

CRUZADAS, CRUZADOS Y VIDEOJUEGOS

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

1. NUEVOS ELEMENTOS, NUEVAS SITUACIONES

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

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

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

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

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

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

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

~ Ilustración 1 ~



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

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

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

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

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

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

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

~ Ilustración 2 ~



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

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

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

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

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

2. VIDEOJUEGOS E HISTORIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

~ Ilustración 3 ~



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

3. EL REFLEJO DEL MEDIEVO EN EL UNIVERSO VIRTUAL

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

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

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

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

3.1. LOS TEMAS HISTÓRICOS

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

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

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

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

~ Ilustración 4 ~



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

3.2. MEDIEVO Y CRUZADAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

~ Ilustración 5 ~



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

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

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

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

~ Ilustración 6 ~



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

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

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

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

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

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

~ Ilustración 7 ~



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

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

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

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

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

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

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

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

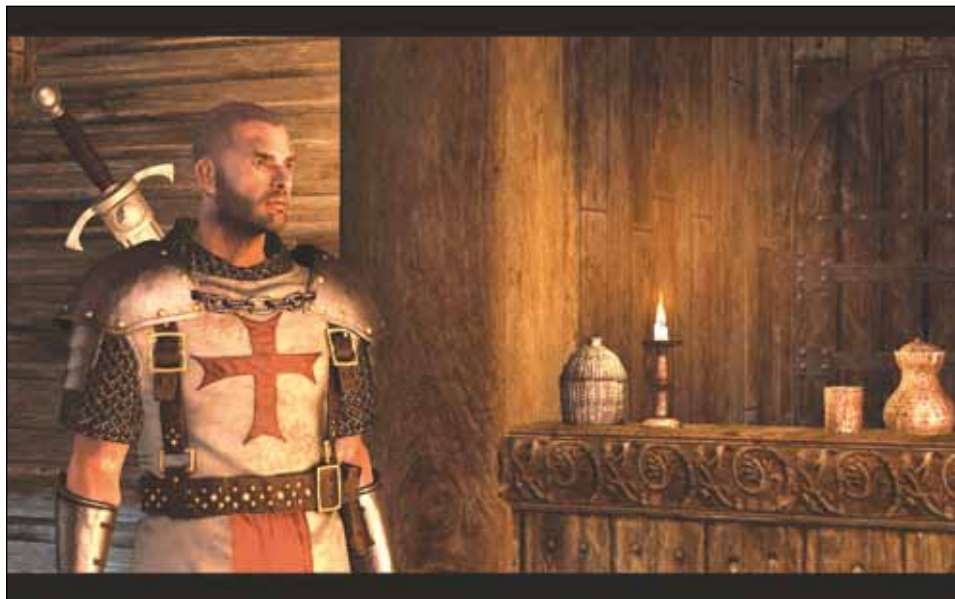
hoy por Occidente de templarios y sus realidades enigmáticas. En la contracubierta de la carátula se puede leer: «Europa. Siglo XII d.C. La Edad Media. Es una época de sufrimiento y salvación, de paganos y de santos, de milagros y de desastres. Prepárese para una cruzada infernal». Podríamos interpretar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

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

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

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

~ Ilustración 8 ~



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

4. JUGANDO A LAS CRUZADAS

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

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

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

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

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

4.1. TIPOLOGÍA DE JUEGOS SOBRE CRUZADAS Y CRUZADOS

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

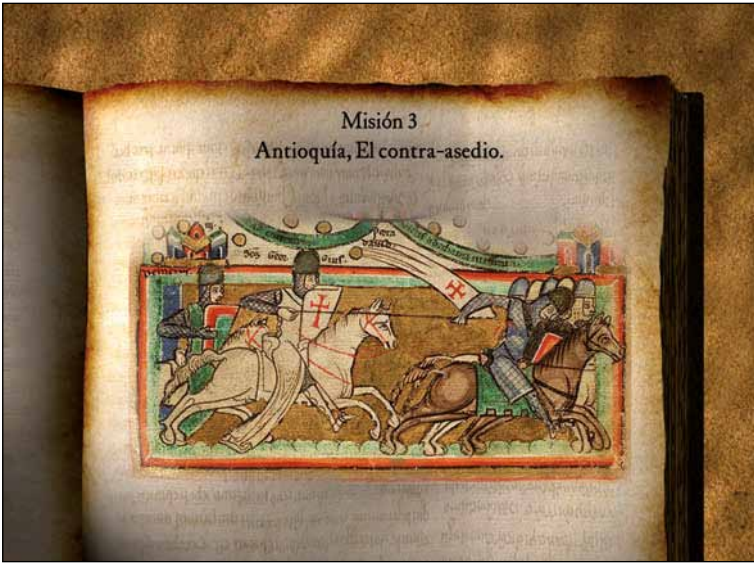
mer lugar es el titulado *Cruzadas. Conspiración en el Reino de Oriente*²⁶ (Index+, France Telecom y Friendware, en 1997), por cuanto se trata de una aventura gráfica con la pretensión de jugar, pero también de proporcionar un elemento de aprendizaje de peso, tal y como lo sería *París 1313* (de Microïds)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

4.1.1. La Edad de los Imperios

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

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

~ Ilustración 9 ~



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

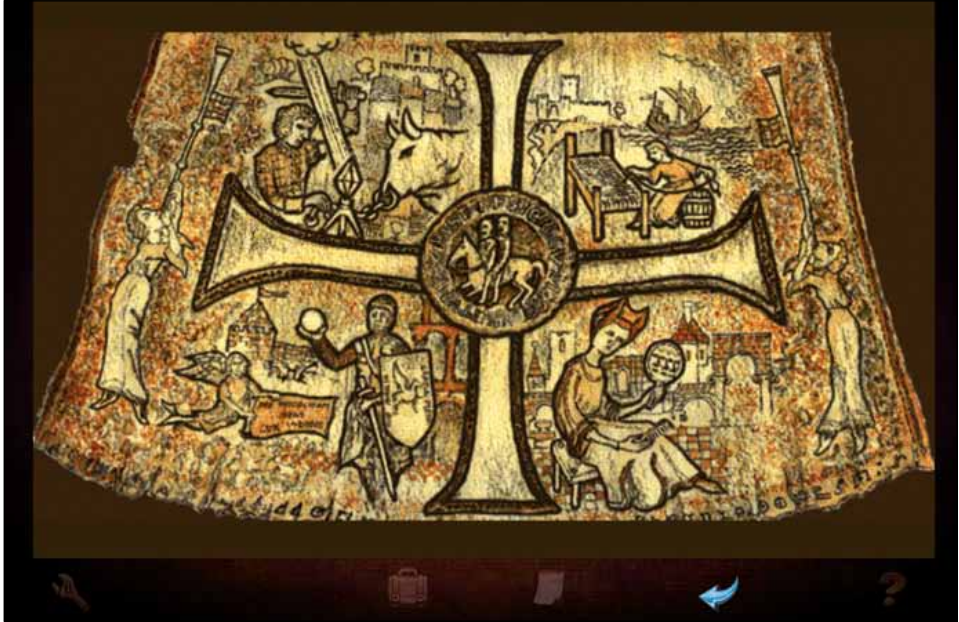
pula de la Roca. El intento de conservarlo en vinagre también se utiliza precisamente para justificar esta misión, pues hay que llevar una carreta con el barril hasta Jerusalén. La realidad fue bien distinta, pues sabemos que fue enterrado en Antioquía, sus huesos en Tiro y sus entrañas en Tarsos. Durante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

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

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

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

~ Ilustración 10 ~



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

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

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

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

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

4.1.2. Guerra Total

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

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

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

~ Ilustración 11 ~



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

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

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

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

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

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

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

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

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

~ Ilustración 12 ~



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

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

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

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

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

4.1.3. Su Reino viene

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

~ Ilustración 13 ~



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

~ Ilustración 14 ~



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

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

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

4.1.4. Un asesino en Jerusalén

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

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

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

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

~ Ilustración 15 ~



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

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

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

~ Ilustración 16 ~



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

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

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

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

5. DIOS LO QUIERE PERO PAPÁ NO NOS DEJA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6. CONCLUSIONES

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

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

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

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

~ Ilustración 17 ~



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

43 Ver nota 14.