

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.

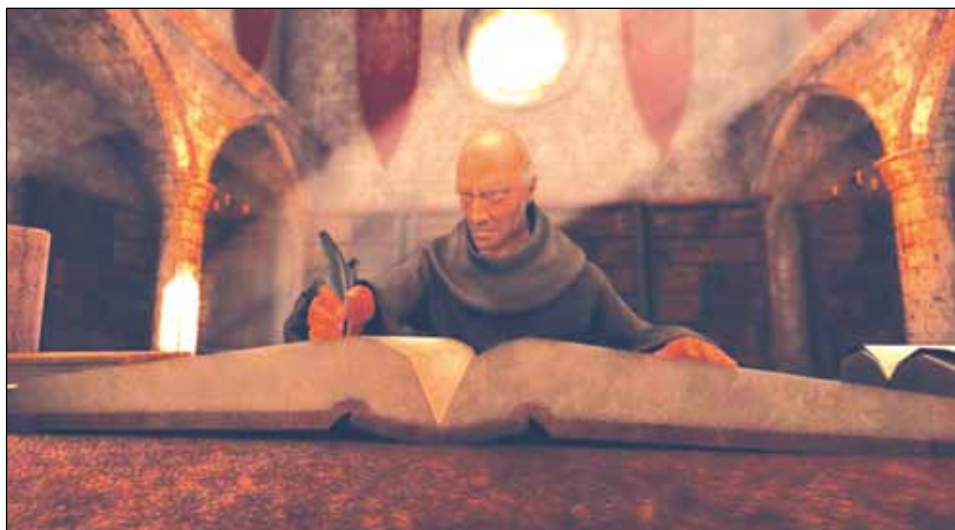
6 BENITO GARCÍA, J.M.: «El mercado del videojuego: unas cifras», *Icono 14*, 7 (2005), p. 4. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2043889>.

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 advirtiéndolo 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 *Hermandad*, *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.

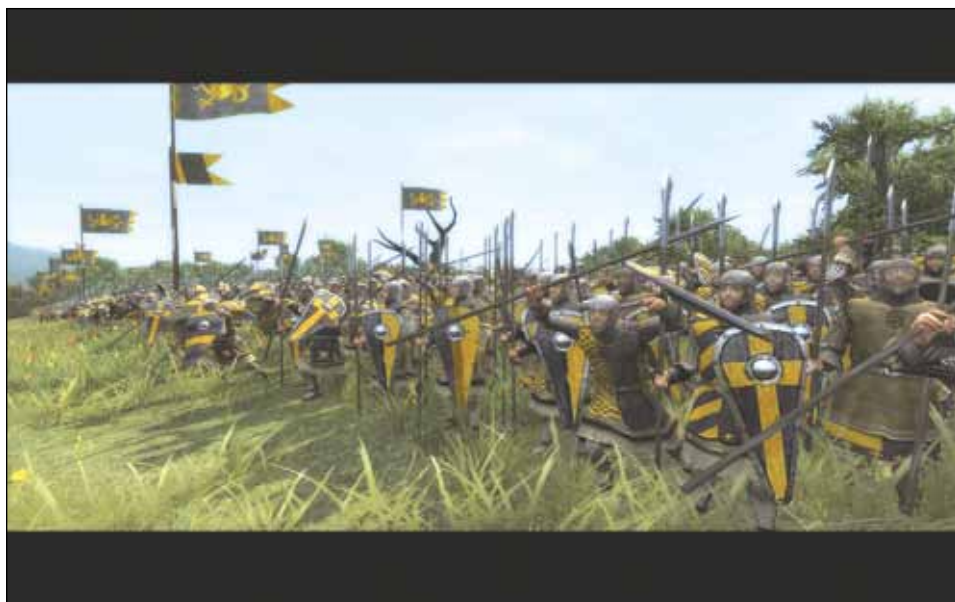
45 <http://www.gamewatcher.com/mods>.

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 vemos 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 *Medievo* 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, Bannockburn 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 arrojo 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 Senlham, 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.