



Historia VIDEOJUEGOS



EXPOSICIÓN VIDEOJUEGOS Y EDAD MEDIA

26-27 NOVIEMBRE 2015

2ª planta – Facultad de Letras
Campus de la Merced – Universidad de Murcia

www.historiayvideojuegos.com



Sociedad
Española de
Estudios
Medievales



IGN
ESPAÑA

UNIVERSIDAD DE
MURCIA



COLABORA:

Compobell
soluciones creativas

Historia y Videojuegos



Assassin's Creed III (Ubisoft, 2012)



"Historia es lo que ha pasado",

Maria, 12 años



"Historia es lo que me tengo que estudiar en el cole".

Manuel, 8 años



"Historia es lo que sabemos de lo que pasó antiguamente",

Mercedes, 14 años



"Historia es un rollo",

Juan Pedro, 16 años

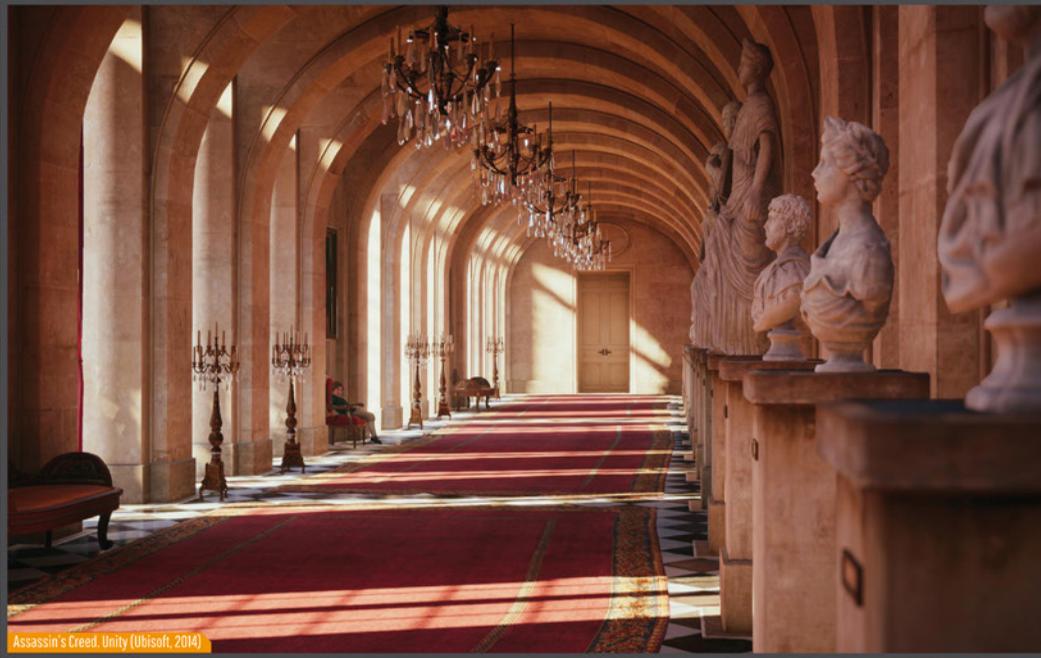
La Historia es comprender el pasado desde una perspectiva actual

El Videojuego es un elemento de ocio digital con una interrelación entre una máquina (hardware) y una persona a través de un lenguaje específico (software)



¿Historia y videojuegos? Sí.
Te lo explicamos en unos cuantos paneles

Vivir la historia, Aprender la historia...Jugarla



Assassin's Creed: Unity (Ubisoft, 2014)

La realidad del juego implica tener una experiencia. Con esta base, el videojuego se convierte en un elemento más de ocio donde el aprendizaje es algo implícito.



IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover (IC- Ubisoft, 2011)

No te lo cuentan:

lo ves, lo oyes, lo vives, lo haces, lo experimentas, lo planificas, lo piensas...



Anno 1404 (Ubisoft, 2009)

Los videojuegos medievales construyen su guión sobre la base de los acontecimientos del pasado. Una aventura gráfica, estratégica, de rol, de simulación... plagada de didáctica histórica.

Videojuego histórico:

- Veracidad
- Verosimilitud
- Información
- Libertad para jugarlo



Silent Hunter 5 (Ubisoft, 2010)



Assassin's Creed II (Ubisoft, 2009)

La experiencia de juego del usuario se convierte en una percepción de épocas históricas en primera persona



Rome Total War II (The Creative Assembly, 2013)



Verdun (M2H-Blackmill Games, 2015)



Air Conflicts: Pacific Carriers (Games Farm-3D Division, 2012)



Crusader Kings II (Paradox, 2014)



Napoleon Total War (The Creative Assembly, 2010)

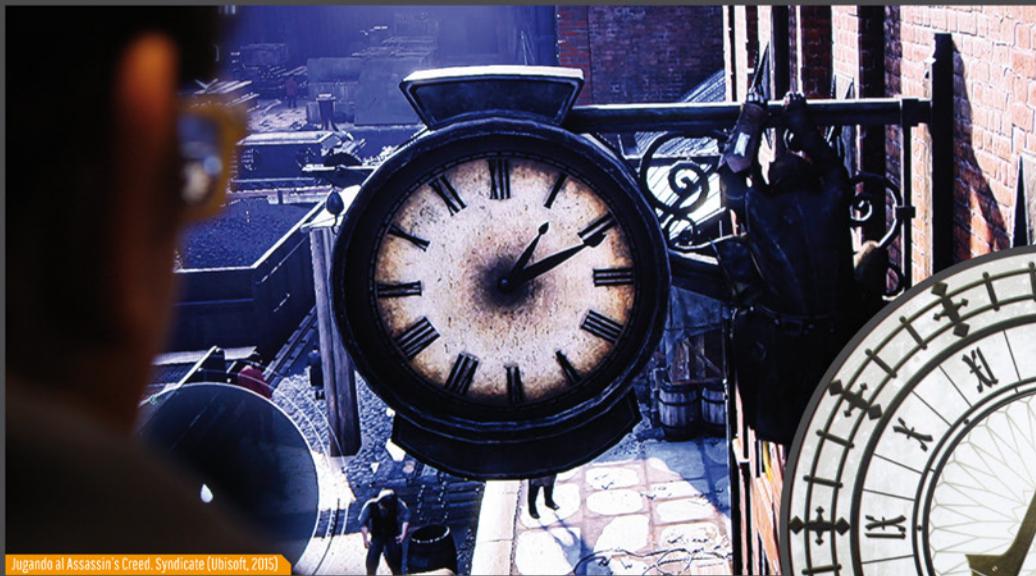


Air Conflicts: Vietnam (Games Farm, 2013)

Videojuegos: ¿En Busca del Tiempo Perdido?

“Dedicarle tiempo”

Ocio: tiempo libre de una persona



“Contemplar el tiempo pasado”.

Pocos medios son tan versátiles para comprender el paso del tiempo de una manera compleja y global



“Tiempo para el ocio”

El eterno debate: vivir para trabajar o trabajar para vivir



“Perder el tiempo”

Dícese de la frase que todos hemos oído al sentarnos a jugar ¡¡¡Nene, no pierdas el tiempo con los jueguecicos y estudia algo!!!

Videojuegos y Civilización

Desde Roma...



Rome Total War II (The Creative Assembly, 2013)



Nyxte: Son of Rome (Crytek, 2013)



Total War: Attila (The Creative Assembly, 2015)

Las invasiones bárbaras



Total War: Attila (The Creative Assembly, 2015)

El Islam



Age of Empires II: The African Kingdoms (Forgotten Empires LLC/Skybox Labs, 2015)

Podemos simular una civilización,
ES "JUGAR"
A LA HISTORIA
recrearla hasta sus mínimos detalles.

Las Cruzadas



Medieval Total War II: Kingdoms (The Creative Assembly, 2007)

La Guerra de los Cien Años



Medieval Total War II (The Creative Assembly, 2006)

...a la Era de los Descubrimientos



Conquistadores del Nuevo Mundo (Logic Artists, 2013)

Videojuegos, Medievo y Vida Social

Las sociedades medievales forman parte del guion y la narrativa de los videojuegos



Burgueses
Comerciantes y mercaderes surgieron en la Plena Edad Media como protagonistas de un desarrollo económico de primera magnitud. Los videojuegos también lo reflejan, como en la saga Patrician.



Campesinos
El campesino aparece en pocas ocasiones y con escaso protagonismo. En Age of Empires II, en cambio, son básicos para entender el juego.



Nobleza
Casa y linaje son decisivos para el desarrollo de algunos títulos, como Crusader Kings o Medieval Total War.



Cautivos
Invisibles, casi no los vemos. Y sin embargo estaban allí.

Videojuegos y Guerra: Solo Puede Quedar Uno

La estrategia

Por turnos o en tiempo real.
El auténtico éxito del videojuego histórico.



Los juegos de guerra encuentran en el videojuego su versión más lograda.

Del tablero (war games) a la pantalla (video games).



Batallas

Extrañas en la Edad Media, donde lo normal eran los asedios. El aspecto más atrayente, por su jugabilidad, en los videojuegos históricos.

Guerreros

Protagonistas, personajes, usuarios...



La táctica

El orden de combate. El camino hacia la victoria.

Armas de asedio

Básicas para la guerra medieval.
Fundamentales para la conquista de las fortalezas.

The Kings Crusade (Paradox, 2011)



Real Warfare, Siglo XIII (FX, 2011)

Videojuegos, Mercados y Mercaderes

Comerciar, financiar, comprar, vender...

El mercader, la compañía, la familia, el consulado...

Los navíos, las rutas, los puertos, las lonjas.



Patrician III (Ascaron Entertainment, 2003)

Mercaderías comerciales					
	Bastock 3145		145130 Gabriel		
Mercaderías	Ciudad	Comprar	Vender	Barco	Mod.
aceite	23	101	96	5	88
alfarva	31	104	100	10	227
brna	4	128	88		
carne	7	1232	1100		
cerveza	19	102	84	4	31
cuero	17	281	265		
calamio	52	264	230		
especias	0	593			
grano	52	99	93	6	104
herramientas	6	911	520	2	243
hierro	8	1180	985		
ladrillos	0	93	89		
lana	2	2515	1473		
madera	1000	40	34	6	53
metal	26	109	107	2	134
pieles	5	408	209		
sal	26	33	33	6	31
telas	0	449			
vino	14	333	304	5	248

Los mercados:
precios,
monedas,
productos...

La corporación
artesanal,
la cofradía,
el gremio...



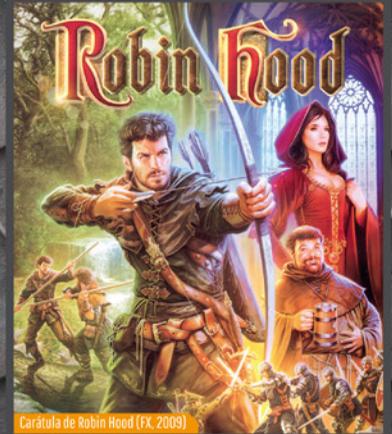
Videojuegos y Cultura

El videojuego es un fenómeno audiovisual que recrea la cultura



Videojuegos y pintura

Videojuegos y ciudades
Urbanismo



Videojuegos y cine
Hacia la fusión
de géneros

Videojuegos
y literatura



Videojuegos y arquitectura
La vemos y la escalamos

