, y puedes jugar a la batalla de Otumba entre las seleccionadas como históricas; es más, en la expansión *Kingdoms*, una de las cuatro campañas disponibles, junto a la de las Cruzadas, a la de la Orden Teutónica y la Británica, se encuentra la americana. Pero el juego se queda en esas primeras décadas del siglo XVI y en el espacio geográfico caribeño y centroamericano. *Age of Empires II: The conquerors* (Ensemble Studios, 2000), expansión del título original, es similar en su planteamiento al mencionado de *MTWII*. Otro caso aún más significativo es el de *Crusader Kings* (Paradox Interactive, 2004), que finaliza su guion en 1453, pero que el estudio desarrollador quiso ampliar en espacio temporal con su otra producción, *Europa Universalis II* (2001), título de la saga centrado en la Edad Moderna, y deja al usuario la posibilidad de continuar con la partida hasta 1820.

Si esta es la situación con el final de la Edad Media, para el inicio los títulos no plantean cuestiones menos interesantes. El consenso indica que los primeros síntomas del declive imperial romano se produjeron ya en el siglo III, y que las invasiones bárbaras supusieron el final de la Antigüedad Clásica. Otra cuestión es si se consideran a buena parte de estos pueblos como auténticos epílogos romanos, además de que el Imperio de Oriente se mantuvo hasta muchos siglos después. *Grandes invasiones. Las invasiones bárbaras 350-1066 d.C.* (Indie Games, 2005) no deja lugar a dudas, e inicia su desarrollo en una fecha aleatoria (ya que la muerte del emperador Constante a manos del usurpador Majencio no parece tan significativa históricamente hablando) a mitad del siglo IV. *Rome: Total War* (The Creative Assembly, 2004) contó con la expansión pertinente que intentaba

~ Ilustración 7 ~



cubrir la última fase imperial y el cruce del *limes* por los pueblos germánicos: *Barbarian Invasion* (2006). Era toda una declaración del concepto, pues se considera una conclusión romana, una expansión al periodo-juego original. Pero aún más significativo es lo visto con *Total War: Attila* (2015), pues el mismo equipo de desarrollo ha generado un título específico al margen de *Total War: Rome II* (2013), y que inicia su guion en el 395 d.C., año del nacimiento del caudillo huno. Ya se pierden las referencias sobre lo que es estrictamente Edad Media, para fusionarlo en un amplio periodo anterior al año Mil, de manera que no sorprende que tres expansiones de *TW: Attila* tengan como objeto de juego la *Renovatio Imperii* justiniana, las culturas vikingas, y Carlomagno y su contexto europeo.

Y si en el plano temporal, acabo de aludir a los reflejos de indefinición propios para sus límites, en el geográfico sí que están más claros. La Edad Media es un concepto cultural europeo en esencia y, así, el escenario de los juegos ambientados en este periodo no suele ampliarse más allá de ese espacio: el mapa incluye las islas británicas, Escandinavia, las estepas rusas hasta los Urales, Oriente Próximo y el Norte del continente africano. Un buen ejemplo es *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012). Las tierras americanas solo saldrán en pantalla cuando las expansiones de la conquista mencionadas lo hagan pertinente. Como contraste y reafirmación de lo dicho, se puede indicar

que en *Empire: Total War* (The Creative Assembly, 2009) se desenvuelve por el «espacio de dominio europeo» del siglo XVIII, incluidas las colonias norteamericanas. Pues bien, como contraste es el que ofrece el mencionado *Victoria II*, que inicia su evolución situando al usuario en 1836 y tienes la totalidad del mundo, y no solo Europa y parte de América, para iniciar la partida.

Por lo tanto, se puede decir que el videojuego responde al criterio cultural histórico ya fijado, y que sigue fielmente los postulados académicos preestablecidos. Desconozco si este hecho se fosilizará a través de realidades ya fijadas por la costumbre, y que el futuro medievalista no se plantee un cambio de perspectiva temporal y geográfica, pero la versatilidad demostrada por el medio lo hace posible, no cabe la menor duda.

4. «PORQUE HE JUGADO»

Una de las cuestiones más controvertidas es si se aprende o no en los videojuegos; personalmente considero que sí. Pero sin entrar en el debate, una cosa es innegable: hay contenidos históricos que es preciso conocer con el fin de avanzar en el juego en este tipo de títulos. Al menos se debe admitir que se produce una profundización de conocimientos, en diferente grado, mientras se juega. Hace unos años, cuando el videojuego era una actividad realizada de forma individual, contaba con el hándicap de que esa aprehensión de «materia histórica» respondía exclusivamente al interés del videojugador. Pero desde que el fenómeno cuenta con la herramienta de la red para jugar, el impacto del videojuego sobre el usuario ha crecido de manera exponencial. Además, cuando se trata de títulos MMORPG, o juegos de rol multijugador masivo en línea, aumenta esa incidencia (me refiero al tipo *World of Warcraft*, como *Mortal Online*). Pero nos ceñimos a los más «históricos», como los de acción multijugador, caso de *Chivalry: Medieval Warfare* (Torn Banner Studios, 2012), *War of the Roses* (Fatshark, 2012), *War of the Vikings* (Fatshark, 2014), *Mount & Blade* (TaleWorlds Entertainment, 2008) y todas sus expansiones, títulos de la saga y *mods* (*Warband*, *Napoleonic Wars*, *Viking Conquest Reforged Edition* y *Fire & Sword*), *Life is Feudal: your own* (Bitbox Ltd., 2015), etc., y el resto de los que jugar online es una opción más (casi todos, de ahí la trascendencia del fenómeno). No se juega solo, con lo que ello supone a todos los efectos. La información se comparte porque hay colaboración en la experiencia de juego: no es lo mismo jugar contra una mente humana que contra una máquina. Esos contenidos históricos adquieren así un carácter de sociabilidad que ya le confiere el propio juego. Se completa este proceso con la posibilidad de algunos de estos títulos de jugar en modo cooperativo, es decir, a la vez en

~ Ilustración 8 ~



la misma pantalla, con el mismo hardware y el mismo software; un buen ejemplo es *El primer templario* (Haemimont Games, 2011), donde uno de los personajes que permiten la cooperación es una chica (Marie de Ibelín).

De esta forma, los usuarios van a participar y ser parte activa de una producción hecha para precisamente eso: desarrollar el juego en su última fase. Todo el diseño ha caminado desde sus primeros pasos hacia su utilización, y desde la primera idea hasta el trabajo gráfico y de documentación, se ha considerado bajo el parámetro de la jugabilidad (un juego aburrido está destinado al fracaso) y de una visibilidad atractiva. La ambientación será parte esencial de todo videojuego histórico que se precie, pues el éxito de un título también se basa en el efecto de la simulación³⁵ como recurso audiovisual que contribuye, además, a que el videojuego sea lo que es.

La labor de reconstrucción y recreación gráfica se configura como una de las claves identitarias de algunas producciones, necesitadas algunas de ellas de grandes inversiones al estilo de lo que hemos considerado siempre propio de las actividades del cine. Ahora no hay exteriores necesarios para el resultado final, pero sí en su estadio previo. Las tareas de documentación se convierten así

³⁵ En este mismo volumen, véase mi estudio «El otro pasado posible: la simulación del Medioevo en los videojuegos».

~ Ilustración 9 ~



en imprescindibles. El modelado digital de cualquier edificio que se convertirá en escenario histórico, necesita de ese rigor para conseguir el efecto perseguido de apariencia y veracidad. Ubisoft, la empresa canadiense desarrolladora y distribuidora de la saga *Assassin's Creed*, invierte grandes cantidades de dinero en conseguir este tipo de recurso gráfico con el fin de que la ambientación esté muy lograda. Para *Assassin's Creed Revelations*, cuya acción transcurre en la Constantinopla otomana de 1511, el trabajo de dirección artística fue muy concienzudo y ajustado a la realidad³⁶. De hecho, es uno de los obstáculos con los que se encuentran los diseñadores al tiempo de recrear un escenario real, pues hay «necesidad de fidelidad histórica»³⁷. París o Londres en las ediciones posteriores responden al mismo criterio a tenor de los resultados. Respecto a la capital francesa, merece la pena señalar una cuestión que tiene su importancia particular. El aspecto de la fachada de Notre Dame que contemplamos en este juego es muy diferente al que

36 Declaraciones para el programa *ZoomNet*, de RTVE, del 22 de octubre de 2011, de Raphael Lacoste, director artístico del juego. <http://www.rtve.es/alacarta/videos/zoom-net/zoom-net-assassins-creed-revelations-3d-wire-patentes-tecnologicas-22-10-11/1230414/>.

37 Son palabras de Gaelec Simard, director de misión en *Assassin's Creed. La Hermandad*. Y continúa diciendo: «Un diseñador no puede decirle a un grafista: «¡Lo siento, pero el Coliseo tiene que tener dos pisos más de altura!». *Assassin's Creed. La Hermandad. La guía oficial completa*, Piggyback Interactive Ltd., 2010 (edición española a cargo de Synthesis Iberia SL.).

tiene en *Paris 1313* (Microids, 2001), ya que en este último aparece policromada. La razón puede estar en que participó en su producción el conservador del Musée National du Moyen-Âge de París; pero mientras el plano histórico y estético es excelente, el de jugabilidad dejaba mucho que desear³⁸.

Todo ese trabajo de ambientación va a conseguir resultados espectaculares no solo en el aspecto gráfico en sí, sino en la percepción del usuario. Esto es lo que permite que en las nuevas generaciones se haya producido un cambio en el comentario utilizado para refrendar lo que se sabe y lo que no. Del «yo estuve allí» de forma manifiesta, tal y como he mencionado al comienzo de este estudio con motivo de la importancia de la memoria, al «yo estuve allí» de manera virtual porque se ha jugado. O lo que es lo mismo, hemos pasado del «lo he leído» al «he jugado». Hemos «estado» en Florencia en 1478, en la batalla de las Navas de Tolosa, en el Jerusalem de 1191... Este comentario que he utilizado en alguna de mis conferencias y en más de una ocasión, viene refrendado por una nota que aporta Judith Flanders, co-guionista y asesora histórica en la producción *Assassin's Creed: Syndicate*, donde alude a la respuesta de un niño de 10 años sobre el Coliseo romano en el sentido de conocer el monumento por haber jugado³⁹. Estas variaciones en los criterios de esos nativos digitales son las que suponen la mejor señal de que la percepción histórica ya no es la misma que hace unos años.

5. CONCLUSIONES

Los cambios sobresalientes de los que somos testigos en la actualidad tienen su reflejo en casi todas las facetas de nuestra vida. Pero no debemos caer en la trampa de pensar que son las tecnologías digitales las causantes exclusivas de esas transformaciones. Si acaso contribuyen, como herramientas que son, a hacernos la vida más cómoda, por mucho que se piense que eso obliga a aprender a utilizarlas. Desconocemos qué alcance tendrá todo este desarrollo, pues sería aventurado tener un criterio desde el mismo momento en que los valores, que es lo importante, también se han alterado. El historiador, el medievalista, necesita estar atento para no dejarse atrás todo el bagaje que ha de aportar a lo que la sociedad le demanda. Los avances en la tecnología no se frenan, por ahora, y tendremos a nuestra disposición nuevos instrumentos para difundir los resul-

38 «Malheureusement, seuls l'esthétique et la richesse historique revêtent un certain intérêt». Comentario del portal de videojuegos francés *Jeuxvideo.com*. <http://www.jeuxvideo.com/jeux/pc/00003033-paris-1313.htm>.

39 SUCASAS, Á.L.: «Viajar por la historia con la consola», *El País*, 25 enero 2016. http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2015/12/02/actualidad/1449080637_439643.html.

tados de nuestras investigaciones. Estamos en pleno desarrollo de la realidad virtual y a punto de iniciar el despegue de la realidad aumentada que, junto a la interacción, asumen la proa de hacia dónde caminan las soluciones digitales. No podemos saber con exactitud hacia dónde irá la demanda del mercado, tanto para la tecnología como para los contenidos y, por lo tanto, debemos permanecer en alerta y responder con criterio a la nueva situación generada.

Insisto en que donde hemos de intervenir es en la fase docente y de transmisión de conocimientos. La divulgación de los resultados se define como el principal reto, y ahí es donde el *medievalist gamer*, que no necesariamente identifico con el medievalista del futuro, lleva más ventaja, pues entiende y comprende las tecnologías de comunicación: las sabrá usar de forma ponderada, conocerá sus límites y, sobre todo, tendrá una idea clara de que no puede dejar de lado los medios audiovisuales. La tecnología estará a su servicio por el control y dominio que tendrá de las mismas, y deberá servirse de ellas para evitar que la brecha digital lo arrastre. Es posible que le corresponda plantearse si le conviene utilizar otra forma de comunicar sus resultados científicos, y no necesariamente de la manera tradicional: un libro o un artículo, sino otro formato que le permita llegar a más personas. El hecho de que existan medios, como la web 2.0 o un sencillo repositorio de intercambio de archivos online, ya es todo un avance, pues es la primera respuesta que hemos podido dar para lograr esa tan manida visibilidad a nuestra labor.

~ Ilustración 10 ~



El resto de fases de la investigación continuarán siendo las de siempre: fuentes, reflexión y debate. En la revolución de las comunicaciones es donde hay que ubicar esta crisis, entendida en la primera acepción que ofrece la Real Academia de la Lengua, que es la de cambio profundo y de consecuencias importantes. La información está al alcance de la mano para nosotros y para los demás, y ya es tan sencillo conseguirla que puede constituir en sí misma un riesgo, pues en muchos trabajos de hoy encontramos pocas fuentes, escasa reflexión y ningún debate, y nos dejamos llevar por el resultado inmediato de la publicación. El trabajo final del medievalista no cambiará tanto como parece. El jugador medievalista evolucionará hacia técnicas diferentes porque el mundo también lo hace, pero en definitiva, se nos pide a quienes desempeñamos hoy esta labor profesional la misma competencia que se le exigirá a ese historiador en muy pocos años. La diferencia se encontrará en la base adquirida en un primer momento, y en la constancia de que la *comunicación* será parte esencial de su labor, al mismo nivel que la de buscar fuentes, reflexionar sobre ellas y debatirlas.

~ Ilustración 11 ~



IDENTIFICACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

VIDEOJUEGOS Y EDAD MEDIA 2.0.

- Ilustración 1 (página 15): Captura de pantalla de vídeo introductorio de *Medieval Total War II*. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 2 (página 18): Devastación y esperanza. *Total War: Attila*. The Creative-Assembly-SEGA.
- Ilustración 3 (página 21): Caballería templaria. *Medieval Total War II. Kingdoms*. Campaña de las Cruzadas. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 4 (página 25): Batalla de Azincourt (1415). *Medieval Total War II*. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 5 (página 28): Victorias de campaña, de misión y de batalla. *Medieval Total War II*. The Creative Assembly-SEGA. *Stronghold Crusader 2*. Firefly Studios. *Siglo XIII: muerte o gloria*. Unicorn Games Studio.
- Ilustración 6 (página 33): Ciudad inglesa. *Medieval Total War II. Kingdoms*. Campaña de Britania. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 7 (página 37): Catedral gótica. Captura de pantalla de vídeo introductorio de *Anno 1404*. Ubisoft.
- Ilustración 8 (página 39): Infantería sajona en la colina de Senlac, batalla de Hastings (1066). *Medieval Total War II*. The Creative Assembly-SEGA.

- Ilustración 9 (página 57): Carga de caballería inglesa. *Medieval Total War II. Kingdoms*. Campaña de Britania. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 10 (página 63): Ezio en Santa Sofía de Constantinopla. *Assassin's Creed. Revelations*. Ubisoft.
- Ilustración 11 (página 69): Jacques de Molay camino del cadalso (1314). *Assassin's Creed. Unity*. Ubisoft.
- Ilustración 12 (página 73): Ciudad de Lübeck. *Patrician IV*. Gaming Games-Kalypso.

EL OTRO PASADO POSIBLE: LA SIMULACIÓN DEL MEDIEVO EN LOS VIDEOJUEGOS

- Ilustración 1 (página 78). Captura de pantalla de vídeo introductorio de *Ryse: son of Rome*. Crytek.
- Ilustración 2 (página 81): *The Elder Scrolls. Skyrim*. Bethesda Games Studios.
- Ilustración 3 (página 85): *Menaulatoi* en la batalla de Ad Decimum (533). *Total War: Attila*. Expansión: *El último romano*. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 4 (página 88): Territorio del Sureste de la península Ibérica. *Crusader Kings II*. Paradox Interactive.
- Ilustración 5 (página 93): Jinetes hunos al comienzo de la batalla de los Campos Cataláunicos (451). *Total War: Attila*. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 6 (página 97): Arqueros ingleses. Guerra de los Cien Años. *Great Battles Medieval*. Slitherine.
- Ilustración 7 (página 101): *Mount & Blade. Warband*. TaleWorlds Entertainment.
- Ilustración 8 (página 105): Dentro de la capilla. *The Guild II*. JoWooD.
- Ilustración 9 (página 109): Villa. *Anno 1404*. Ubisoft.
- Ilustración 10 (página 115): Ezio en las inmediaciones de Santa María de Florencia. *Assassin's Creed II*. Ubisoft.
- Ilustración 11 (página 118): Guerras Gempei en Japón (siglo XII). *Total War: Shogun 2*. DLC *Rise of the Samurai*. The Creative Assembly-SEGA.

CRUZADAS, CRUZADOS Y VIDEOJUEGOS

- Ilustración 1 (página 121): Infantería occitana, batalla de Muret (1213). *Siglo XIII: muerte o gloria*. Unicorn Games Studio.
- Ilustración 2 (página 123): Mezquita al-Aqsa, Jerusalem. *Age of Empires II. The Age of Kings*. Campaña de Federico I Barbarroja. Ensemble Studios.
- Ilustración 3 (página 127): Pantalla de información sobre la muerte de Federico I Barbarroja. *Medieval Total War II. Kingdoms*. Campaña de las Cruzadas. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 4 (página 129): Damasco aguarda el asalto de los cruzados. *Medieval Total War II. Kingdoms*. Campaña de las Cruzadas. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 5 (página 132): Ricardo Corazón de León en Tierra Santa. *Medieval Total War II. Kingdoms*. Campaña de las Cruzadas. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 6 (página 133): Infantería templaria. *Medieval Total War II. Kingdoms*. Campaña de las Cruzadas. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 7 (página 135): Vídeo introductorio de *Age of Empires II. The Age of Kings*. Campaña de Saladino, fase de la batalla de los Cuernos de Hattin. Ensemble Studios.
- Ilustración 8 (página 138): Celian d'Arestide. *El primer templario: en busca del Santo Grial*. Haemimont Games-Kalypso.
- Ilustración 9 (página 141): Pantalla de inicio de la tercera misión. *Stronghold Crusader*. Firefly Studios.
- Ilustración 10 (página 143): Manuscrito templario. *Broken Sword. La leyenda de los templarios*. Revolution Software.
- Ilustración 11 (página 145): *Crusader Kings*. Paradox Interactive.
- Ilustración 12 (página 147): Pantalla de inicio del asalto a Jerusalén. *Las Cruzadas*. Neocore Games.
- Ilustración 13 (página 149): Jerusalem. *Las Cruzadas*. Neocore Games.
- Ilustración 14 (página 152): Captura de pantalla de vídeo introductorio de *The King's Crusade*. Paradox Interactive.

- Ilustración 15 (página 155): Altaïr en las inmediaciones de la mezquita al-Aqsa de Jerusalén. *Assassin's Creed*. Ubisoft.
- Ilustración 16 (página 156): Batalla de Arsuf (1191). *Medieval Total War II*. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 17 (página 166): *Deus vult!* Conquista cruzada de Kerak. *Medieval Total War II. Kingdoms*. Campaña de las Cruzadas. The Creative Assembly-SEGA.

EL ARTE DE LA GUERRA MEDIEVAL: COMBATES DIGITALES Y EXPERIENCIAS DE JUEGO

- Ilustración 1 (página 175): *Ultimate General: Gettysburg*. Game-Labs.
- Ilustración 2 (página 176): Saliendo de patrulla desde Wilhelmshaven. *Silent Hunter V*. Ubisoft.
- Ilustración 3 (página 179): *Numeroi* en la batalla de Ad Decimum (533). *Total War: Attila*. Expansión: *El último romano*. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 4 (página 185): Caballería asturiana. *Total War: Attila*. Expansión: *Carlomagno*. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 5 (página 191): Castilla conquista Granada. *Europa Universalis IV*. Paradox Interactive.
- Ilustración 6 (página 194): Batalla de Las Navas de Tolosa (1212). *Siglo XIII: muerte o gloria*. Unicorn Games Studio.

MEDIEVALIST GAMER. UN NUEVO TIPO DE HISTORIADOR

- Ilustración 1 (página 197): Captura de pantalla de vídeo introductorio de *Assassin's Creed. Liberation*. Ubisoft.
- Ilustración 2 (página 199): Pantalla de inicio de misión. *Conquistadores del Nuevo Mundo*. BitComposer Games.
- Ilustración 3 (página 201): Ezio escribe desde Constantinopla. *Assassin's Creed. Revelations*. Ubisoft.
- Ilustración 4 (página 204): Altaïr en Jerusalén. *Assassin's Creed*. Ubisoft.
- Ilustración 5 (página 207): Precio de compra-venta de diferentes productos. Lonja de Oslo. *Patrician IV*. Kalypso.

- Ilustración 6 (página 209): Captura de pantalla de vídeo introductorio de *Total War: Attila*. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 7 (página 212): Información sobre el arte prerrománico. *Total War: Attila*. Expansión: *Carlomagno*. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 8 (página 214): Leonardo de Toledo en la iglesia del monasterio. *The Abbey*. Alcachofa Soft.
- Ilustración 9 (página 215): Mediterráneo Occidental. *Rise of Venice. Beyond the Sea*. Gaming Games-Kalypso.
- Ilustración 10 (página 217): Conquista de las Indias. *Medieval Total War II. Kingdoms*. Campaña americana. The Creative Assembly-SEGA.
- Ilustración 11 (página 218): Portada de *Real Warfare*. FX Interactive. Ilustrador: David Saavedra. <http://www.fantasexies.es/gallery.html>.



ISBN 978-84-944757-9-5



9 788494 475795



Proyecto de investigación I+D+I:
Historia y videojuegos: el impacto
de los nuevos medios de ocio
sobre el conocimiento del pasado
medieval (HAR2011-25548)

