

HISTORIA Y VIDEOJUEGOS: PATRIMONIO Y SOCIEDAD DIGITAL



www.historiayvideojuegos.com



Ryse. Son of Rome (Crytek, 2013)

HISTORIA Y VIDEOJUEGOS: PATRIMONIO Y SOCIEDAD DIGITAL

El videojuego se ha convertido en uno de los protagonistas del ocio actual, y muchos de sus títulos están ambientados en épocas históricas. Hay títulos de todos los periodos que permiten jugar "a la Historia" de diferentes formas, tantas como tipos de videojuegos existen: de aventura, de rol, de estrategia, de simulación... Tratamos de acercar esta realidad para comprobar el indiscutible impacto que ya tienen sobre el conocimiento del pasado histórico de los usuarios.

Acaban de matarme. No he podido huir de aquellos que asediaban mi aldea y, herido por sus flechas, me he desangrado. Es el fin. Podría decir lo de: "Adiós, mundo cruel", pero lo cierto es que he dicho: "¿Será posible? Bueno, pues empiezo otra vez", con un tono de resignación o indignación, según el caso. Es el resultado de una partida en un videojuego titulado *Kingdom Come: Deliverance*, del estudio Warhorse, publicado por Deep Silver y distribuido por KochMedia, que está ambientado en la Bohemia de principios del siglo XV. Está clasificado como de género de rol (RPG, según sus siglas en in-

glés), para PC, PS4 y Xbox One, aunque se puede adquirir también en las plataformas Steam y Gog. Son datos técnicos, sí, pero necesarios para entender qué supone y qué alcance tiene este tipo de canal de comunicación y expresión que es el videojuego, un auténtico universo cultural. Las empresas emplean dinero en generar

producciones que tienen al pasado histórico como base de sus guiones, con la intención de cubrir una demanda creciente sobre hechos históricos por parte de la sociedad. Hablamos del conocimiento de la Historia por otros medios distintos a los tradicionalmente considerados habituales, por lo menos hasta ahora.



... luego se aprovechó del desorden para acaparar poder para sí mismo.

Pulsa  para continuar

Kingdom Come. Deliverance (Warhorse, 2018)

No sorprenderemos a nadie si decimos que el videojuego ha venido para quedarse. Cuando el desarrollo de la tecnología digital en el último tercio del siglo XX extendió su uso a buena parte de las actividades humanas, su potencial no pasó desapercibido: desde la revolución de las comunicaciones hasta la información de la que disponemos, sin comparación posible con ningún periodo anterior. El videojuego nació casi a la vez que los primeros dispositivos digitales y, desde entonces, ha ido de la mano de los avances tecnológicos.



The Big Bang Theory (WB-Chuck Lorre, 2007-2019)



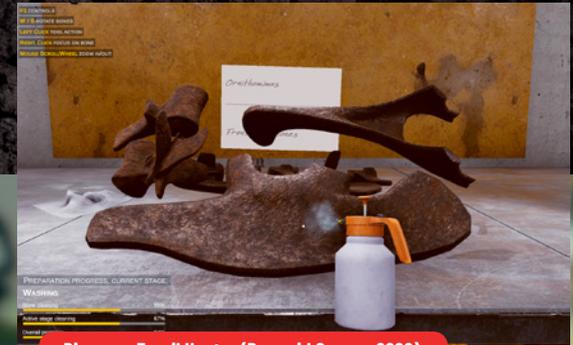
Visto ya como un medio de expresión cultural y de comunicación de primer nivel, tanto por la diversidad y calidad de sus producciones como por su asiento en el mercado, los desarrolladores necesitaron guiones que dotasen de narrativa a sus producciones. La ciencia ficción fue un pozo inagotable, pero también ofrecía enormes posibilidades el pasado histórico, legendario o no. Al final, no hay ficción que supere a la realidad y jugar a formar parte de esos acontecimientos es lo más cercano al envidiable don de quien, como los dioses, se mueve en el espacio y en el tiempo a su antojo.

Los títulos de videojuegos basados en alguno de los periodos históricos surgieron rápidamente, además en cualquiera de las modalidades de juego posibles. Había tres épocas muy recurrentes, sobre todo por la facilidad para que los usuarios identificasen lo que veían y jugaban: lo romano antiguo, el medieval y la II Guerra Mundial, esta última por cuanto era un conflicto relativamente reciente y, por lo tanto, reconocido. Para el caso de Roma y la época medieval, la explicación radica en la consolidación de una idea genérica muy extendida de cómo fueron aquellos periodos, donde un caballero o un castillo ya representan la imagen de "lo medieval", tenga mucho que ver o no con lo que fue la realidad, o la arquitectura clásica, así como las togas o los uniformes de legionario, que conectan directamente con la antigüedad romana y con esa sensación de tener en tus manos un imperio.

Los desarrolladores buscaron esos modelos de fácil reconocimiento para los usuarios. Poco a poco, en paralelo a la rápida evolución de la tecnología tanto en imagen y en sonido como en memoria disponible en los dispositivos, los títulos se multiplicaron, proceso que no ha dejado de crecer. Por lo tanto, la Historia y sus reflejos se convirtieron en referentes habituales de muchos de los video-

juegos comercializados. Lo más interesante es que las posibilidades narrativas que permite el pasado para los desarrolladores es inmensa, puesto que pueden elegir en amplio catálogo que comprende desde el proceso de hominización hasta la realidad presente. Así, contamos con títulos que hunden sus guiones en la Prehistoria, en la Grecia clásica, en el Antiguo Egipto, en el mundo tar-doantiguo, en todas las épocas chinas y japonesas, en la colonización americana, en las guerras de religión europeas, en la Ilustración europea, en el complejo siglo XIX... en Afganistán, Siria...: producciones que crecen día a día por iniciativas de grandes y pequeñas empresas.

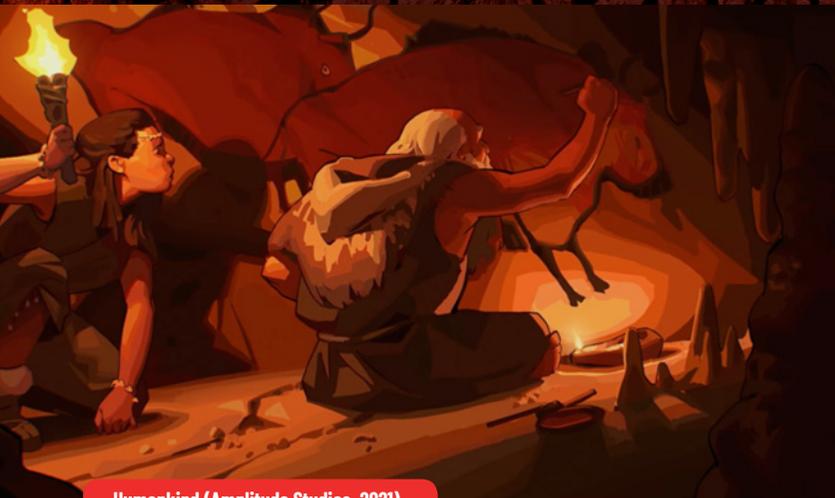
La novedad del medio con respecto a lo visto y leído en novelas, televisión y cine es la interacción por parte del usuario. A la hora de abordar esos contenidos del pasado, el videojugador se convierte en parte activa de lo que ve, oye y maneja. No lo explica de forma completa, pero sí ayuda a hacerlo y es parte de su éxito. Para el caso del videojuego que tiene como fondo algún periodo histórico, este hecho aumenta por cuanto es aún más atractivo para el usuario "tocar" ese pasado a su acomodo. Es la culminación del producto de consumo: la historia se convierte en la historia que uno desea.



Dinosaur Fossil Hunter (Pyramid Games, 2020)



Ancestors. The Humankind Odyssey (Panache Digital Games, 2019)



Humankind (Amplitude Studios, 2021)



No obstante, y llegado este punto, hay que dejar una cuestión clara: el videojuego es en esencia una actividad de diversión y ocio, y como tal nació y se ha desarrollado. Otra cosa diferente es el momento en que, como el resto de las expresiones culturales, asume roles que van más allá del entretenimiento. Ciertos libros, películas, canciones... videojuegos... terminan como símbolos que superan el ámbito que los generó.

Los videojuegos tampoco son homogéneos. No se pueden definir como un grupo uniforme, sino que existe una tipología diversa que reúne distintas formas de jugar, con manifestaciones de diferentes maneras de comunicación y expresión: de estrategia, aventura gráfica, rol, plataforma, deportivos, simulación...

Cada género tiene sus propias características. Es fundamental tener este hecho en cuenta, ya que la información que llega al usuario puede ser en forma de imágenes reconocibles en el caso de una aventura gráfica (una calle en la Florencia renacentista en *Assassin's Creed II*, por ejemplo), o como texto explicativo de un proceso o un logro tecnológico en cualquier título de estrategia, tanto si se trata del que se desarrolla en tiempo real como si lo hace por turnos (caso de las últimas producciones de la serie *Total War*).

La convergencia que realiza este medio con el cinematográfico, más que nada porque cada vez comparten más el lenguaje visual, no es la única explicación a la masificación que tiene el videojuego. Es un hecho constatado que muchos jóvenes se acercan por primera vez a muchos de estos contenidos del pasado a través de algunos títulos de gran éxito, además porque se han convertido en canales de sociabilidad. Se puede jugar en solitario, pero el gran desarrollo e implantación tuvo lugar con las consolas y también por la oportunidad de compartir y colaborar experiencias de juego: de competir no contra una máquina, sino contra otro u otros usuarios. La importancia del fenómeno radica en que esos “adolescentes” crecen, y muchos de ellos no dejan de tener al videojuego como una de sus aficiones para sus ratos de ocio preferidos, donde el carácter interactivo e inmersivo del medio es la clave de su éxito.

Es el hecho que hemos de tener en cuenta para definir al videojuego como una nueva ventana al pasado, situada al mismo nivel que el cine o la novela. No se trata de producciones diseñadas en origen para instruir, sino para entretener. La demanda de contenidos históricos con un fin exclusivamente de divertimento ha crecido de manera

enorme en las últimas décadas. Las razones son variadas, pero nos interesa ahora indicar que ese carácter lúdico de la historia, según anunciaba Marc Bloch, ha venido a mostrarse como una solución y una oferta a esa demanda. Si la interacción por parte del usuario es parte de la fortuna del videojuego, y si el pasado atrae, el medio es la plataforma perfecta.

De esta manera, los guiones históricos se convierten en la base ideal para esas producciones. Si alguien desea “ju-



Total War Saga. Troy (The Creative Assembly, 2020)

gar a la Edad Media”, puede hacerlo. Y también puede en un ambiente prehistórico, griego clásico y helenístico, romano, visigodo, renacentista, napoleónico, etc. Hay títulos de todas las épocas, y su número no deja de crecer. Se cuentan historias a través de esas narrativas, pero como experiencias de juego, con lo que a la pregunta de si se aprende historia mientras se juega, pues es indudable que la respuesta es que sí. Otra cosa diferente es si asumimos ese canal como el exclusivo para adquirir esos contenidos. La investigación histórica no solo es necesaria, sino que es imprescindible para que, en una fase posterior, quienes diseñan estos videojuegos puedan usarla en beneficio del producto que se quiere hacer; es igual que lo que ha de hacer un novelista o un guionista de cine o televisión. En este proceso es fundamental el papel del usuario, pues su demanda es la que conduce a que los desarrolladores hagan esos esfuerzos. No es extraño que en algunos títulos aparezca como marca de calidad el logotipo de «Canal Historia», con la intención de darle un sello de presunto rigor histórico; cuanto menos es curioso o dudoso.

Está claro que se trata de una realidad establecida y asentada, y más con los cambios sufridos en los últimos años. De la venta de los videojuegos en formato físico



I-2 Sturmovik. Cliffs of Dover Blitz (Team Fusion Simulations, 2017)



Assassin's Creed. Unity (Ubisoft, 2014)

se ha pasado a una distribución *online*, y ya es habitual tener un sistema de suscripción en diversas plataformas (al estilo de *Netflix* para televisión). Por lo tanto, el acceso es tan sencillo que hace que el videojuego se haya universalizado de una manera impensable hasta hace bien escasos años. Si en este contexto pensamos que hay títulos que han tenido un éxito comercial indiscutible, caso de *Assassin's Creed*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Total War*, *Europa Universalis*... sobra decir que los contenidos históricos están al alcance de la mano como nunca lo han estado. La información que contienen no sorprende a los usuarios, pero sí a quienes no conocen el medio o la idea que tienen de él quedó en los juegos de *arcade* de los años ochenta del siglo pasado. Un videojuego es el "Comecocos" (*Pac-Man*), pero también lo es *Far Cry Primal* (Ubisoft), *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio) o *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse) mencionado al comienzo de este catálogo. Por eso es procedente la advertencia de que todos son videojuegos, pero no todos los videojuegos son iguales. Diseñados para entretener, muchas veces se sacrifican elementos de verosimilitud histórica en beneficio de que sea divertido y cumpla con el objetivo fundamental de su desarrollo. Se llama *jugar*, factor que emplean los diseñadores y guionistas



Old World (Mohawk, 2020)



Assassin's Creed. Origins (Ubisoft, 2017)

para que el juego no sea aburrido ni pesado. Un ejemplo muy evidente lo constituye *Silent Hunter V* (Ubisoft) o *Uboat* (Deep Water Studio), ambos simuladores de un submarino alemán de la II Guerra Mundial, donde se puede acelerar el tiempo durante los desplazamientos oceánicos, de manera que se agiliza el juego y permite al usuario dedicarse a las tareas de combate y gestión de

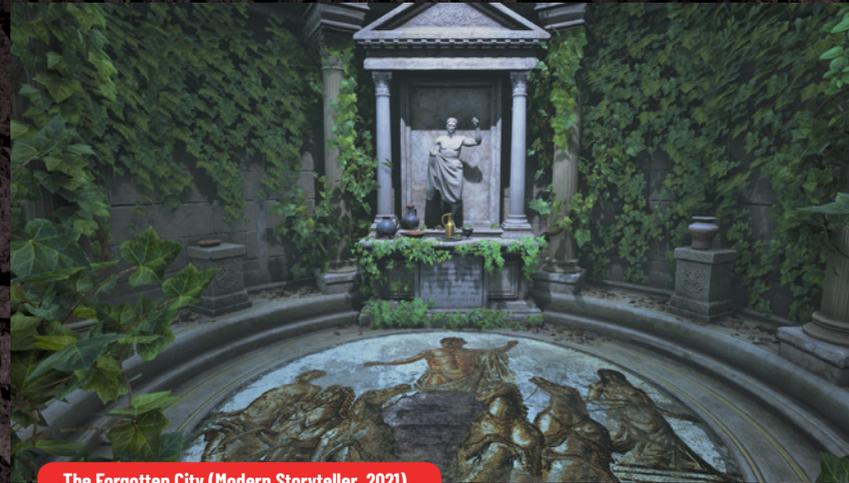
la tripulación en vez de estar delante del monitor durante horas y horas a la espera de llegar al punto de destino.

En el caso de los títulos de estrategia, aquellos que posibilitan añadir una cantidad de contenidos muy notable, la jugabilidad se vincula más al deseo del desarrollador de generar un producto que facilite la evolución del juego, con el

sacrificio de veracidad y rigor histórico en diferente grado. Un caso muy significativo es el de la facción de los españoles en *Medieval Total War II* (The Creative Assembly), que engloba a castellanos y aragoneses, hecho que no sucedía en el primer título de la saga. Lo interesante es que existe una posibilidad de aumentar ese rigor histórico cuando los diseñadores no lo hacen, y es la que generan los propios usuarios a través del fenómeno *mod*. Se trata de pequeños “parches” de software al programa original que adecua a los gustos de los usuarios que lo hacen y comparten con los demás —suelen ser gratuitos—; ahí encontramos, en ocasiones, verdaderas enciclopedias históricas de juego realizadas por personas que desean que “su juego histórico favorito” cumpla con un rigor máximo.

No obstante, los propios desarrolladores también amplían sus títulos originales con expansiones que abordan momentos o personajes específicos. Es el caso de “Carlomagno” para *Total War: Attila* (The Creative Assembly), donde podemos repoblar León o Valladolid en los siglos altomedievales con la facción astur, o liderar a los ejércitos del Imperio Romano de Oriente con Belisario en “El último romano”.

Pero es el apartado de la información aportada para progresar en el juego el que más nos interesa. Es im-



The Forgotten City (Modern Storyteller, 2021)

presionante la cantidad de contenidos que se añaden en los puntos de desarrollo tecnológico, cultural y militar, según el juego, para explicar al usuario la necesidad de contar con ese factor. En *Total War: Rome II* (The Creative Assembly) aparece la *Lex Claudia de Senatoribus*. Su consecución aplica un 10% a los beneficios del comercio en la facción que la consigue, y lo interesante es que hay una explicación detallada sobre la medida propuesta por Quinto Claudio, tribuno de la



Assassin's Creed. Valhalla (Ubisoft, 2020)

plebe, que ponía límites mercantiles a los patricios en el 218 a.C. Hay que tener en cuenta que se trata de títulos que son jugados por todo tipo de usuarios, y no solo por especialistas en Historia de la Roma antigua. Las posibilidades del hardware, sobre todo en los componentes de memoria, ha permitido incluir esta cantidad de información, aunque alguna ya está concentrada en la nube y no precisa que esté en el terminal del jugador.

En buena parte de estos juegos, además de las facciones que realmente existieron, también se puede jugar a manejar ejércitos en batallas históricas. El planteamiento queda expuesto en un principio, como en *Siglo XIII: muerte o gloria* (Unicorn Games Studio), y en manos del jugador queda la evolución y resultado de la batalla, que puede coincidir o no con lo que sucedió. No lo olvidemos: se trata en todo momento de un juego, donde todo es posible.

Diferente es el caso de las aventuras gráficas, cuyo impacto en la divulgación de contenidos históricos es sobre todo por su carácter visual. El ejemplo de la saga *Assassin's Creed* (Ubisoft), mencionado por su éxito comercial, es el más conocido. No solo "vemos" la Jerusalem de 1191, sino que llegamos a ser testigos del ajusticiamiento de Jacques de Molay en 1314 al comienzo de *Assassin's Creed. Unity*, o de los Estados Generales con Luis XVI en el París pre-revolucionario en el mismo juego, del asesinato de Juliano de Médici en la conjura de los Pazzi (*Assassin's Creed II*), conversamos con el príncipe Solimán en la Constantinopla otomana de 1511 (*Assassin's Creed. Revelations*), entramos en la biblioteca de Alejandría (*Assassin's Creed. Origins*), paseamos por las ruinas de la casa de Uli-

ses en Ítaca (*Assassin's Creed. Odyssey*) o pisamos el reino de Northumbria en el siglo IX (*Assassin's Creed. Valhalla*). La inversión realizada por la multinacional canadiense en el plano gráfico es enorme. Los resultados han sido tan espectaculares que la mercadotecnia es muy numerosa, y no hay mejor ejemplo de lo dicho que la rentabilidad económica de las producciones. La empresa también se decidió a realizar títulos específicos que buscan de forma concreta el "paseo museístico" por el Egipto ptolemaico (*AC. Origins. Discovery Tour*) o por la Grecia clásica (*AC. Odyssey. Discovery Tour*). En nuestras pantallas no hay que imaginar nada: lo vemos. Cuestión diferente es si respondía o no a la realidad. Desde el segundo título de la serie, Ubisoft cuidó el detalle de la asesoría histórica, pero no ha tenido ningún problema en sacrificar esa veracidad en aras de una pretendida jugabilidad, con diferente fortuna.

Otra cuestión es la del juego que busca de manera expresa una veracidad y verosimilitud por el deseo de sus desarrolladores. Un excelente ejemplo es el referido *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse). Con un elenco importante de historiadores checos que han colaborado como asesores, Bohemia en 1403 es el contexto histórico del juego, y podemos localizar información escrita muy variada y sobre

diversos temas: cómo eran las ciudades, la condición de las mujeres en ese periodo, las finanzas municipales, los diezmos, la higiene, los gremios, la educación, y un largo etcétera. Lo interesante del título es que ha sido desarrollado con la premisa del rigor y la exactitud histórica dentro de los parámetros virtuales posibles en un videojuego; las armas se rompen, pero antes se hacen, hay que dormir, descansar, curar las heridas, comer, el caballo se cansa si galopa... y las reacciones humanas son tenidas en cuenta. La Baja Edad Media vista de otra manera, sin duda.

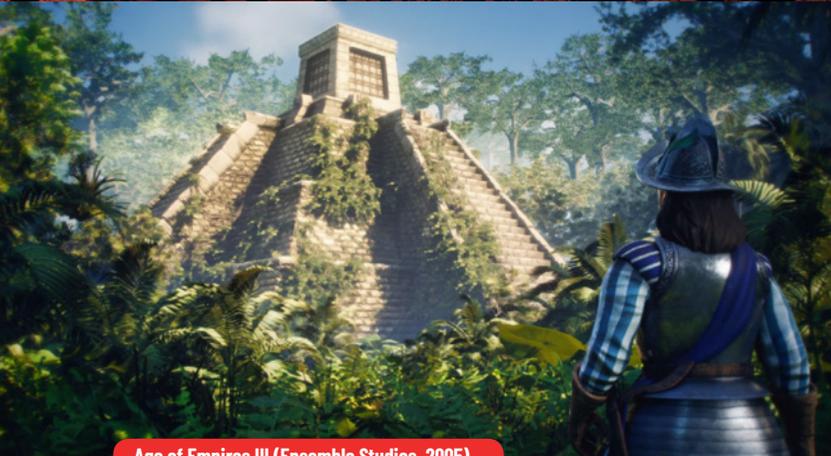


Kingdom Come. Deliverance (Warhorse, 2018)

Nos atrae como usuarios reconstruir, recuperar, recrear el pasado... y la tecnología digital que nos ofrece el videojuego nos lo permite. Es un entretenimiento jugar a la Historia, hacer posible lo que no sucedió, simplemente por satisfacer un deseo personal. No se trata de "juegos de guerra" al estilo de lo que siempre fue el ensayo-error y la planificación sobre una mesa. Más bien hay que ver el fenómeno como otra posibilidad de ocio en una sociedad digital como la que vivimos. Por ello, no se entiende la posición numantina que tienen algunos investigadores

que advierten sobre los peligros de un mal aprendizaje del pasado por el uso-abuso del videojuego histórico. En realidad, se nos ofrece una oportunidad excepcional, de la misma manera que lo fue cuando el cine o la televisión acercó al gran público algunos contenidos históricos. En un momento en donde la información está al alcance de la mano como nunca lo ha estado, nuestro papel como investigadores está en ahondar en el conocimiento a través de las fuentes y en el desarrollo de nuestro trabajo como historiadores, así como en guiar y conducir de manera correcta esos contenidos visionados en el videojuego si realizamos tareas docentes. No olvidemos, además, que los videojuegos están haciendo algo que, en el fondo, está en el origen de nuestro ADN como seres creadores. Cuando hace 80.000 años algunos neandertales y algunos humanos modernos empezaron a pintar en lo más profundo de las cuevas, no hicieron sino desplegar un universo paralelo inventado, desprovisto de sus referentes espaciales y temporales en la oscuridad más absoluta de la gruta, pero reproduciendo símbolos primero, y más tarde imágenes, de su mundo real, combinados de manera distinta y con la que quienes penetraban en la cueva interactuaban. Algo de eso tienen los videojuegos.

Esto empezó y ha llegado para quedarse.



Age of Empires III (Ensemble Studios, 2005)

¿QUÉ ES UN VIDEOJUEGO HISTÓRICO?

Hay muchos tipos de videojuegos ambientados en contextos de lo más diverso. Nos interesan de forma concreta los que se desarrollan en épocas pasadas, tanto si lo hacen con trasfondo de mundos legendarios, aunque inspirados claramente en la Antigüedad o en el Medievo, como si son más historicistas. Para ser definidos como "videojuegos históricos", consideramos que deben cumplir cuatro características. En primer lugar, han de ser veraces, es decir, que lo que aparezca en el videojuego debe responder a hechos y lugares que existieron. Segundo, deben guardar verosimilitud en sus narrativas e imágenes, o lo que es lo mismo, que pudo haber sido o existido; por ejemplo, no es verosímil la aparición de un dragón en plena batalla medieval. Un tercer factor es que deben contener información, tanto si es a través de imágenes como si son textos explicativos sobre aspectos de la época en la que se desarrolla el juego. Y, por último, debe conservar la esencia de lo que es un videojuego: la libertad de jugar, de que todo sea posible.



Napoleon Total War (The Creative Assembly, 2010)



11-11. Memories Retold (Digiart, 2018)

GUERRA Y GESTIÓN HISTÓRICA EN LA PANTALLA



Assassin's Creed. Odyssey (Ubisoft, 2018)

Hay una idea generalizada entre quienes no conocen el universo del videojuego que se basa en la creencia de que es un medio de ocio diseñado para adolescentes y que, además, es violento en esencia. Es cierto que muchos son así, pero hay una diversidad enorme de tipos, e identificar

violencia y videojuegos es muy simplista. Existen videojuegos históricos donde no solo se combate, sino que el proceso histórico se vincula a las gestiones económicas y de comercio, culturales y de progreso de la civilización. De hecho, algunos títulos te ofrecen la posibilidad de elegir entre un tipo de campaña económica y otro de guerra, como la saga *Stronghold* (Firefly Studios). Pero hay que aludir a un elemento básico: vivimos la época menos violenta de la historia conocida, y determinados periodos quedaban definidos por la violencia de su sociedad. Pensar que el videojuego debe reproducir un mundo de convivencia onírica y paradisíaca, medieval por ejemplo, es falsear y tergiversar la Historia. Por eso, es interesante la utilidad del videojuego para educar hacia modelos pacíficos de convivencia y de igualdad.



DE ROMA A LAS PLAYAS DE NORMANDÍA

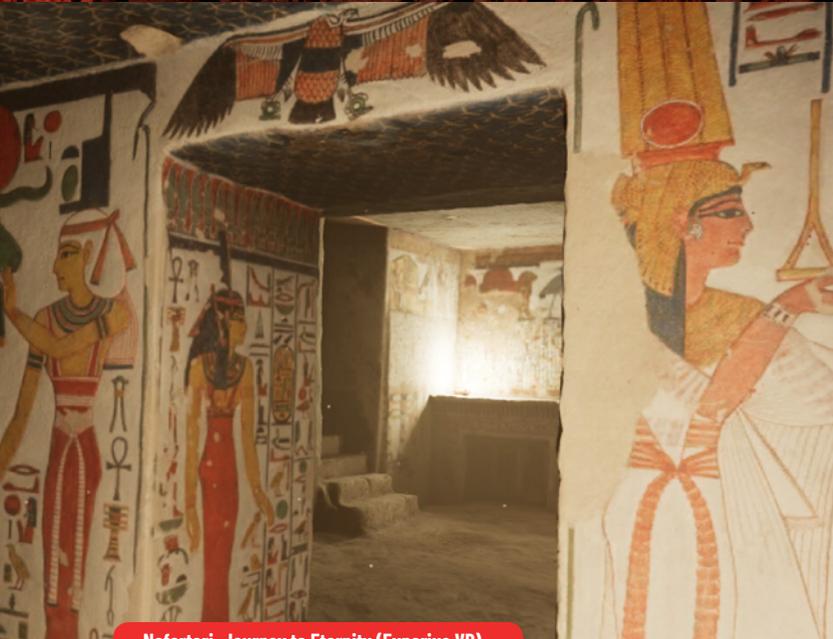
Desde la supervivencia en una tribu prehistórica hasta los conflictos actuales, el videojuego posibilita jugar “a la historia”, ya que pone a disposición del usuario, de forma virtual, un pasado más o menos lejano en el tiempo. El gusto por una época concreta define las tendencias de los usuarios-consumidores de Historia hacia novelas, películas, series de televisión o videojuegos. Pero es cierto que hay tres momentos que tienen mayor aceptación, y así se ven correspondidos con las producciones disponibles: la Antigüedad clásica, sobre todo la de la Roma imperial, la etapa medieval en su extensión, y la II Guerra Mundial. Las razones de por qué esto es así son diferentes en cada caso, aunque se puede comprobar fácilmente el número de videojuegos, de todas las tipologías comercializadas, centrados en estos periodos. Podemos gestionar urbes romanas en su imperio o comandar sus legiones; gobernar reinos germánicos altomedievales, combatir en la Guerra de los Cien Años o personarnos en las Cruzadas; desembarcar en Omaha o pilotar un Stuka durante el Blitz... No hay límites para ser protagonistas de

esos acontecimientos y no simples espectadores; para comportarse como aquellos personajes singulares que tuvieron capacidad de escribir parte de la Historia.



Stronghold. Warlords (FireFly, 2021)

LA REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA



Nefertari. Journey to Eternity (Experius VR)

El desarrollo de la tecnología digital no se frena. Ya no solo se trata de hacer hardware más potente y asequible para nuestros equipos, tanto de PC como consola, sino que se investiga, diseña y comercializan nuevos dispositivos con nuevas tecnologías, como la realidad virtual y la realidad aumentada. Esta innovación continua es una respuesta a la inmersión e interacción que desean los usuarios. Los títulos de realidad virtual no dejan de crecer, con el único freno de que aún son dispositivos muy caros para un usuario medio. Pero es espectacular el resultado de una experiencia de realidad virtual visitando la tumba de Nefertari o participando en el viaje del Apolo XI a la Luna de 1969, lo que llevará en un corto plazo a que la forma de enseñar y aprender Historia y Arte cambie mucho. Es lo mismo que puede suceder con la realidad aumentada, ya que esa inmersión y percepción de las cosas hará que el pasado sea más accesible para nuestros sentidos.



Juan Fco. Jiménez Alcázar (Univ. Murcia)

Joaquín Lomba Maurandi (Univ. Murcia)

Ignacio Martín Lerma (Univ. Murcia)

Mercedes Abad Merino (Univ. Murcia)

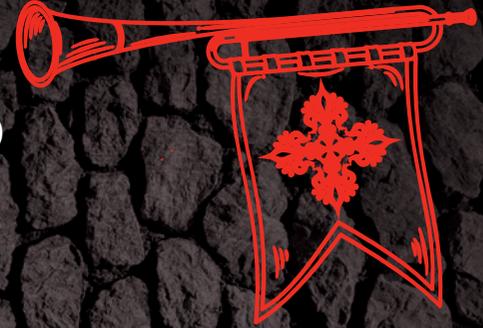
Alberto Venegas Ramos (Univ. Murcia)

Gerardo F. Rodríguez (Univ. Nacional de Mar del Plata)

Stella M. Massa (Univ. Nacional de Mar del Plata)

Claudia Bonillo Fernández (Univ. Kyoto)

Laura Royo Castro (Univ. St. Andrews)



Catálogo de la exposición historia y videojuegos : Patrimonio y Sociedad Digital /

Juan Francisco Jiménez Alcázar ... [et al.] ; dirigido por Juan Francisco Jiménez Alcázar ; Gerardo Fabián Rodríguez.- 1a ed.- Mar del Plata :
Universidad Nacional de Mar del Plata. Facultad de Humanidades ; Murcia : Universidad de Murcia - Facultad de Letras, 2021. Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-811-013-4

1. Historia. 2. Patrimonio Histórico. 3. Sociedades. I. Jiménez Alcázar, Juan Francisco, dir. II. Rodríguez, Gerardo Fabian, dir.
CDD 302.231

Historia

VIDEOJUEGOS



Kingdom Come. Deliverance (Warhorse, 2018)

