

## **FORGE OF EMPIRES (II). LAS LÍNEAS DE TIEMPO EN LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA HISTÓRICA**

Íñigo Mugueta Moreno  
Universidad Pública de Navarra  
[inigo.mugueta@unavarra.es](mailto:inigo.mugueta@unavarra.es)

Una de las potencialidades didácticas de los videojuegos de estrategia histórica reside en el obligado manejo de un *tiempo histórico* complejo por parte de los jugadores. En todos ellos es obligado intervenir con habilidad en el devenir histórico, ya sea para lograr un más rápido desarrollo social, económico o tecnológico. La estrategia definida por el jugador debe contar con las diferentes velocidades de evolución histórica, según éstas vengán definidas en el juego. Construir un edificio suele conllevar un tiempo menos dilatado que el desarrollo de una nueva tecnología, o que el paso de un sistema político-social a otro. De hecho, los grandes cambios socio-económicos suelen ser paulatinos, y suelen necesitar de varios pasos intermedios que dilatan aún más la llegada del cambio. Todos estos juegos obligan al jugador a entender el devenir histórico desde una perspectiva multicausal que engloba aspectos sociales, económicos, políticos y culturales, y por tanto las estrategias que desarrolla para obtener la victoria, requieren de niveles cognitivos o de reflexión elevados. Unos niveles cognitivos que los alumnos no suelen desarrollar habitualmente en las tradicionales clases de Historia.

Los reflejos más palpables de estas parcelas cognitivas estimuladas por los videojuegos de estrategia histórica son las *líneas de tiempo* que vienen incluidas en la mayor parte de ellos. Estas líneas de tiempo adquieren diferentes formatos y contenidos según las necesidades de cada juego, y con el desarrollo de la informática, se vuelven cada vez más complejas, se llenan de más informaciones y permiten un mayor nivel de interactividad con el jugador; es decir, el jugador puede manipular e intervenir en ellas. Estas líneas temporales contribuyen a la formación del pensamiento histórico del jugador y a la configuración de sus esquemas temporales, relacionados con los conceptos de sucesión, simultaneidad y causalidad (causa/efecto). El jugador provoca una sucesión de hechos históricos con cada decisión, entendiendo con ello que un hecho histórico tiene una serie de causas cercanas y remotas, y desencadena consecuencias igualmente cercanas y/o remotas.

En esta línea, el nuevo videojuego de estrategia *Forge of Empires*, aporta una línea de tiempo interactiva donde el avance en el juego se traduce en el desarrollo de tecnologías que se asocian a la posibilidad de obtener edificios, unidades militares, recursos y manufacturas cada vez más avanzados, que permiten un mayor crecimiento económico, demográfico y social. Cada tecnología tiene asignado un determinado número de *puntos forge*, los cuales se obtienen de forma automática a un ritmo de uno por hora. Por tanto, el desarrollo histórico está relacionado de manera “real”, con el paso del tiempo, en función del número de *puntos forge* que requiere cada paso a dar en la línea del tiempo. Desbloquear una determinada tecnología permite comenzar a trabajar en la siguiente en una relación de causa/efecto que se

hace evidente porque debe ser buscada por el jugador de manera consciente. Avanzar en la línea del tiempo permite pasar de unas épocas a otras, de modo que el juego configura una serie de periodos preestablecidos, relacionados con la periodización clásica de la Historia, aunque con determinadas divergencias sobre las que incidiremos más adelante. En definitiva, el tiempo del juego no viene determinado por la habilidad o las acciones del jugador, sino por el propio juego, que en consecuencia exige una actitud de espera y de cálculo del tiempo al jugador.

Como se ha mencionado ya, la línea del tiempo que aporta *Forge of Empires* nos parece novedosa y de una gran utilidad didáctica, en especial por su interactividad. Sin embargo, por otro lado resulta decepcionante en cuanto a sus contenidos. La sensación que tenemos es que los creadores del juego quisieron apartarse voluntariamente de la Historia para no ser “sus esclavos”, es decir, para no verse obligados a un excesivo rigor científico en la sucesión temporal. En este sentido, juegos como el famoso *Civilization* de *Sid Meier* habían aportado ya un gran rigor histórico en sus ejes temporales, y por tanto constituían una herramienta didáctica muy interesante para el jugador<sup>1</sup>. Sin embargo, aquellas líneas cronológicas tenían el hándicap de ser sólo orientativas, y no necesarias para el desarrollo del juego (algo común a otros juegos como *Age of Empires*). Es decir, un jugador podría prescindir de ellas y jugar rápidamente –aunque entonces, eso sí, no sería un gran jugador. Por tanto, como pretendemos demostrar, *Forge of Empires* ha desarrollado una herramienta muy interesante, pero con unos contenidos que en nuestra opinión, serían mejorables con sólo aplicar un mayor rigor histórico en los conceptos elegidos para la sucesión temporal.

ALGUNOS CONCEPTOS INCLUIDOS EN LA LÍNEA DEL TIEMPO DE FORGE OF EMPIRES				
EDAD DE BRONCE	EDAD DE HIERRO	ALTA EDAD MEDIA	PLENA EDAD MEDIA	BAJA EDAD MEDIA
Casas	Casa de tejas	Casa de Madera	Contraestrategia	Metalurgia
Alfarería	Arquitectura	Curtido	Productos de calidad	Grúa
Lanzas	Milicia	Casa de Varias Plantas	Alquimia	Biología
Rueda	Cría de Ganado	Pieza de fundición	Ballestas	Aristocracia
Edificio	Desfiles	Arquero a caballo	Gremios	Cartografía
Chalés	Herrajes	Economía	Conservación	Finca
Hondas	Artesanía	Colmenar	Casas de adobe	Espadas largas
Cultivo	Agricultura	Canteras	Monoteísmo	Nuevas rutas de comercio
Herramientas	Casa de Campo	Alojamiento	Rutas comerciales	Embalses
Cultivando	Tiro con arco	Policia	Química	Arcos alargados
Cavalgar	Alcantarillado	Mercenarios	Señalización	Fabricación
Choza	Carnicería	Trabajos en cuero	Caballería	Inteligencia
Mamostería	Tácticas militares	Casa de vigas	Liquidación	Tácticas de caballería
Carpintería	Fortificación	Caballería pesada	Granero	Impresión tipográfica
Falange	Matemáticas	Infantería blindada	Armadura pesada	Óptica
Herrería	Termas	Acueductos	Norias de agua	Enseñanza Superior
Enseñanza	Arado	Ejecuciones	Medicina	Ollas de cocción

No hace falta consultar un manual de Historia de la Ciencia y de la Técnica para darse cuenta de que los conceptos incluidos dentro de la línea del tiempo de *Forge of Empires* pueden

<sup>1</sup> El *Civilization* incluía a modo de enciclopedia, la denominada *Civilopedia*, una herramienta didáctica con voluntad de trascender el juego y servir de guía por la Historia. Esta herramienta permitía contextualizar o saber más sobre los conceptos históricos utilizados en el juego.

inducir a diversos equívocos. La aparición, por ejemplo, de los mercenarios en la Alta Edad Media podría hacer creer que antes no los hubo, al igual que ocurre con el trabajo en cuero, los acueductos, las casas de adobe, o la cartografía entre otros muchos. En algunos casos se puede entender que se trate de un claro error de datación, como por ejemplo la inserción del monoteísmo en la Alta Edad Media. Por otro lado, existen conceptos excesivamente genéricos (casa de madera, tácticas militares, ejecuciones, conservación...) o anacrónicos (infantería blindada, señalización...).

Entendemos que los autores del juego no hayan querido ceñirse a la realidad histórica, pero el hecho es que han utilizado conceptos históricos reales, incluso periodos históricos como la Edad Media, y en consecuencia se puede entender que en la elaboración de esa línea del tiempo existen errores históricos de bulto. Si se quisiera mejorar el juego las posibilidades serían dos: 1. Eliminar las referencias históricas concretas y situar el juego en un escenario temporal imaginario, al estilo de las recreaciones imaginarias de Tolkien y demás sucedáneos; 2. Aprovechar el trabajo realizado y pulir la asignación de conceptos para que estos adquieran un mínimo rigor histórico que convierta el juego en una referencia de conocimiento histórico para sus jugadores. Naturalmente, nosotros propondríamos esta segunda posibilidad, que se podría lograr con un trabajo de documentación no demasiado elaborado.

Finalmente, queremos destacar de nuevo la originalidad y potencialidad didáctica de esta línea del tiempo que incluye *Forge of Empires*, e insistir en la necesidad de ser riguroso o respetuoso con los contenidos históricos utilizados por una herramienta utilizada por tantos y tantos usuarios en todo el mundo. El trabajo de un asesor o especialista en Historia sería –sin duda alguna- muy recomendable, y seguramente también muy rentable.