

Comunidad

**AGE OF EMPIRES**

► Videjuego de estrategia, en tiempo real y escenificado en la línea de tiempo de 3000 años, desde la Edad de Piedra hasta la Edad de Hierro. El jugador tiene la opción de elegir entre doce civilizaciones diferentes

**TOTAL WAR**

► Saga por la casa británica The Creative Assembly. La dinámica consiste en combinar estrategia por turnos y tácticas de batalla en tiempo real, además de la animación de las batallas.

ALTAÏR**Personaje Assassin's Creed**

► Es el protagonista de los videojuegos de Ubisoft *Assassin's Creed*, *Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles* y *Assassin's Creed Bloodlines*. Altaïr significa águila en vuelo en árabe clásico, que hace referencia a las increíbles acrobacias y saltos que practica el personaje a lo largo del juego. Como asesino, debe seguir una serie de reglas impuestas por su clan. Su misión es matar a algunos hombres señalados de la época a cambio de paz.

La historia casa con los videojuegos. Los próximos días 26 y 27 de noviembre se celebrará el I Congreso Internacional de Historia y Videojuegos, un proyecto I+D+i que trata el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval. Está organizado por la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia y cuenta con la participación de diversas universidades y empresas de videojuegos.

Clases de historia en la consola

► Los videojuegos se han destapado como un efectivo método de enseñanza para los más jóvenes jugadores, según un estudio del profesor murciano Francisco Jiménez Alcázar

Nazaret Domínguez



«Antes los alumnos querían ser arqueólogos por Indiana Jones, ahora quieren estudiar Historia por los videojuegos»

■ La importancia del fenómeno de los videojuegos en la vida cotidiana es cada vez más evidente y ha ido creciendo progresivamente en los últimos años. El pasado año 2010, la Universidad de Murcia comenzó a llevar a cabo un gran proyecto de Investigación, Desarrollo e innovación (I+D+i) financiado por el Gobierno de España y el ministerio de Economía y Competitividad. 'Historia y videojuegos' da nombre al nuevo proyecto de la UMU que está coordinado por Juan Francisco Jiménez Alcázar.

zar, profesor de Historia Medieval e investigador en la Universidad de Murcia. Según el propio Jiménez Alcázar, el principal motivo por el que se llevó este proyecto a cabo fue, en cierto modo, por la postura de los jóvenes que estudian Historia. «Antes algunos querían ser arqueólogos porque habían visto Indiana Jones» asegura el profesor. En cambio, ahora, esta posición ha cambiado. Los nuevos héroes por los que los alumnos estudian Historia tienen nuevas caras y

nuevos escenarios. Quizás esta vez su decisión venga de la mano de *Napoleon Total War*, en el que toman el papel del emperador francés y comienzan una larga batalla por la conquista de Europa, o, por qué no, Desmond Miles, el asesino principal de los primeros cinco juegos de la saga *Assassin's Creed*. Los jugadores también pueden introducirse en una atmósfera apocalíptica, un tiempo hostil ambientado en el año 395 d.C, luchando como visigodos, sajones o hunos en el *Total War: Attila*.

Los papeles han cambiado y la historia está de moda. Esta nueva y atractiva concepción de los videojuegos es lo que despertó el interés de Jiménez Alcázar por algo que nunca antes se había estudiado, y un buen punto de partida para empezar con el proyecto de investigación.

Durante su desarrollo se han inspirado en





CIVILIZATION

► Videjuego de estrategia por turnos creado por Sid Meier. En 1992 fue galardonado como el mejor videjuego de estrategia del año. Su objetivo es dirigir a una civilización desde su inicio hasta la conquista de todo el planeta.



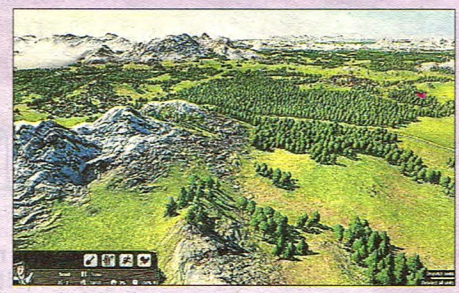
ASSASSIN'S CREED

► Uno de los más vendidos por su gran carga de aventura y ficción que ha sido muy bien acogido por los usuarios. La saga cuenta con diez videjuegos ambientados en diferentes escenarios de la historia.



ANNO

► Este juego se encuentra en una categoría de simulación económica. Lleva al jugador al siglo XVII con el objetivo de descubrir y colonizar el archipiélago que hasta entonces era desconocido.



GRAND AGE: MEDIEVAL

► Se califica como estratégico y es desarrollado para ordenador por Gaming Minds. Un juego que abarca miles de kilómetros para hacernos pensar, pactar y comerciar.

más de 300 videjuegos sobre historia medieval. Tras cinco años de investigación, finaliza con un Congreso Internacional de Historia y Videjuegos, que tendrá lugar los próximos días 26 y 27 de noviembre, en el que se expondrá lo estudiado y contará con la participación de diversas universidades de España, como las de Navarra y el País Vasco, entre otras, y empresas como IGN España o Electronics Arts.

Jiménez Alcázar asegura que ha sido un proyecto con sensaciones muy diversas: «Lo desconocido siempre causa temor». Esta investigación ha sido pionera en su ámbito, por lo que han tenido dificultades en algunos campos. El profesor cuenta que una de las experiencias más satisfactorias del proyecto ha sido ver, durante las diferentes charlas organizadas en colegios e institutos, las caras de los niños mientras comunicaban que «con los videjuegos también se aprende». Si bien jugar a la consola este tipo de videjuegos es un buen método de aprendizaje, también requiere un uso responsable.

Jiménez Alcázar asegura que, «además, se aprende mucho más que como mero espectador de una película, en la que solo te limitas a ver la

historia, al contrario que en los videjuegos, donde directamente la vives». Los usuarios se ponen en la piel de Shogun, protagonista de *Medieval: Total War*, que pasea por las calles de la Europa Medieval o tal vez puede ser un caballero que arriesga su vida en la época napoleónica. La historia de España, de Europa y del mundo se puede aprender de una forma divertida jugando a la consola. Los amantes de la estrategia disfrutarán de *Grand Ages: Medieval*, un juego que hará pensar, pactar y comerciar.

Batallar

sobre la época más 'oscura' de la historia de Europa y sus alrededores ya es posible gracias a él.

El profesor asegura que la experiencia ha sido tan gratificante que han pedido una renovación del proyecto para seguir con la investigación.

Con IGN España

El director del portal videjuegos IGN España, Gustavo Maeso, licenciado en Periodismo, también participará en el congreso y abordará el tema sobre los videjuegos y los medios de comunicación. IGN (siglas de *Imagine Games Network*) es una web que realiza reseñas y noticias del sector. Este portal fue creado hace diez años y ahora es el más grande de todo el mundo. La versión en castellano se creó hace tres años y está entre los tres portales web de videjuegos más grandes del país.

Maeso lleva siendo el director desde que empezaron a gestarlo. A pesar de que estudió periodismo, se dedica a este gran mundo de los videjuegos. Asegura que esta pasión por ellos fue pura casualidad: «Cuando estudiaba segundo de carrera me ofrecieron un trabajo como redactor en una revista de videjuegos y lo acepté». Lleva más de 15 años dedicándose a esto y asegura que el fenómeno de los videjuegos ha cambiado mucho en los últimos tiempos: «Lo que antes se podía calificar como algo *freaky* ahora está a la orden del día».

Gustavo Maeso, director de IGN en España: «Lo que antes podíamos calificar como algo *freaky* ahora está en el orden del día»

En el Congreso Internacional, Maeso tratará un tema que, según afirma, es un tanto polémico en este mundo: 'Videjuegos y los medios de comunicación'. La publicidad toma un papel importante en los medios escritos y es que esta polémica crece a partir de la publicidad. Los usuarios se quejan de que las críticas, reseñas o noticias de determinados videjuegos se realizan por una financiación económica de estos. El director asegura que, a pesar de que IGN vive de la publicidad, deben «saber distinguir entre las opiniones que se ofrecen al lector y los beneficios económicos que se obtienen por la publicidad de determinados videjuegos». También, como crítico, hablará de los juegos más relevantes de este ámbito, como *Assassin's Creed*, *Total War* o *Age of Empires*, entre otros.

Más de 73 millones de copias

Assassin's Creed, uno de los videjuegos más vendidos por su gran carga de aventura y ficción, ha sido muy bien acogido por los usuarios. La saga cuenta ya con diez videjuegos ambientados en diferentes escenarios de la historia, desde el conflicto entre dos 'facciones' que lucharon entre sí por cientos de años a comienzos del siglo XII, hasta la lucha entre los templarios y asesinos a la China del siglo XVI. En esta saga aparecen diferentes personajes con vidas totalmente distintas, como Desmond, un norteamericano de 25 años, barman y asesino de nacimiento, que no recibió el entrenamiento como tal, o Altaïr, un asesino de la secta ismaelita-chiíta, principalmente islámica, de los Nizaríes. Un videjuego de ficción realmente sorprendente.



Jugador de *Total War: Attila*

sensei.es

Software para gestionar tu empresa eficientemente

- ERP
- CRM
- Laboral
- Soporte