



catálogo
EXPOSICIÓN

CRONOS, ¿ESTÁS?

www.historiayvideojuegos.com

www.teg20.org





Jiménez Alcázar, Juan Francisco

Catálogo de la exposición Cronos ¿estás? / Juan Francisco Jiménez Alcázar ; Gerardo Rodríguez. - 1a ed. - Mar del Plata : Universidad Nacional de Mar del Plata. Facultad de Humanidades, 2021.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-544-995-4

1. Historia. I. Rodríguez, Gerardo. II. Título.
CDD 902.02

Proyecto de Comunicación Pública del Conocimiento Científico - Categoría Material didáctico, instalaciones y muestras: "**Cronos ¿estás?**", dirigido por Gerardo Rodríguez, radicado en el Grupo de Investigación y Transferencia "Tecnología, Educación, Gamificación 2.0", Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Mar del Plata, del 01-07-21 al 31-12-21, según Resolución de Rectorado (RR) 4503/21.

Textos: Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez

Las imágenes se corresponden con capturas de pantalla propias, y los derechos de explotación comercial corresponden a las empresas propietarias de los videojuegos, tanto desarrolladoras como distribuidoras. Se identifican en todo momento junto al título del videojuego.

Diseño y edición a cargo de Compobell, S.L.

Comisarios de la exposición: Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar

Introducción

El último medio siglo ha sido testigo de una auténtica revolución en todos los ámbitos del mundo de la cultura, pero también en la aplicación que el enorme desarrollo tecnológico ha tenido sobre la sociedad en su conjunto. Uno de los resultados de esa aplicación ha sido el de los videojuegos, nuevo medio de ocio y entretenimiento, que se ha difundido de una forma extraordinaria.

Entre los diversos temas que los desarrolladores de videojuegos han elaborado desde el inicio de su andadura, allá por la década de 1970, en muchas ocasiones estuvo presente un trasfondo histórico que enmarcaba el juego. La evolución de los medios digitales ha permitido perfeccionar lo que se puede ver, unas imágenes cada vez más realistas, de lo que podemos contemplar en las pantallas. Este hecho, unido a que la información que se puede incluir en el videojuego también ha crecido de manera espectacular, define un nuevo elemento de difusión de contenidos históricos. Si el cine o la televisión se unieron en el siglo XX al medio impreso como medio de divulgación de la disciplina, el XXI ve que la Historia que llega

al conjunto de la sociedad tiene en los videojuegos el canal con mayores posibilidades.

La existencia de un elevado número de títulos con trasfondo de apariencia real o irreal vinculado a la Edad Media conduce a que los usuarios de esos juegos interactivos se conviertan en receptores de primer nivel de una compleja serie de múltiples contenidos sobre el período medieval. Estos contenidos se exponen a través de medios muy diversos, que van desde el aspecto gráfico al textual (incluso al musical), con el fin de lograr una ambientación histórica cada vez mejor, y su incidencia, ha hecho que las nuevas generaciones, usuarias habituales de videojuegos, perciban de una forma específica la idea de lo que fue esa época en los territorios donde viven, bien por su verosimilitud, bien por su veracidad, o por el uso recurrente de los tópicos más extendidos.

No hemos tratado de hacer un repaso por todos los videojuegos existentes en el mercado. Podríamos haber aludido a otros diferentes a los que aparecen aquí y el resultado seguramente habría sido el mismo. La selección se ha debido a criterios de oportunidad y de calidad visual, por lo que el diseño de esta exposición y de este su catálogo correspondiente servirá como punto de inicio para futuras empresas con similares objetivos donde las referencias posiblemente serán otras.

*Juan Fco. Jiménez Alcázar
Gerardo Rodríguez*

Eronos, ¿estás?



A Plague Tale: Innocence (Asobo, 2019)

▶ Nada más inocente que la mirada de un niño, llena de esperanzas y de futuro. Hugo de Rune en *A Plague Tale: Innocence* (Asobo, 2019).

Historia y videojuegos. El uso de este medio de ocio para comprender el pasado es una de las posibilidades abiertas en nuestra sociedad digital.

Los videojuegos son asumidos por niños y adolescentes como un producto identitario de su grupo. Y muchos adultos los observan como algo propio de ese fragmento de edad. Ambas afirmaciones son ciertas, pero se encaminan progresivamente hacia una nueva realidad. Como producto de ocio de uso masivo, su impacto en la configuración de nuevos iconos culturales es indiscutible. El numeroso catálogo de títulos con guion o trasfondo histórico convierte al medio en un canal de comunicación de primera magnitud. El usuario se convierte en un consumidor de Historia, de imágenes y sonidos del pasado, generados por los desarrolladores de los videojuegos que, de forma variable, hallan un extenso abanico de veracidad histórica, desde la fantasía onírica más legendaria hasta el rigor más exhaustivo con los hechos y procesos históricos.



Mientras que en el siglo XX, el cine y la televisión eran el primer acercamiento a la disciplina histórica para buena parte de los alumnos, en el XXI se asoman de forma masiva al pasado a través de los videojuegos. El libro, por supuesto, sigue siendo el recurso tradicional. Las respuestas sobre qué es Historia se mueven entre la obligación y la curiosidad, pero en muchos casos se vinculan a lo que perciben en sus experiencias de juego.



"Historia es lo que ha pasado",

María, 15 años



"Historias son las que juego con mis amigos",

Manuel, 18 años



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

Mercedes, 14 años



"Me gustan todas las historias, de Julio César a los zombies, a todas las tengo en mi consola"

Juan Pedro, 20 años

Vivir la historia, aprender la historia... jugarla



Assassin's Creed. Unity (Ubisoft, 2014)

No te la cuentan: lo ves, lo oís, lo vivís, lo hacés, lo experimentás, lo planificás, lo pensás...

La experiencia de juego es la gran aportación de este medio, pues ofrece una perspectiva de inmersión que implica una vivencia virtual. La autenticidad de esta sensación y la espectacularidad del videojuego explican el éxito entre los usuarios. El gran número de títulos y productos que tienen épocas del pasado histórico como guion o trasfondo de su desarrollo hace que la Historia sea vivida de una manera tal, que la aprendes al tiempo que la juegas.

Arnó espera a su padre en el Palacio de Versailles. *Assassin's Creed. Unity* (Ubisoft, 2014). No te la cuentan: lo ves.

El videojuego es *histórico* cuando cumple estas cuatro condiciones: ha de tener veracidad, poseer verosimilitud, contener y ofrecer información sobre el momento histórico y libertad para jugar con los hechos históricos como factor lúdico.

Los videojuegos históricos de simulación o de disparo en primera persona asumen buena parte de la experiencia personal de juego: el usuario percibe el pasado y su acción de forma directa.

[SIMULACIÓN]

Un F4U Corsair a punto de despegar desde un portaaviones norteamericano en el Pacífico. *IL-2 Sturmovik 1946* (1C-Maddox Games, 2006).

El acorazado alemán *Bismark* durante su única misión en mayo de 1941. Tras destruir al *Hood* británico, fue hundido por la *Home Fleet* después de una intensa persecución. *Atlantic Fleet* (Killerfish Games, 2016).

Solveig es el nombre de una combatiente noruega contra la ocupación alemana durante la II Guerra Mundial. Sus acciones condicionarán el éxito o fracaso de la misión. *Battlefield V* (DICE, 2018).



IL-2 Sturmovik 1946 (1C-Maddox Games, 2006).



Atlantic Fleet (Killerfish Games, 2016)



Battlefield V (DICE, 2018)



Dawn of Man (Madrugas Works, 2018)



El coloso incrementa el comercio marítimo en un 40%.

Total War: Rome Remastered (Creative Assembly-Feral Interactive, 2021)



Assassin's Creed. Odyssey (Ubisoft, 2018)

Un tipo de videojuego es el de simulación "urbana". Se ha elegido la creación y desarrollo de un asentamiento prehistórico, posible en *Dawn of Man* (Madruga Works, 2018), una nueva forma de vivir el periodo neolítico.

[AVENTURA GRÁFICA Y ESTRATEGIA]

Las ruinas de un templo griego son un elemento evocador para ambientar el escenario de juego que se pretende en *Assassin's Creed. Odyssey* (Ubisoft, 2018).

Una animada charla en la taberna de una villa de la Bohemia bajomedieval ofrece una experiencia inmersiva en la aventura de Henry. *Kingdom Come Deliverance* (WarHorse, 2018).

[INFORMACIÓN]

Los juegos de estrategia contienen una gran cantidad de información que ayudan al usuario. También son útiles como complemento y suponen un valor añadido al videojuego, como en *Total War: Rome Remastered* (The Creative Assembly-Feral Interactive, 2021), donde se puede leer un interesante texto sobre el Coloso de Rodas, entre otros muchos datos y procesos históricos. La serie *Civilization* también reúne una cantidad ingente de enunciados con contenidos del pasado.



Kingdom Come Deliverance (WarHorse, 2018)

[SOBRE EL MAPA Y SOBRE EL TERRENO]

Jugar a “la guerra”, repetir batallas como diversión y ensayar grandes estrategias ha estado desde siempre en la mente de militares. Y de civiles. El impulso de los *wargames* en los últimos dos siglos a raíz del invento del barón Von Reisswitz (que los denominó originalmente *Kriegspiel*, juego de guerra), y sobre todo después de 1958 con la Avalon Hill Game Co., el producto tuvo gran difusión. La existencia de las posibilidades de la tecnología digital para el juego, hizo que del tablero se saltase a la pantalla; *Victoria II* (Paradox, 2010) es buena muestra de ello.

Pero la novedad también va a estar en el desarrollo de operaciones tácticas, que nos permite dirigir miles de unidades en los campos de batalla, como este destacamento de granaderos de línea del ejército napoleónico en Austerlitz, el 2 de diciembre de 1805. *Napoleon Total War* (The Creative Assembly, 2010).



Napoleon Total War (The Creative Assembly, 2010)

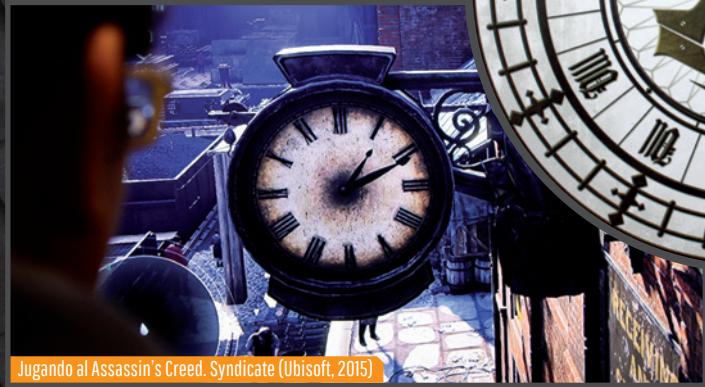


Victoria II (Paradox, 2010)

Videojuegos: En busca del tiempo perdido

El concepto *tiempo* es intrínseco al videojuego: es parte de su esencia, ya que al ser un producto de ocio, es aquello a lo que dedicamos parte de nuestro *tiempo libre*; *perder el tiempo* es la base de nuestro divertimento. Simultáneamente, se trata también de observar las posibilidades que ofrece el medio para contemplar "el paso del tiempo histórico". Su potencial es enorme.

Assassins's Creed. Syndicate (Ubisoft, 2015) asume el reloj como un identificador del juego, pues el símbolo del *Big Ben* londinense se convierte en un referente más junto a los protagonistas.



Jugando al *Assassins's Creed. Syndicate* (Ubisoft, 2015)



Rise of Nations (Big Huge Games, 2003)

Rise of Nations (Big Huge Games, 2003)

En la mayoría de títulos de estrategia, el tiempo transcurrido o las épocas referidas son fundamentales para el juego. Quien haya jugado alguna vez, recordará perfectamente los cuatro niveles de *Age of Empires II: The Age of the Kings* (Ensemble Studios, 1999): Alta Edad Media,

Edad Feudal, Edad de los Castillos y Edad Imperial. Su progresión da cuenta del paso del tiempo y la evolución de la tecnología y la civilización. El caso de *Rise of Nations* (Big Huge Games, 2003) es similar e igualmente paradigmático.



Assassin's Creed. Valhalla (Ubisoft, 2020)

Además del día y la noche, las estaciones se ofrecen también como factores del intervalo temporal, al igual que los espacios geográficos. Paisajes o escenarios se identifican con estos periodos y estos lugares, como el territorio nevado nórdico en *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020).

Ver pasar el tiempo, meditar sobre el presente mientras escuchas reflexiones del pasado y plantear retos del futuro, se ofrecen desde el primer momento en el vídeo introductorio de *Civilization V* (Firaxis Games, 2010).



Civilization V (Firaxis Games, 2010)

Videojuegos y Civilización

Centrados en el pasado histórico que denominamos *Edad Media*, existen títulos que cubren buena parte de todos los periodos y civilizaciones de aquel tiempo. Desde Roma hasta la Era de los Descubrimientos, el videojuego satisface los deseos de cualquier jugador que pretenda recrear aquellos siglos.

Podemos simular una civilización,

**ES "JUGAR"
A LA HISTORIA**

recrearla hasta sus mínimos detalles.

[ROMA]

Las sagas *Caesar*, *Age of Empires*, *Imperium*... todo un elenco de posibilidades para jugar "a romanos". Esperando al enemigo en *Rome Total War II* (The Creative Assembly, 2013). Y la cultura latina plasmada en piedra: *Ryse: Son of Rome* (Crytek, 2013).



Ryse. Son of Rome (Crytek, 2013)



Rome Total War II (The Creative Assembly, 2013)



Total War: Attila (The Creative Assembly, 2015)

[INVASIONES BÁRBARAS]

El complejo periodo tardoantiguo también ha sido objetivo de los desarrolladores, como *Grandes Invasiones. Las invasiones bárbaras 350-1066 dC.* (Indie Games, 2007), la expansión *Barbarian Invasion* del primer título de *Rome Total War* (The Creative Assembly, 2005), la campaña de Attila el Huno en *Age of Empires II. The Conquerors* (Ensemble Studios, 2000) o la de Alarico en *Age of Empires II HD: The Forgotten* (Forgotten Empires LLC-Skybox Labs, 2013). Pero la llegada de *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015) ha roto moldes. La imagen amenazadora del caudillo huno acompaña al discurso apocalíptico del vídeo introductorio, y las posibilidades de sus facciones son muy variadas y atractivas, como la de jugar con los visigodos y su líder, el citado Alarico, desde los inicios en los Balcanes.



Total War: Attila (The Creative Assembly, 2015)

[ISLAM]

La irrupción islámica también tiene su particular reflejo, como la campaña de Tariq ben Ziyad en *Age of Empires II. The African Kingdoms* (Forgotten Empires LLC-Skybox Labs, 2015), que comienza en la batalla de Guadalete, donde hay que conquistar Córdoba tras cruzar el Estrecho de Gibraltar y derrotar al rey Roderico (Rodrigo). Una vez en al-Andalus, tenemos oportunidad de liderar el emirato cordobés. *Total War: Attila*. DLC: Carlomagno (The Creative Assembly, 2016).



Total War: Attila. DLC: Carlomagno (The Creative Assembly, 2016)



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

[CRUZADAS]

Es uno de los periodos con mayor éxito y número de videojuegos: *Las Cruzadas*, *The Kings' Crusade*, *Stronghold Crusader I y II...* Tras la proclama en Clermont-Ferran, en 1095, de Urbano II al grito de *Deus lo vult!*, Occidente se vuelca en la reconquista de los Santos Lugares. *Medieval Total War II: Kingdoms*, *Campañas Cruzadas* (The Creative Assembly, 2007).

[LA GUERRA DE LOS CIENTO AÑOS]

El enfrentamiento prolongado de franceses e ingleses durante los siglos XIV y XV por la Corona de Francia, diversas guerras que aglutinamos en lo que conocemos como Guerra de los Cien Años, también tiene su correspondiente reflejo en el ámbito del videojuego. ¡Quién no recuerda la campaña de Juana de Arco en *Age of Empires II: The Age of Kings!* (Ensemble Studios, 1999). Pero muchos otros siguieron sus pasos, como *Juana de Arco* (Enlight-Zeta Games, 2004), *Dos Tronos* (Paradox, 2003), *Medieval Wars: Strategy & Tactics* (HeroCraft Ltd., 2014), o *Bladestorm. La Guerra de los Cien Años* (Omega Force, 2007, para consolas PS3 y Xbox 360) o dirigir las huestes de Enrique V en Azincourt el 25 de octubre de 1415, día de San Crispín, contra la flor y nata de la caballería francesa en *Medieval Total War II* (The Creative Assembly, 2006). En *Great Battles: Medieval* (Slitherine, 2011, con versiones también en Apple Store y Google Play) podemos dirigir destacamentos de arqueros ingleses e incluso de ingenios artilleros de pólvora.



Great Battles. Medieval (Slitherine, 2011)

[LA ERA DE LOS DESCUBRIMIENTOS]

El Nuevo Mundo espera, con épicas gestas y trágicas derrotas. *The conquerors*, la primera expansión de *Age of Empires II*, contenía las civilizaciones azteca y maya (Ensemble Studios, 2000), y fue seguida por algunos otros como *American Conquest* (CDV-FX, 2006), *Commander. Conquest of the Americas* (Nitro Games, 2011), *Age of Empires III* (Ensemble Studios-Glu Mobile, 2005), o la campaña caribeña en *Medieval Total War II. Kingdoms* (The Creative Assembly, 2007). En la imagen, unos conquistadores durante una pausa en una pantalla de carga del juego *Conquistadores del Nuevo Mundo* (Logic Artists, 2013).



Conquistadores del Nuevo Mundo (Logic Artists, 2013)

Videojuegos, Medievo y Vida Social



Age of Empires II: The Ages of Kings (Ensemble Studios, 1999)

Las sociedades medievales son, posiblemente, uno de los referentes más conocidos del periodo por los usuarios. No en vano, el esquema trifuncional se componía de nobles, eclesiásticos y campesinos, y su ideología se fijó en Occidente hasta que comerciantes y mercaderes lo hicieron saltar por los aires.

El plano religioso está muy presente en todos los títulos con guion medieval, incluso los que se inspiran en una Edad Media fantástica; lo que no debe extrañar, pues se imbricaba en todos los planos, no solo en el ideológico, sino también en el desarrollo social, económico e institucional. La representación gráfica de los templos, como en el de la imagen de la catedral en Tours, maravilla de la facción franca en la batalla de Tours en *Age of Empires II: The Conquerors* (Ensemble Studios, 2000), es uno de los recursos más utilizados, aunque tampoco hay que olvidar el sustrato religioso en la saga *Total War*, imprescindible para controlar los diversos territorios.

La nobleza asume buena parte del protagonismo en los videojuegos, tanto

por su papel militar como económico y social: *Lords of the Realm III* (Sierra, 2004), *Knights of Honor* (Sunflowers, 2004), *Medieval Lords* (Montecristo Games, 2004)... Las estrategias familiares forman parte de la esencia en el desarrollo de muchos títulos, como en *Crusader Kings I y II* (Paradox, 2004 y 2014) o los de la saga *Total War*, como este árbol genealógico de la facción visigoda en *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015).

Los burgueses van a estar concentrados en los títulos de gestión económica, en respuesta al despegue comercial plenomedieval y bajomedieval de Occidente. Pero lo interesante es que el campesinado apenas aparece en ningún desarrollo, con notables excepciones don-



Total War: Attila (The Creative Assembly, 2015)

de su papel es básico en el juego para alcanzar la victoria, caso de *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999). De todas formas, asumen el paisaje rural de buena parte de los videojuegos de gestión, como en *Anno 1404* (Ubisoft, 2009).

Y si los campesinos apenas se presentan, qué decir de los integrantes de los estratos más bajos de las sociedades de aquel entonces. El marginado lo sigue estando en estos títulos, con esporádicas apariciones en momentos del juego, como en *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), en el que intervienen pedigüeños, que desaparecen de forma progresiva en los títulos que continúan la saga. No obstante, podemos ver a algún cautivo en prisión, como el de la imagen que solicita ayuda a Altair, protagonista del primer título de la serie ambientado en Tierra Santa durante la III Cruzada.



Assassin's Creed (Ubisoft, 2007)

Videojuegos y Guerra: Solo Puede Quedar Uno



La guerra formaba parte de la esencia vital de las sociedades medievales. Los juegos de guerra encuentran en el videojuego su versión más lograda, pues se trata de un salto tecnológico que lleva el desarrollo del ocio del tablero (*war games*) a la pantalla (*video games*). Las condiciones de victoria o derrota encuentran en estos títulos un ambiente perfecto para desarrollar su acción. Espadas, lanzas, arcos y flechas, ballestas, caballos y caballeros, infantes, máquinas de asedio... todos son verdaderos protagonistas de los encuentros bélicos que ayudan a vencer en el juego.

El guerrero, encarnado como caballero, como paladín o simplemente como héroe, se convierte en el avatar del usuario. Este es uno de los grandes objetivos del videojuego: se consigue una experiencia de juego que logra desempeñar en el mundo virtual papeles imposibles en la realidad presente. En la imagen, el caballero del ilustrador David Saavedra que sirvió para la carátula de *Real Warfare. Siglo XIII* (FX, 2011).

Real Warfare. Siglo XIII (FX, 2011)



El fenómeno *mod*, que es una expansión del juego original por parte de iniciativas particulares, tiene en estos títulos base para centrar sus objetivos y desarrollar aspectos de unidades concretas en campañas específicas que hace que la sencillez de alguno de los títulos se convierta en auténtica complejidad histórica; en la imagen, la zona de la frontera castellano-granadina en el sector andaluz en una expansión sobre la Reconquista española para *Medieval Total War II* (The Creative Assembly, 2006, y el *mod Hispania in the Middle Age*, de 2017).

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

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

La batalla campal era realmente extraordinaria, pues lo habitual en la Edad Media era que el enfrentamiento se redujese a los asedios y sitios de plazas fuertes. Los asaltos con máquinas de guerra, desde arietes cubiertos hasta las escalas, pasando por las armas ofensivas como catapultas o trabuquetes y las primeras bombardas, son auténticos espectáculos visuales para los usuarios, como la balista de la imagen durante un cerco a Jerusalem en *The Kings' Crusade* (Paradox, 2011).

Por ello, la posibilidad de volver a jugar con unidades que recreen batallas históricas se convierte en el sueño de aficionados a los *wargames*. Y de algún que otro medievalista. Ver, preparar y dirigir a las huestes en las Navas de Tolosa, como una de las batallas más conocidas de la historia medieval de la Península y mito en el acervo cultural español, supone todo un disfrute, como el que nos posibilita el título *Siglo XIII: muerte o gloria* (1C Company, 2008).



The Kings' Crusade (Paradox, 2011)



Siglo XIII: Muerte o gloria (1C Company, 2008)

Videojuegos, Mercados y Mercaderes



Si en el periodo tardoantiguo, la actividad comercial inició un declive que se prolongó durante algunos siglos, la recuperación y desarrollo de Occidente a partir de los finales del siglo X y sobre todo en los dos siglos siguientes, hizo que el protagonista del mercadeo pasase del buhonero aislado de la Alta Edad Media al comerciante internacional del siglo XIII. Las graves alteraciones del XIV sirvieron como cauce modelador para el gran desarrollo comercial que llevó a los reinos europeos a conquistar el mundo en las centurias posteriores.



Rise of Venice (Kalipso, 2013)

Las grandes líneas comerciales y las redes mercantiles como la Hansa báltica o el tupido entramado de intercambio del Mediterráneo se ofrecen al diseñador de videojuegos como un campo de posibilidades enorme para desarrollar productos de gestión económica con este sustrato histórico.

El protagonismo del mercader, con sus aspiraciones económicas, sociales y en algunos casos políticas, tanto propias como de su familia, está compartido con la actividad comercial propiamente dicha. De hecho, el *mercado* y la *lonja* se convierte en el eje sobre el que gira el desarrollo de estos títulos y la identidad y esencia del fenómeno urbano, como en *Patrician IV* (Kalypso Media, 2010).

El reflejo de la potencia económica de las diversas plazas se traduce en sus posibilidades para el mercadeo, tanto por sus infraestructuras como por su producción interna, como en la Roma estival de 1455 en *Rise of Venice* (Kalypso, 2013).

El *puerto* como base comercial se convierte en el punto de referencia mercantil objetivo de toda unidad destinada para el comercio, leamos una coca o una carabela, y es su fondeadero el que acoge a las naves, caso de la dársena veneciana en *Rise of Venice* (Kalypso, 2013).



Rise of Venice (Kalipso, 2013)



Patrician III (Ascaron Entertainment, 2003)



Kingdom Come: Deliverance (Warhorse, 2018)

Las redes de puertos y rutas nos señalan claramente la importancia de las células económicas bajomedievales, y nos permiten hacer un seguimiento y progreso de su peso específico mercantil. La expansión *Beyond the Sea* de *Rise of Venice* (Kalypso, 2013) incluye al Mediterráneo Occidental, ampliando así su espacio de juego que originalmente era el Adriático, el Jónico y el Egeo.

Precios, monedas y productos son los elementos base del comercio, y no podía ser menos en estos títulos de gestión. De hecho, son la clave del juego y la fluctuación del precio de las materias primas o de las manufacturas es la esencia de su desarrollo. Lo que podemos encontrar en cada puerto, en cada mercado, nuestra capacidad de inversión, gasto e ingreso, es lo que sostiene la experiencia de juego. Los listados de precios, lo que pagueste por los productos, lo que te pagarían por ellos, la cantidad que portas... son informaciones con las que tienes que contar para ganar o perder, como la imagen de *Patrician III* (Ascaron Entertainment, 2003) con nuestra nave *Gabriel* en el puerto de Rostock procedente de Lübeck en la primavera de 1300.



Rise of Venice (Kalipso, 2013)



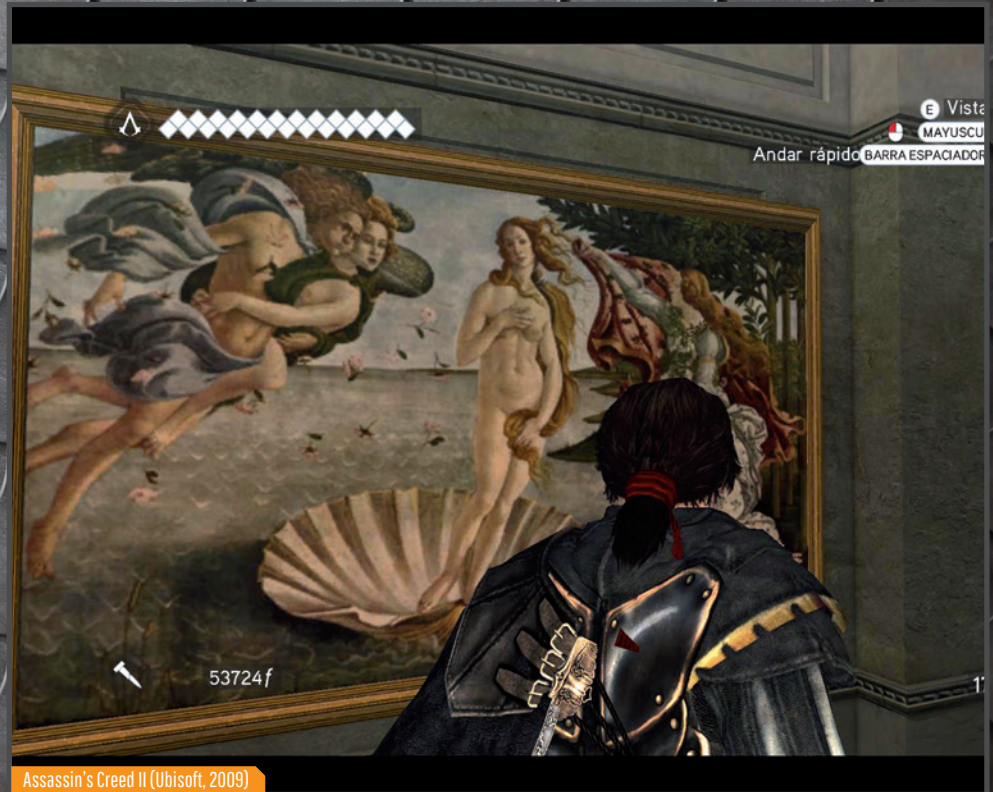
Medieval Merchants (rapidrabbit GbR, 2013)

La organización interna del comercio y el mercado a través de la corporación gremial es una de las aportaciones institucionales más características del Medioevo occidental. De hecho, la existencia de un título que tiene como denominación *The Guild II* (El gremio, continuación de *Europa 1400*, 4 Head Studios, 2006) nos lo dice todo. O casi todo, pues este producto de simulación no solo se restringe a la actividad comercial, y nos ubica en un ámbito urbano bajomedieval europeo donde la evolución de los diversos personajes suponen el trasfondo del juego.

En este caso, ganar o perder no significa caer en el campo de batalla, sino hundirse en la ruina más absoluta, como el caso del mercader arruinado y con las arcas vacías de *Medieval Merchant* (rapidrabbit GbR, 2013, adaptación de la saga *Patrician* para iPad).

Videojuegos y Cultura

El videojuego es una forma de expresión y, como tal, una manifestación cultural. El paso adelante lo han dado los desarrolladores al atreverse a recurrir a otros medios de recreación artística, como la pintura, la escultura, el urbanismo, la literatura o la arquitectura. En muchos videojuegos de guion histórico medieval el recurso es imprescindible, pues supone lograr la inmersión visual del usuario en el escenario del pasado que se desea generar.



Assassin's Creed II (Ubisoft, 2009)

El Renacimiento cubrió todas las expresiones artísticas posibles en aquel tiempo y, por lo tanto, la evolución de Ezio Auditore di Firenze en el contexto del Quattrocento italiano tenía que acudir obligatoriamente a alusiones continuas a esas manifestaciones, como la pictórica, caso de *El nacimiento de Venus*, obra de Botticelli, temple sobre lienzo pintado en 1484, actualmente en la Galería Uffizi de Florencia, pero que aquí puede verse expuesto en una villa de la Toscana en *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009).

La arquitectura es otra de las grandes posibilidades de los desarrolladores, pues un edificio característico o muy señalado contribuye más que cualquier otra referencia visual a generar el escenario deseado. En este caso, podemos contemplar la majestuosidad de la cúpula florentina de Brunelleschi, una vez se ha culminado con la linterna, en la acción del juego *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) ubicado en la ciudad del Arno en 1478.



Assassin's Creed II (Ubisoft, 2009)



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

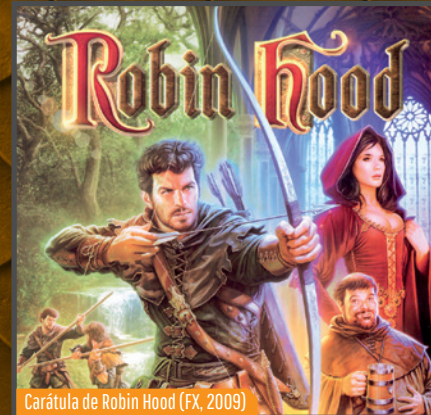
El urbanismo es uno de los mejores ejemplos de esa recreación visual. Las ciudades son el alma de la civilización que da cabida al juego histórico: la configuración de un enclave nos enseña las características de esa facción, y sirva como ejemplo la imagen

de Potonchán, enclave maya sobre el que se fundó la Villa de Santa María de la Victoria, hoy desaparecida, que podemos ver en las campañas americanas de *Medieval Total War II: Kingdoms* (The Creative Assembly, 2007).

La literatura también encuentra su reflejo en los videojuegos de contenido histórico o pseudohistórico, básicamente por sus caminos convergentes. Acomodaciones de las obras de Tolkien o de G.R. Martin han encontrado hueco entre los productos resultado del crossmedia entre los medios. Pero queremos señalar el caso de *El nombre de la rosa*, de Umberto Eco, que tuvo su adaptación en *The Abbey* (Alcachofa Soft, 2008), donde Guillermo de Baskerville tiene su correspondiente en Leonardo de Toledo. Otro ejemplo es el de *Qué difícil es ser Dios*, de los rusos Strugatski, cuyo juego homónimo fue comercializado hace unos años (Akella, 2007). Posiblemente la adaptación de la *Divina Comedia* en *Dante's Inferno* (Electronic Arts-Visceral Games, 2010) tuvo una difusión más extendida entre los usuarios. Pero sin duda alguna, ha sido la saga *The Witcher* la que mayor éxito ha tenido, adaptación de las novelas del polaco Sapkowski, escritor de fantasía heroica, de lo que da cuenta la imagen de *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015) y recientemente en una adaptación de la novela *Los pilares de la Tierra* del inglés Ken Follet (Daedalic Entertainment, 2017).



Ken Follett's *The Pillars of the Earth* (Daedalic Entertainment, 2017)



Carátula de *Robin Hood* (FX, 2009)

Pero es el cine el que asume la confluencia de géneros más lo-
grada, pues el lenguaje cinematográfico se ha terminado de fundir
con el del videojuego, básicamente por las posibilidades visuales del
primero, gestadas a lo largo del último siglo, y las tecnológicas del se-
gundo, que hacen viables secuencias impensables sin la aplicación
del recurso digital. En el caso de *Robin Hood* como personaje clásico
de la leyenda anglosajona, está clara la influencia de las diferentes
películas del mismo título sobre los productos de videojuegos exis-
tentes en el mercado, como la carátula del que aparece en la imagen
(distribuido por FX en 2009, pero desarrollado por Spellbound Enter-
tainment Software en 2002).

Historia
VIDEOJUEGOS



© SEGA, THE CREATIVE ASSEMBLY AND THE TOTAL WAR LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF THE CREATIVE ASSEMBLY LIMITED. SEGA AND THE SEGA LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

