

VENI, LUSI, VINCI:
EL «ROSTRO DE LA BATALLA»
EN ROMA Y LA EDAD MEDIA A TRAVÉS
DE LOS VIDEOJUEGOS

Ekaitz Etxeberria Gallastegi

Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea

Oskar Aguado-Cantabrana

Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea

1. INTRODUCCIÓN

«Hay que hacer
ruido en la tierra,
y la guerra
no es más que un juego»¹

La guerra puede ser muchas cosas, incluso la madre de todas las cosas según Heráclito de Éfeso², pero, a pesar de lo que digan esos fantásticos versos de Víctor Hugo, evidentemente no es ningún juego. Sin embargo, desde el inicio de los *wargame* en el siglo XVII hasta los videojuegos más actuales «jugar a la guerra» ha sido algo atrayente, instructivo e incluso divertido³. ¿Pero

1 HUGO, V.: «Ballade XII. Le pas d'armes du roi Jean», *Odes et Ballades. Essais et Poésies diverses. Les Orientales*, Ollendorft, 1912, p. 344 (traducción propia).

2 *Fragm.*, 53.

3 Sobre el concepto de «jugar a la guerra» y su desarrollo histórico desde los *wargame* a los videojuegos actuales véase JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego», *Roda da Fortuna*, vol. III, 1-1 (2014), pp. 516-546.

acaso la guerra es algo dulce para que podamos divertirnos emulándola? El poeta griego Píndaro, afirmaba que sí, pero solo para «los que nada saben de ella» mientras que «quien la conoce, empero, tiembla en su corazón asaz, cuando la ve avanzando»⁴.

Muchos son los que han insistido en que la realidad de la guerra no es —ni fue— tan gloriosa como se ha podido imaginar. En 1880, durante un discurso pronunciado ante varios miles de veteranos de la Unión, el general William Tecumseh Sherman —aquel que había llevado la devastación hasta el mismo corazón de la Confederación— advertía que la guerra, lejos de ser gloriosa, era el infierno⁵. La gente que no ha vivido la guerra en primera persona ha podido tener una visión romántica de la misma, conformada a través de diversas fuentes secundarias que han condicionado su percepción. Un breve repaso por las imágenes de la guerra más paradigmáticas de la historia revela la grandilocuencia, el maniqueísmo y el heroísmo propios del modo institucional de narrar las contiendas bélicas. Desde los relieves de la batalla de Qadesh en época de Ramses II, pasando por la Columna de Trajano en la antigua Roma, el tapiz de Bayeux en la Edad Media, *La rendición de Breda* de Velázquez en el siglo XVII, hasta los documentales y el cine bélico propagandístico estadounidenses durante la II Guerra Mundial... los ejemplos son inabarcables. Pero al mismo tiempo, siempre ha habido quien ha querido reflejar la dura realidad de la guerra como hiciera Whittman con su desgarradora poesía durante la Guerra de Secesión⁶. Asimismo, el horror vivido en la primera Guerra Mundial puso de manifiesto la crudeza del conflicto bélico, un horror que siempre había estado presente pero que de una manera u otra no había llegado a ser percibido así por el grueso de la sociedad. *Capitán Conan*, novela ganadora del premio nobel en 1934, es fiel reflejo de ello. Aunque el verdadero punto de inflexión en la percepción de la imagen popular sobre

4 *Fragm.*, 110. (trad. de Alfonso Ortega, Gredos, Madrid, 1984).

5 «There is many a boy here today who looks on war as all glory, but, boys, it is all hell» cit. en MARSZALEK, J.F.: *Sherman: a soldier's passion for order*, Southern Illinois University, 2007, p. 477.

6 «Vi los despojos y despojos de todos los soldados muertos de la guerra;
Pero vi que no era como se pensaba;
Ellos habían hallado su completo descanso —y no sufrían;
Los que quedaban vivos sufrían —la madre sufría,
Y la esposa y el niño, y el camarada pensativo sufrían
Y los ejércitos que quedaban sufrían.»

los conflictos armados se dio durante Guerra de Vietnam, jugando el medio televisivo un papel significativo:

«Los años de la guerra supusieron una revolución mediática con la entrada de la televisión, que se convirtió en la ventana al mundo de los acontecimientos como nunca. Los corresponsales llevaban sus crónicas a los hogares de EEUU y de otras naciones desarrolladas. El ciudadano medio veía lo que ocurría al otro lado. La anterior visión heroica y romántica de la guerra se desvaneció lentamente con la realidad en blanco y negro»⁷.

La batalla, el aspecto más sangriento de la guerra —o el más heroico, según cómo y quién lo explique—, se empezaba a percibir de una manera más realista y, aunque no vaya de la mano, esa evolución también pudo sentirse en el seno de los estudios académicos sobre la historia militar. En 1976 John Keegan publicó *The Face of Battle*, obra que supuso un giro radical respecto al modo impersonal en el que se habían estudiado las batallas hasta el momento. Keegan se propuso analizar la batalla atendiendo al factor humano, a la experiencia personal del soldado en combate.

Medios populares como la novela⁸ y, particularmente, el cine o la televisión siempre han contado, teóricamente al menos, con mayores posibilidades para representar la experiencia de la batalla que los ensayos históricos, ya que o cuentan con unas posibilidades de narración más libre o capturan imagen y el sonido al mismo tiempo, y además obligan a los creadores a recrear todos los aspectos de la misma⁹. Sin embargo, y a pesar de ser una obviedad, la diferencia entre un trabajo histórico y una novela histórica, un film o una

7 Esta cita está sacada, literalmente, de una pantalla de carga del videojuego para PC *Battlefield Vietnam* (Electronic Arts, 2004).

8 El impacto de las teorías planteadas por Keegan en la novela histórica ambientada en la Antigüedad ha sido recientemente analizado por el profesor Fernando Quesada Sanz, a quien queremos agradecer el habernos enviado un primer borrador de sus trabajos antes de su publicación: QUESADA, F.: «El ‘rostro de la batalla’: nuevas corrientes y problemas en la Historia militar antigua y el auge de la novela histórica de tema bélico», *Habis*, 47, 2016 (en prensa) y QUESADA, F.: «Reflexiones sobre la historia militar antigua y la novela histórica de tema militar ambientada en la Antigüedad», *Actas del II Congreso de Historia Militar: Novela Histórica e Historia Militar*, Ministerio de defensa, Madrid (en prensa).

9 MCCALL, J.: *Swords and Cinema. Ancient Battles in Modern Movies*, Pen & Sword, Barnsley, 2014, p. vii.

serie es que mientras el primero busca la veracidad a través de las fuentes, los otros buscan recrear un pasado verosímil y atrayente para el espectador, indiferentemente de lo veraz que sea. Mientras que la narración del historiador debe plantear y analizar diferentes posibilidades, plasmar las incertidumbres y reconocer sin tapujos los aspectos que no se conocen, los medios populares comentados eliminan cualquier duda para representar una única versión cerrada del relato que plantean, sin poder permitirse dejar huecos en la narración¹⁰.

En cualquier caso, solo algunos años después de que la obra maestra de Keegan viera la luz, tanto las novelas históricas como el cine empezaron a reflejar las experiencias del combatiente individual en batalla. Desde la década de los noventa, novelas de narrativa histórica como *Puertas de Fuego* (1998) de S. Pressfield o novelas gráficas como *300* de F. Miller mostraron esa tendencia¹¹. De igual modo, Hollywood comenzó a presentar una imagen de la guerra muy visceral e hiperrealista, con la clara intención de recrear la experiencia del soldado en el combate, mediante películas como *Braveheart* (1995), *Salvar al soldado Ryan* (1998), *El Patriota* (2000), *Gladiator* (2000) o series como *Hermanos de Sangre* (2001), *Roma* (2005-2007) o más recientemente *The Pacific* (2010) entre otras¹². Podemos decir que, en cierto modo, las novelas históricas y el cine, con su lenguaje propio y no siempre buscando veracidad histórica, han reflejado el «rostro de la batalla».

Pero volviendo a la idea inicial de «jugar a la guerra» o, ya metidos en materia, «jugar a la batalla» nos preguntamos ¿por qué es atrayente emular batallas mediante videojuegos históricos en nuestra sociedad actual en la que la imagen popular de las contiendas bélicas es hiperrealista, visceral, sangrienta y traumática? Tal vez, como apunta John Keegan, esto sea debido a que la guerra es algo cultural y no una mera extensión de la política por otros medios como afirmaba Clausewitz¹³. Pero hay algo que es seguro, un medio tan relevante como el videojuego ha sido un elemento activo en la conformación actual de la imagen popular de las batallas, y es relevante en la medida en que ofrece una experiencia totalmente novedosa con respecto al cine —a pesar de que existe

10 QUESADA, F.: «El ‘rostro de...» (en prensa); QUESADA, F.: «Reflexiones sobre...» (en prensa).

11 *Ibidem*.

12 BRICE, L.L.: «The fog of war: the army in Rome», en M. S. CYRINO (ed.), *Rome season one: history makes television*, Blackwell Publishing, Malden-Oxford, 2008, p. 62.

13 KEEGAN, J.: *Historia de la Guerra*, Turner, 2014, *passim*.

una transferencia constante de códigos entre ambos medios— que F. Jiménez Alcázar define de este modo:

«Ya no nos cuentas ‘batallas’: las *vivimos* [...] Somos espectadores y a la vez partícipes de combates por primera vez. Insisto: la percepción es virtual, y eso es lo que lo hace si cabe más atractivo. No sufres, no padeces, no matas ni te matan. Simplemente juegas.»¹⁴

Bien es cierto que a día de hoy el impacto de los videojuegos en la conformación de un imaginario colectivo sobre la batalla puede ser mayor incluso que el de otros medios como el cine o la televisión, especialmente entre los «nativos digitales»¹⁵. Así, la imagen popular de la guerra moderna entre los *gamers* será la que recrean las sagas *Battlefield* o *Call of Duty*, por poner un ejemplo.

Sin embargo, ¿reflejan los videojuegos el rostro de la batalla? Teniendo en cuenta que «las referencias a lo que significa el estricto sentido de «jugar a la guerra» en el plano del videojuego son muchísimas, casi inagotables»¹⁶, responder a esa pregunta requeriría un trabajo mucho más extenso que el aquí propuesto. Por ello, en este artículo queremos limitarnos a analizar videojuegos ambientados en la antigua Roma y la época Medieval para concluir si en ellos se ha reflejado o no el «rostro de la batalla». Es cierto que los videojuegos centrados en la II Guerra Mundial son mayoría, pero si solo nos centramos en títulos ambientados en la guerra de la Roma Clásica y el Medioevo nos encontramos también con un *corpus* desbordante. Por ello, en este trabajo solo analizaremos un grupo limitado de videojuegos que recrean esos dos periodos históricos, en los cuales la guerra y, sobre todo, las batallas ocupan un lugar preponderante¹⁷.

14 JIMÉNEZ ALCÁZAR, F.: «El arte de la guerra medieval...», p. 523.

15 No insistiremos en la importancia de los videojuegos como medio cultural o como vehículo para la transmisión del conocimiento sobre el pasado histórico en una monografía de estas características. Nos remitimos a la amplia bibliografía sobre el tema producida por miembros del proyecto de investigación «Historia y Videojuegos». Puede ser consultada en el siguiente enlace: <http://www.historiayvideojuegos.com/?q=produccion>. Fecha de consulta: 13, enero, 2016. Asimismo, a nivel internacional se ha convertido en referencia ineludible la monografía colectiva KAPELL, M.W. y ELLIOTT, A.B.R. (eds.): *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, Londres, 2013.

16 JIMÉNEZ ALCÁZAR, F.: «El arte de la guerra medieval...», p. 518.

17 Véase al final un listado de los videojuegos analizados.

2. *THE FACE OF BATTLE* Y SUS SEGUIDORES CLÁSICOS Y MEDIEVALES

Ya hemos comentado en la introducción que la publicación de *El rostro de la batalla* supuso una innovación sustancial en lo que al modo de tratar el estudio de las batallas se refiere. En trabajos anteriores se prestaba gran atención al liderazgo mientras que se reducía a los soldados a meros peones. No dejaba de ser un análisis sesgado que suponía una extrema uniformidad del comportamiento humano es batalla. Ese enfoque tradicional es lo que Keegan denominó la «pieza de batalla»¹⁸. Los aspectos dejados de lado hasta ese momento y que este autor se propuso estudiar quedan bien resumidos en la siguiente cita:

«Lo que las batallas tienen en común es humano [...], el estudio de la batalla es siempre el estudio del temor y generalmente del valor; siempre del mando, generalmente de la obediencia; siempre de la obligación, a veces de a indisciplina; siempre de la ansiedad, a veces del júbilo y la catarsis; siempre de la duda, la incertidumbre, la falta de información y el error, generalmente también de la fe y a veces de la visión; siempre de la violencia, a veces también de la crueldad, el autosacrificio, la compasión; y, por encima de todo, es siempre un estudio de la solidaridad y también de la desintegración: porque la batalla está orientada a la desintegración de grupos humanos»¹⁹.

Keegan solo analizó las batallas de Agincourt, Waterloo y el Somme, dejando así una horquilla cronológica muy amplia en la que aplicar estas ideas. De ese modo, a su innovadora obra la siguieron otras que tenían el mismo objetivo pero en otros periodos. *The Western Way of War*, libro publicado por Victor Davis Hanson en 1989, es sin duda paradigmático en este sentido, ya que el propio Keegan escribió el prólogo de esta obra y como reconoce Hanson «*The Face of Battle* has been both model and inspiration for my treatment of Greek battle»²⁰. Para la época romana tenemos los trabajos de Goldsworthy²¹, Lee²²,

18 KEEGAN, J.: *El rostro de la batalla*, Turner, Madrid, 2013 (1976), pp. 34-75.

19 *Ibidem*, p. 325.

20 HANSON, V.D.: *The Western Way of War*, University of California Press, Los Angeles, 2000 (1ª ed. 1989), p. xx.

21 GOLDSWORTHY, A.: *The Roman Army at War 100 BC-AD200*, Clarendon Press, Oxford, 1996, pp. 171-282 y *passim*.

22 LEE, D.: «Morale and the Roman Experience of Battle» en A. LLOYD (ed.), *Battle in Antiquity*, Swansea, 1996.

Sabin²³ y Daly²⁴ entre otros, mientras que para el periodo medieval la producción en este campo ha sido relativamente escasa²⁵, ya que el mayor obstáculo a la hora de abordar un estudio de estas características durante estos periodos es la relativa escasez de fuentes, bien reflejada en los citados estudios. Debemos tener en cuenta que las memorias personales de guerreros y combatientes no se empezaron a extender hasta inicios de la Edad Moderna, salvo excepciones puntuales, y solo desde época moderna y, sobre todo, desde la Guerra de Secesión (1861-1865) contamos con una gran cantidad documental de diarios, cartas y memorias escritas por soldados rasos. Por ello, las fuentes disponibles para el estudio del rostro de la batalla en estos periodos se reducen a las edulcoradas narraciones de los autores clásicos y los cronistas medievales que en algunos aspectos distan mucho de mostrar la realidad del combate. En el mejor de los casos, dichas narraciones, describen una imagen general de los movimientos tácticos empleados en cada batalla, y cuando se centran en algún episodio más concreto el objetivo suele ser ensalzar algún acto heroico o memorable, considerablemente apartado de la vivencia personal del común de los combatientes.

3. EL «ROSTRO DE LA BATALLA» DIGITAL

Sería una obviedad recordar que los videojuegos, ante todo, son un producto destinado al consumo de masas. Su objetivo último es la obtención de beneficio, si bien cada vez más se apuesta por un mayor rigor histórico, como han demostrado algunos títulos que más adelante analizaremos. Dicho esto, no creemos conveniente comentar, en un estudio de estas características, el grado de veracidad histórica que han presentado los diversos aspectos de la batalla en los videojuegos. Así mismo, nuestro objetivo aquí tampoco será establecer comparaciones entre las obras académicas que se han dedicado al estudio del rostro de la batalla en época romana y medieval y su reflejo en los videojuegos. Pretendemos, en la medida de lo posible, discernir hasta

23 SABIN, P.: «The Face of Roman Battle», *The Journal of Roman Studies*, 90 (2000), pp. 1-17.

24 DALY, G.: *Cannae: The Experience of Battle in the Second Punic War*, Routledge, Londres, 2002.

25 Apenas podemos reseñar trabajos que, de alguna u otra forma, han tratado la experiencia del guerrero en combate, pudiendo citar como más representativo el capítulo dedicado a la batalla en el trabajo realizado por Clifford Rogers en torno a la vida de los soldados: ROGERS, C.J.: *Soldiers' Lives through History: the Middle Ages*, Greenwood Press, Westport, 2007, pp. 157-212.

qué punto algunas ideas generales planteadas por Keegan han sido representadas en los videojuegos, aunque no se haya hecho intencionadamente. En definitiva, proponemos acercarnos a la experiencia del combatiente, sus preocupaciones y sensaciones, a través de algunos videojuegos ambientados en los periodos propuestos.

La aparición en 1997 y 1999 de los dos primeros títulos de la saga *Age of Empires* supuso un punto de inflexión en los videojuegos históricos. Se trataba de juegos de estrategia en tiempo real (RTS) basados en la gestión de recursos y el factor militar. Aunque estos videojuegos fueron pioneros en el tratamiento de la estrategia histórica, su representación de las batallas se limitó a luchas en las que decenas de soldados individuales se enfrentaban entre sí, sin elementos de cohesión en lo que al combate en grupo se refiere. La táctica aún no había alcanzado el entorno videolúdico.

Futuros títulos, como la saga *Imperium* (2002, 2003, 2004) o *Praetorians* (2003) avanzaron más en este aspecto. Las tres entregas que conforman la saga canónica de *Imperium* permitían el combate individual de los guerreros, aunque para tener garantías de victoria se volvía imperativo el crear formaciones tácticas con armas combinadas. En el caso del *Praetorians*, aunque las unidades podían unirse o dividirse no era posible controlar a los soldados de forma individual y simplemente seguían las órdenes que el jugador daba a la unidad en su conjunto. Por su parte, los videojuegos ambientados en época medieval siguieron siendo deudores, en gran medida, del legado del *Age of Empires II*. Por ello, en títulos como *Stronghold* y *Castle Strike*, a pesar de mostrar signos de cambio, la construcción de edificios y la gestión de recursos para producir unidades siguió siendo la tónica general.

Según P. Sabin este tipo de juegos fueron, en muchos aspectos, deudores de las convenciones y las reglas diseñadas para los juegos de mesa estratégicos con figuras en miniatura²⁶. A. Gardner considera que la violencia aunque presente, no era de tipo gráfica al no estar contemplada desde una perspectiva en primera persona²⁷. Del mismo modo, tampoco se apreciaban las inquietudes de los combatientes en la medida en que representa a los soldados como autómatas que cumplirán las órdenes hasta la muerte o la completa aniquilación de la unidad.

26 SABIN, P.: «Playing at War: The Modern Hobby of Wargaming», en T. CORNELL y T. ALLEN (eds.), *War and Games*, Boydell Press, Woodbridge. Cit. en GARDNER, A.: «The Past as Playground. The Ancient World in Video Game Representation», en T. CLACK y M. BRITTAIN (eds.), *Archaeology and the Media*, Left Coast Press, California, 2007, p. 258. JIMÉNEZ ALCÁZAR también trata esta cuestión en: «El arte de la guerra medieval...», *passim*.

27 GARDNER, A.: «The Past as Playground...», p. 265.

Considerando lo expuesto y teniendo en cuenta que la perspectiva del usuario es «aérea» podemos afirmar que no reflejaban algo parecido al «rostro de la batalla».

A partir de la irrupción en el mercado de la saga *Total War* y, especialmente, después del lanzamiento del *Rome: Total War* (2004) y el *Medieval II Total War* (2006) la percepción que el usuario tenía de la realidad del combate comenzó a cambiar. Las diferentes ediciones de esta saga eran híbridos que combinaban elementos de los juegos de estrategia por turnos (TBS) y en tiempo real (RTS)²⁸. Precisamente durante las batallas se incluyó la novedad de poder acercar la cámara de modo que el usuario tuviera una visión a ras del suelo, con todo lo que ello implica, es decir, era «posible visionar de manera cinematográfica algunas partes de la batalla, lo que acentúa enormemente la experiencia de juego»²⁹. Esto junto con otras innovaciones como el hecho de conocer el estado físico de las tropas —cansancio— y su estado de ánimo o moral —confianza por tener el flanco cubierto o temor por tenerlo descubierto—; ánimos por la cercanía del general o desazón por la muerte del mismo; preocupación por ver huir a sus camaradas del campo de batalla. Todo ello puede ser entendido como un intento de recrear una batalla más realista y, hasta cierto punto, reflejando la experiencia del soldado.

Cabría comentar que el motor del videojuego *Rome: Total War* fue utilizado en el 2004 —el mismo año del lanzamiento de juego— en una serie de documentales emitidos en History Channel titulados *Decisive Battles*. Al comienzo del primer capítulo, dedicado a la batalla de Cannae, se comenta como «con la nueva tecnología de videojuegos podremos ver a Aníbal en acción como nunca antes lo habíamos hecho». Como asesores históricos del episodio colaboran tres de los académicos más representativos entre los que han aplicado las teorías de Keegan a la Antigüedad: A. Goldsworthy, P. Sabin y V. D. Hanson. Este último, reflexionando sobre como debieron vivir los legionarios el final de la batalla, afirma que «si hubiesen mantenido la cabeza fría hubiesen encontrado la manera de salir y seguir luchando, pero no fue así ¿Qué ocurrió? Miedo, emociones, pánico. Fue una cuestión de ánimo, ímpetu y terror y todas esas otras emociones que explican por qué un bando gana y el otro pierde». Mientras escuchamos esas palabras, tan propias del giro que supuso el «rostro de la batalla», en la pantalla vemos la recreación hecha mediante el motor del videojuego³⁰.

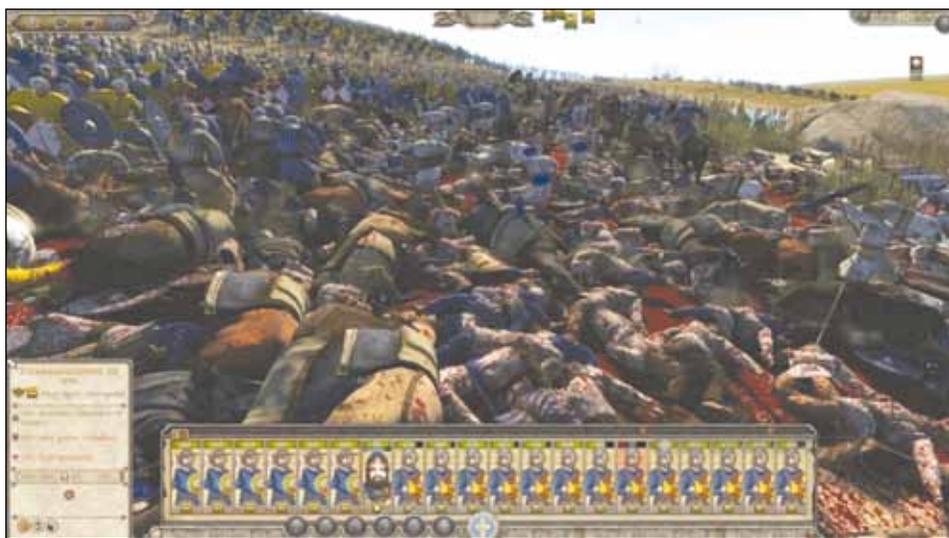
28 GUITA, C. y ANDRIKOPOULOS, G.: «Total War and Total Realism: a Battle for Antiquity in Computer Game History», en D. LOWE y K. SHAHABUDIN (eds.), *Classics For all: Reworking Antiquity in Mass Culture*, Cambridge Scholars, Newcastle, 2009, p. 110.

29 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «El arte de la guerra medieval...», p. 535.

30 https://www.youtube.com/watch?v=qOZKDKk_M_U (min. 15:38). Fecha de consulta: 13, enero, 2016.

Rome II: Total War (2013) y *Total War: Attila* (2015) —así como su expansión *Época de Carlomagno*— han incluido, en los últimos años, algunas mejoras en este sentido, en su mayoría debidas a la espectacularidad derivada del desarrollo gráfico. El campo de visión está supeditado al que tendría la primera línea de batalla, condicionado a su vez por aspectos climatológicos y orográficos. Así si el clima está despejado y las tropas del usuario ocupan una posición alta serán capaces de otear el horizonte y contemplar las huestes del enemigo, que por el contrario permanecerán ocultas si las condiciones son adversas. Igualmente existe la opción de activar el modo cinemático, que ofrece la posibilidad de visualizar la batalla desde el punto de vista de una unidad concreta.

~ Ilustración 1 ~



Época de Carlomagno. Expansión de *Total War: Attila* (Sega, 2015).

Cabría también comentar la opción de adquirir los DLC —Downloadable Content—, *Blood & Gore* para *RIITW* y *Blood & Burning* para *TWA*. Estos contenidos descargables, como sus propios nombres indican, aportan a la batalla un aspecto mucho más visceral y sangriento, incluyendo desmembramientos. Se busca aumentar la experiencia de la simulación del combate siguiendo las tendencias actuales del cine histórico —especialmente el cine ambientado en la Antigüedad— satisfaciendo así las demandas de los jugadores de batallas

hiperrealistas. Esta novedad, es fácilmente relacionable con lo planteado por Keegan —si bien sus propuestas iban más allá— en la medida en que se busca mostrar la brutal violencia e intensidad del combate con arma blanca, lo que en medios populares se ha reflejado mediante la sangre y el *gore* llevados casi al extremo en algo que, según F. Quesada, podríamos considerar casi una forma de «pornografía de la violencia»³¹.

Sin embargo, el hecho de que prime la vista aérea y de que el jugador cumpla el papel de táctico no deja de ser reflejo de esa visión tradicional de contar las batallas «desde arriba». Por ejemplo, J. Frode en unas entrevistas hechas a alumnos universitarios sobre el *Rome: Total War* comenta que «most of the interviewees stressed that they enjoy the feeling of ‘being’ a Roman commander»³². De este modo, en esta saga de videojuegos, al igual que ocurre con algunas novelas históricas recientes, se daría una combinación entre la visión omnisciente del general y la del soldado de a pie³³.

Además, a pesar de las mejoras comentadas, sigue presente lo que Keegan denomina «pieza de batalla», «con su reducción de los soldados a peones, su ritmo discontinuo, su imaginaria convencional, sus hechos selectivos y su privilegiada atención al mando»³⁴, ya que los hombres que conforman cada unidad avanzan al unisonó y huyen de igual modo, lo que supone una continuación del automatismo de los soldados comentado en los juegos anteriores. Por ello, el reflejo del «rostro de la batalla» es matizable y concluimos que se ha dado solo hasta cierto punto.

Algo que debemos tener en cuenta es que los videojuegos ambientados en la antigua Roma y el Medievo han ofrecido diversos modos de «jugar a la batalla». Ciertamente «no es lo mismo un producto de acción en primera persona, que otro vinculado más a la alta estrategia u otro distinto determinado por la evolución de batallas tácticas»³⁵, y esto, obviamente, condiciona nuestro estudio. Todos los videojuegos comentados hasta el momento cuentan con un modo de juego en batalla, basado en el empleo de la táctica, en el que se adopta el papel de comandante, por lo que necesariamente se requiere una visión glo-

31 QUESADA, F.: «El ‘rostro de...» (en prensa).

32 FRODE HATLEN, J. «Students of *Rome: Total War*», en T. S. THORSEN (ed.), *Greek and Roman Games in the Computer Age*, Trondheim Studies in Greek and Latin, Akademika, Trondheim, 2012, p. 188.

33 QUESADA, F.: «El ‘rostro de...» (en prensa); QUESADA, F.: «Reflexiones sobre...» (en prensa).

34 KEEGAN, J.: *El rostro...*, p. 63.

35 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «El arte de la guerra medieval...», p. 529.

bal del campo de juego y un grado alto de uniformización entre las unidades. Por ello, ahora pasamos a analizar algunos juegos en primera o tercera persona, que como veremos aportan ciertos matices muy diferentes.

Comenzaremos con *Mount & Blade* (2008) que, sin ser completamente histórico y tratándose de un videojuego que no es de estrategia sino un RPG en tercera persona, se ha perfilado en los últimos años como uno de los videojuegos con mayor impacto entre la comunidad *gamer*. El juego estaba ambientado en el lugar ficticio de Calradia, pero su clara ambientación medieval, sin recurrir a la fantasía, se convertía en un gran reclamo para aquellos jugadores que buscaban jugar «a la Edad Media». En 2010 vio la luz la secuela *Mount & Blade: Warband* que superó en muchos aspectos a su antecesor.

El simple hecho de que el usuario pudiera verse inmerso en las batallas en primera o tercera persona concedía una experiencia de juego muy poco explotada en la emulación de batallas medievales —si bien los juegos de guerra contemporánea ya habían aplicado este concepto años atrás—. Detalles como ver a compañeros de armas huyendo —algunos, no todos, por lo que hay individualidad— si se ven en clara inferioridad o si el número de bajas propias es elevado, acercaban al usuario a los miedos del guerrero en combate. El sonido ensordecedor de la batalla se hacía notar de una manera bastante inmersiva, pudiendo oírse los relinchos y los cascos de los caballos, el entrechocar de las armas e incluso los gritos de los heridos, sumergiendo aún más al jugador en la atmósfera de la contienda.

No podemos pasar la oportunidad de comentar una expansión en formato DLC del *Mount & Blade: Warband* titulada *Viking Conquest* (2014) de la mano de los creadores del popular *mod Brytenwalda*, ambientado en las islas británicas del siglo VII. La influencia de otros medios audiovisuales en los videojuegos, en este caso la televisión, es evidente también en esta ocasión, ya que la elección de la época atiende al éxito que desde su estreno en 2013 está teniendo la serie *Vikingos* (Canal Historia). Nos interesa especialmente porque incluyó algunas características optativas que aumentaron en un grado nunca visto hasta el momento la experiencia del «rostro de la batalla», aunque al mismo tiempo incrementaron su dificultad; como el hecho de que el soldado pueda desangrarse por una herida, que se le rompa el arma en mitad del combate o que dependiendo del peso de la armadura acabe antes exhausto por la fatiga. La inclusión de estas características ayuda a comprender algunos de los problemas a los que todo soldado podía enfrentarse en una batalla medieval —y también antigua—, aunque reducen tanto la jugabilidad que muchos *gamer* deciden prescindir de ellas. Al fin y al cabo se busca verosimilitud e incluso

veracidad, pero siempre que todo ello no disminuya la dinámica de juego y el entretenimiento. Además de esto, debemos apuntar que a pesar de ser un juego en primera persona y la individualidad sea evidente, las batallas exigen necesidad de cohesión y de táctica, y adelantarse de la primera fila puede ser fatal. Por lo tanto no valen los héroes ni las acciones heroicas en esta expansión, al menos si se busca sobrevivir. Por último, cabría comentar que la formación del *shieldwall*, tan característica y acertadamente representada en la mencionada serie, hace que veamos al soldado detrás del escudo limitándose el campo de visión en la parte baja de la pantalla.

~ Ilustración 2 ~



Viking Conquest (Paradox Interactive, 2014).

Lo cierto es que no existe un juego análogo al comentado para la antigua Roma. Pero tenemos el *Ryse: Son of Rome*³⁶, un videojuego de acción-aventura en tercera persona ambientado en la Roma imperial en el cual el usuario encarna a Marius Titus, un soldado romano que busca venganza por el asesinato de su familia. *Ryse* ofrece combates al más puro estilo *Hack and Slash* así como experiencias de combate en grupo, con tácticas propias de la época. La estética

36 Estrenado en 2013 para Xbox ONE y en 2014 para Microsoft Windows.

hiperrealista recuerda a la imagen popular actual sobre los combates en la Antigüedad conformada a través de películas como *300* (Snyder, 2006) y *Centurión* (Marshall, 2010) o la serie *Spartacus* (Starz, 2010-2013). La ralentización de la cámara durante los ataques más violentos, el aspecto visceral, los desmembramientos y el hiperrealismo en general no dejan lugar dudas. Como afirma D. Lowe, «cinematic conventions have influenced the look of video games in general, and this is evident in their portrayals of the ancient world»³⁷. El uso de la formación *testudo* tampoco escapa a la influencia cinematográfica, que la ha popularizado desde películas como *Cleopatra* (Mankiewicz, 1963) y, mucho más recientemente, *Gladiator* (Scott, 2000), la segunda temporada de la serie *Roma* (HBO, 2007), y *La legión del Águila* (MacDonald, 2011). Aunque lo interesante para nuestro caso es ver como la formación *testudo* en el videojuego se muestra desde el punto de vista del legionario y no como observador externo. En cualquier caso la extrema uniformización recuerda una vez más a la «pieza de batalla»³⁸. Todos avanzan, todos se cubren y todos arrojan los *pila* al unísono, pero en este caso es algo totalmente condicionado por la jugabilidad ya que las órdenes se las da el usuario a la unidad y el juego está centrado en combates individuales como es propio del género acción-aventura.

Hay unas secuencias de batalla en el juego que son dignas de mención por todas las connotaciones que suponen. Nos referimos a la parte del desembarco en la playa. La ambientación recuerda a algunas desembarcos famosos de películas recientes ambientadas en la antigüedad como *Troya* (Murro, 2004) y, sobre todo, *300: El origen de un imperio* (Snyder, 2014), algo comprensible dado lo explicado anteriormente. Pero también podemos observar la influencia de una secuencia muy famosa de otro film. Se trata del desembarco en la playa de Omaha de *Salvar al Soldado Ryan* (Spielberg, 1998)³⁹. Lo proyectiles arrojados desde las defensas en la costa —flechas, bolas incendiadas etc.—, parecen más propias de la guerra moderna, dada la devastación que siembran entre los legionarios. El humo, las explosiones y el campo repleto de cadáveres aumentan, si cabe, ese parecido con una guerra más contemporánea. Pero en concreto hay una escena en el juego que es sumamente representativa y se puede comparar

37 LOWE, D.: «Playing With Antiquity: Videogame Receptions of the Classical World» en D. LOWE y K. SHAHABUDIN (eds.), *Classics For all: Reworking Antiquity in Mass Culture*, Cambridge Scholars, Newcastle, 2009, p. 73. Para más información sobre la influencia del cine «de romanos» en los videojuegos ambientados en la Antigüedad ver también pp. 68-74.

38 *Vid. supra*.

39 Incluso el logro obtenido por completar la misión «Prueba de fuego», en la que se incluye la secuencia del desembarco, se titula «Salvar al soldado Marius».

con otra considerablemente parecida de la mencionada película. Cuando un enorme proyectil incendiario cae muy cerca de Marius provocando una explosión, la imagen se ralentiza y el sonido se distorsiona para enfatizar en el estado físico del personaje que acaba totalmente aturdido. La pantalla muestra la cara de confusión de Marcus ligeramente desenfocada mientras enfoca a un legionario que está al fondo sin un brazo al haber sido alcanzado por el proyectil. Lo mismo ocurre en el film de Spielberg cuando en una escena del desembarco de Normandía el teniente Miller queda aturdido por las explosiones y la imagen se ralentiza, se suprime el sonido directo y aparece un ambiente extradiegético⁴⁰. En esa misma escena del videojuego podemos leer en pantalla: «De quién es esa sangre? ¿qué está pasando?! ¡Cirujano! ¡Cirujano!». Con ello se incide una vez más en lo violento del combate, mediante la sangre y el gore que comentamos en los *Total War*. En definitiva, como nos recuerda A. Gardner «games present a very ‘modern’ past»⁴¹; en este caso una guerra «antigua» muy «moderna».

~ Ilustración 3 ~



Ryse: Son of Rome (Microsoft Studios, 2013).

40 MONTERO-DÍAZ, J & FERNÁNDEZ-RAMÍREZ, L.: «La experiencia de la guerra en la pantalla: el desembarco de la playa de Omaha de *Saving Private Ryan*», *Palabra Clave*, 18-1 (2015), p. 97.

41 GARDNER, A.: «The Past as Playground...», p. 257.

Queremos finalizar aquí preguntándonos que nos deparará el futuro ¿continuarán algunos videojuegos sobre Roma y el Medioevo reflejando el rostro de la batalla? ¿Lo harán en mayor medida que sus predecesores? ¿En qué características veremos reflejada esa visión del combatiente? Estas preguntas quedan totalmente en el aire para el caso romano. A los *gamers* entusiastas de la Antigüedad les tocará esperar pacientemente. Sin embargo, en lo que a la «Edad Media digital» se refiere podemos adelantar algunas respuestas a la luz de la información que circula por la web sobre un nuevo juego que no parece que vaya a pasar inadvertido: *Kingdom Come Deliverance*.

En verano del 2016 se lanzará al mercado este nuevo RPG medieval de carácter histórico y no fantástico, tal y como reza una frase al final de un tráiler: «dungeon & no dragons». Los combates contarán con un realismo nunca visto hasta el momento y los creadores inciden en que el proceso de documentación sobre los modos de lucha en el siglo XV europeo ha sido muy exhaustivo. Además de en trabajos académicos y en asesores históricos, parece ser que se han inspirado en recreacionistas. En cualquier caso, lo que nos interesa de este próximo lanzamiento es la importancia que parece que se le dará a la experiencia del combate. El diseñador jefe de Warhorse Studios, Viktor Bocan, lo define de la siguiente manera: «in this game you should feel frightened by the enemy, you should see every small movement, and be able to react to it, you should feel the sword in your hand»⁴². Pero el verdadero «rostro de la batalla» lo observamos cuando habla de los enfrentamientos en campo abierto y hace comentarios como «fight for your life and try to survive» o «at the moment there is no strategy mode planned, there is no tactical leading, you will not lead the army, you will just fight your fight in the battlefield»⁴³.

Igualmente en otra entrevista el mismo diseñador afirma que se están mejorando los modos de hacer daño, la fatiga y la reacciones del enemigo, y que también están trabajando en un sistema de moral controlado por la IA que hará que el enemigo o los camaradas huyan de la lucha o se rindan, según sean las condiciones del combate, y añade que «our main goal here is to show you real medieval battle from a first-person view which is something that never happened in a videogame before»⁴⁴. Como se puede observar, el «rostro de la batalla» más presente que nunca en un videojuego de guerra medieval.

42 <https://www.youtube.com/watch?v=n0sK7Xqfvpc> Fecha de consulta: 13, enero, 2016.

43 <https://www.youtube.com/watch?v=SnKbKkhHXrQ> Fecha de consulta: 13, enero, 2016.

44 <http://www.redbull.com/en/games/stories/1331745951567/kingdom-come-deliverance-combat-interview> Fecha de consulta: 13, enero, 2016.

4. CONCLUSIONES

«Nunca he estado en ninguna batalla; ni la he presenciado de cerca, ni la he oído desde lejos, ni he visto sus secuelas»⁴⁵. Así comienza el libro que durante este trabajo hemos tenido como referencia. No cabe duda de que la inmensa mayoría de la comunidad *gamer* comparte esa misma falta de experiencia que comentaba Keegan. Solo es posible saber lo que un soldado ha experimentado en el combate compartiendo su misma suerte —o más bien desgracia— en batalla. Sin embargo, sí podemos tratar de acercarnos a esa realidad mediante fuentes indirectas; de lo contrario carecería de sentido intentar decir algo sobre el rostro de la batalla antigua y medieval, por ejemplo.

Fuera del mundo académico, la inquietud de gran parte de la sociedad por conocer el «rostro de la batalla» ha estado muy presente en las últimas décadas y se ha manifestado a través de medios escritos como la novela histórica o audiovisuales como el cine, la televisión y, tal y como hemos intentado explicar aquí, los videojuegos. Aunque todos esos medios están influenciados entre sí, los videojuegos suponen un cambio sustancial, pasando de ver «realismo en batalla» a jugar a una «batalla realista», logrando así mayor implicación del usuario en dicha experiencia.

El consumidor exige ver una guerra verosímil y «realista» —o mejor dicho hiperrealista. Ello generalmente no implica una reflexión histórica profunda sobre la experiencia del combate en cada época, más bien se plasma en una serie de generalizaciones que parece puedan aplicarse a cualquier batalla de forma atemporal. De este modo, el nivel de realismo y de implicación en la contienda que se ha conseguido en varios videojuegos de guerra moderna se está intentado aplicar a videojuegos de épocas pasadas, con todos los anacronismos que ello puede acarrear.

En cualquier caso, no deberíamos olvidar que los anacronismos o los errores históricos no influyen para nada en la calidad del videojuego, que en ningún caso es un ensayo histórico, como no lo son las novelas históricas, las películas o las series de televisión, a pesar de que todos ellos puedan llegar a mostrar un alto grado de veracidad que los capacite como herramientas didácticas.

Hemos visto como cada tipo de juego presenta unas limitaciones distintas a la hora de reflejar el punto de vista del combatiente, aunque los videojuegos en primera persona han tenido mayor éxito que los RTS en dicha empresa. Parece

45 KEEGAN, J.: *El rostro...*, p. 11.



obvio que los avances técnicos han jugado un papel importante, por lo que, en general, los juegos más recientes reflejan mejor lo que hemos denominado «el rostro de la batalla».

Aún así, la representación de la experiencia del combatiente adolece de algunas limitaciones. Estas se deben a dos factores concretos: por un lado, las ideas preconcebidas enraizadas en el imaginario colectivo sobre las batallas en la Antigüedad y el Medievo y, por otro, la jugabilidad. Este último factor es determinante hasta el punto de que demasiado realismo puede llevar a los jugadores a desactivar ciertas opciones —como veíamos para el *Viking Conquest*— que convierten en tedioso algo que, por encima de todo, es entretenimiento y diversión. Vivir la batalla como soldado y divertirse. Dos experiencias en principio antagónicas, ya que, como empezábamos diciendo, la guerra no es ningún juego.

VIDEOJUEGOS ANALIZADOS

Kingdom Come Deliverance (2016, Warhorse Studios)

Medieval II Total War (2006, Sega): *MIITW*

Mount & Blade (2008, Paradox Interactive)

Mount & Blade: Warband (2010, Paradox Interactive)

Rome II: Total War (2013, Sega): *RIITW*

Rome: Total War (2004, Activision): *RTW*

Ryse: Son of Rome (2013-2014, Microsoft Studios)

Total War: Attila (2015, Sega): *TWA*

Viking Conquest (2014, Paradox Interactive)