



---

**Universidad de Valladolid**

**Facultad de Filosofía y Letras**

**Grado en Historia**

**La Edad Media a través de los videojuegos:  
Rigor histórico y aplicaciones**

**Arturo Noblejas Mora**

**Curso: 2018-2019**

Título: La Edad Media a través de los videojuegos: Rigor histórico y aplicaciones

Resumen: estudio acerca del rigor histórico presente en los videojuegos de temática histórica, con atención especial a la Edad Media, así como de las diferentes aplicaciones para la divulgación y la enseñanza.

Palabras clave: Edad Media, Videojuegos, Rigor histórico, Divulgación, Gameplay, Jugabilidad, Enseñanza.

Title: The Middle Ages through videogames: Historical rigor and applications

Abstract: study about the presence of historical rigor in historic based videogames, with a special focus in the Middle Ages, as well as their different applications to divulgation and education.

Key words: Middle Ages, Videogames, Historical rigor, Divulgation, Gameplay, Playability, Education.

## Índice

1. Introducción
  
2. La Edad Media y su tratamiento en el mundo de los videojuegos: Casos concretos
  - 2.1. *Age Of Empires II* y la “divulgación clave”
    - 2.1.1. Introducción
    - 2.1.2. Rigor histórico de *Age Of Empires II*
    - 2.1.3. Aplicación
  
  - 2.2. *Kingdom Come Deliverance* y la recreación histórica.
    - 2.2.1. Introducción
    - 2.2.2. Rigor histórico de *Kingdom Come Deliverance*
    - 2.2.3. Aplicación
  
  - 2.3. *Assassin's Creed* y la ficción histórica
    - 2.3.1. Introducción
    - 2.3.2. Rigor histórico de *Assassin's Creed*
    - 2.3.3. Aplicación
  
3. Conclusiones
  
4. Bibliografía

## 1. Introducción

En los modelos educativos clásicos se ha situado siempre el juego en los antípodas del estudio y del desarrollo intelectual, considerando el juego como mero ocio que pocas veces puede aportar al individuo conocimientos útiles más allá de atributos y valores como la competitividad, el trabajo en equipo o el desarrollo físico. Este enfoque ha quedado obsoleto con el tiempo, y, sobre todo, con el desarrollo de investigaciones en todo lo que rodea al juego y sus implicaciones. Dentro del estudio de la historia del ocio se han realizado investigaciones desde principios del siglo XX, tomando paradigma la figura de Johan Huizinga, filósofo, historiador y presidente de la sección de humanidades de la Real Academia de Holanda. A partir de su obra *Homo Ludens*<sup>1</sup> se han esbozado las bases de la inmensa mayoría de estudios sobre el juego a lo largo de la historia. Huizinga plantea al juego como un fenómeno cultural que puede aportar al individuo conocimientos y valores, mucho más allá que simple entretenimiento. Sus teorías están íntimamente ligadas con apuntes como los de Ortega y Gasset en *El origen deportivo del estado*: “Es sólo en el entretenimiento, en el ocio, donde el individuo tiene las condiciones y la oportunidad de culturizarse”<sup>2</sup>.

La sociedad contemporánea y globalizada está viviendo desde hace décadas una revolución tecnológica que sigue avanzando inexorablemente día tras día, que se reinventa y perfecciona sin límites, convirtiendo de la noche a la mañana la vanguardia en obsolescencia. Esa revolución impregna todos los aspectos de la vida del individuo, creando los “nativos digitales” e “inmigrantes digitales”, influenciando de manera directa y constante el modo en que el ser humano del siglo XXI se comunica con sus semejantes, y afectando también al mundo del entretenimiento<sup>3</sup>.

En ese mundo del ocio nació, hace ya medio siglo, el videojuego, como un nuevo tipo de entretenimiento para el ser humano. El videojuego se ha desarrollado de la misma manera que lo haría el cine en su primer medio siglo de vida, ampliando sus horizontes tecnológicos y metodológicos de manera constante. De esta forma, mucho ha cambiado desde los primeros videojuegos de fama mundial como *PONG* (Atari, 1972), llevando el videojuego a nuevas cotas de complejidad en aspectos técnicos y narrativos, lo que a su vez ha convertido los

---

<sup>1</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, p. 67

<sup>2</sup> Ortega y Gasset. *El origen deportivo del estado*, p. 43

<sup>3</sup> Jiménez Alcázar, *La Historia a través de los Videojuegos*, p. 162

videojuegos en la mayor industria del entretenimiento a finales de la segunda década del siglo XXI.

La clave para entender el fenómeno radica en dejar de lado la visión clásica, y casi peyorativa, de aquel joven con una pantalla entre las manos, en la cual se reproduce cómo un fontanero de corta altura y kilos de más, salta para esquivar los diferentes objetos con la finalidad de avanzar escenarios, o de aquella señora de mediana edad con una *Tablet* en sus manos, juntando elementos de un mismo color para obtener la mayor puntuación<sup>4</sup>. Esos dos escenarios no dejan de ser reales, pero dejan de lado una realidad muchísimo más amplia<sup>5</sup>.

El desconocimiento del medio puede llevar a pensar, de manera errónea, que los videojuegos son productos de pasatiempo trivial, un entretenimiento infantil, o meras bagatelas, y que poco tienen que hacer con el medio tradicional en términos de complejidad y de transmisión de información. Sin embargo, con la capacidad de difusión y de comunicación de los videojuegos, junto con los valores culturales que están adscritos a cada videojuego, este deja de ser un fenómeno intrascendente<sup>6</sup> para convertirse en un medio más, al mismo nivel que los medios tradicionales, con forma diferente, pero idéntica finalidad.

En un mundo tan cambiante las humanidades tienen que jugar el papel de estudiar al ser humano y sus comportamientos, averiguar qué es positivo de esta revolución tecnológica y qué no lo es. Se conforma así un reto inédito para el humanista y de forma más concreta para el historiador. Un historiador que, tras tanto tiempo conviviendo con la revolución tecnológica de las últimas décadas del siglo XX y las primeras del siglo XXI, se encuentra casi a diario con la enorme popularidad de los videojuegos de base histórica, que ofrecen un nuevo ámbito en el que puede -y debe- participar. La existencia de esos videojuegos y la influencia que ejercen sobre jóvenes y adultos es importante para la divulgación de cuestiones históricas, pues si bien es difícil que un videojuego tenga el rigor de una monografía, en el mundo de la inmediatez del siglo XXI es casi una obligación el prestar atención a qué imagen dan estos productos de masas sobre una u otra época histórica, sus personajes, sus culturas o incluso sobre los mismos hechos históricos. Con todo, la Historia entra en escena en el mundo de los videojuegos desde el mismo instante en el que el videojuego tiene como trasfondo o como

---

<sup>4</sup> López Redondo, *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*, p.25.

<sup>5</sup> Jiménez Alcázar, *Juego y Ocio en la Historia*, p. 147-148.

<sup>6</sup> Jiménez Alcázar, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*, p. 205.

atmósfera un suceso, personaje o evocación del pasado<sup>7</sup>, y, por lo tanto, el historiador debe fijarse en el videojuego de la misma forma que en cualquier otro medio.

El videojuego tiene aún más cualidades que lo igualan a los medios tradicionales, como es la necesidad de dominar el lenguaje propio del medio para poder aprovechar la vertiente académica de estos productos. Una vez se comprende dicho lenguaje, el énfasis del historiador debe enfocarse hacia la repercusión que puede tener en el desarrollo de habilidades o conocimientos, el papel del usuario objetivo de ese videojuego, y en último lugar, hacia la esencia ociosa adscrita al videojuego, acompañada de manera indisoluble de los conceptos de “aprovechamiento del tiempo” o de “pérdida del tiempo”<sup>8</sup>.

De la misma forma que no todas las películas son del mismo tipo, ni toda la literatura sigue los mismos patrones, los videojuegos tienen tipología diferente dependiendo de lo que se busque representar a través de ellos. En el caso de los videojuegos históricos hay ciertas características que los hacen tener una forma, una tipología y unas maneras de hacer especiales. Distinguimos cuatro factores que hacen de un videojuego un producto con bases históricas, ya sea con uno u otro grado de rigor histórico:

- En primer lugar, la veracidad, es decir, que un título tenga la iconografía y los contenidos que correspondan al periodo que se representa.
- En segundo lugar, la verosimilitud, es decir, que el mundo que el juego recrea ya no solo tenga la apariencia histórica, sino que se experimente como histórico a la hora de jugarlo, y, además, que los límites del periodo estén delimitados desde el principio del juego, sin dar lugar a duda.
- En tercer lugar, la información, esto es, que más allá de un retrato fiel y correcto del periodo en cuestión, el título debe transmitir información sobre los personajes, los hechos históricos, así como de los mecanismos sociales y los modos de vida.
- Y, por último, la libertad, siendo este el último de los conceptos también en integrarse en el mundo de los videojuegos. Supone conceder libertad al jugador para visitar el escenario histórico al ritmo que desee<sup>9</sup>, lo cual es básico y necesario para que el aprendizaje de ese periodo se realice de la manera más

---

<sup>7</sup> Jiménez Alcázar, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*, p. 206.

<sup>8</sup> *Ibidem*.

<sup>9</sup> Jiménez Alcázar, *Juego y Ocio en la Historia*, pp. 158-159

sosegada posible. En el mercado actual casi todos los títulos de base histórica aplican este último factor, dada su popularidad y efectividad.

Si estos factores no se cumplen en buena medida dentro de un videojuego la combinación entre videojuego e historia no es factible, o bien esa combinación se ve convertida en algo más<sup>10</sup>, como puede ser el caso de un producto de fantasía medieval.

De la misma forma que cualquier otro medio, los videojuegos tienen preferencia y sesgo, ya sea ideológico o religioso. Como ejemplo claro de este asunto tenemos el tratamiento de la Segunda Guerra Mundial en el mundo de los videojuegos, uno de los momentos históricos más utilizados dentro de la industria. La sobreexplotación de la Segunda Guerra Mundial se produce por dos motivos: En primer lugar, por ser un periodo histórico de conflicto, de guerra, que supone una facilidad evidente para fabricar títulos de estilo bélico llamativos<sup>11</sup>. Y, en segundo lugar, por considerar el conflicto de 1939 como una “guerra justa”, por lo tanto, se realiza una defensa del discurso histórico de los Aliados. En el mundo de los videojuegos con demasiada frecuencia se recurre a lo que se conoce, aunque no sea fiel a lo que en realidad sucedió<sup>12</sup>, funcionando de una manera similar a cómo se hace en el mundo del cine. Vicent Fontbriand, productor de la saga *Assassin's Creed* diría sobre este asunto<sup>13</sup>:

“Por lo general, las obras creativas se desarrollan en escenarios con los que pueden identificarse un gran número de personas. Ésta es la razón de que haya tantos libros, películas y juegos ambientados en la II Guerra Mundial y otros acontecimientos que incidieron en las vidas de millones de personas”

La pregunta ahora sería: ¿cómo puede involucrarse el historiador en el mundo de los videojuegos? O, ¿cómo puede sacar provecho de los videojuegos para la enseñanza o para la divulgación histórica? Intentaremos dar respuesta en estas páginas, a partir de ejemplos concretos, en el pasado y en el presente de la industria del videojuego.

---

<sup>10</sup> *Ibidem*.

<sup>11</sup> Kee and Graham. *Teaching History in an Age of Pervasive Computing: The Case for Games in the High School and Undergraduate Classroom*. P. 274.

<sup>12</sup> *Ibidem*. 166-167.

<sup>13</sup> Lo comenta en una entrevista realizada para su propia compañía en *La guía oficial: Assassin's Creed II*. p. 196

## 2. La Edad Media y su tratamiento en el mundo de los videojuegos:

### Casos concretos

No es ningún secreto que la Edad Media es una de las ambientaciones más utilizadas en todo producto de la industria del ocio, sea para crear obras de ficción y fantasía, como la archiconocida obra de J.R.R Tolkien, o bien para recrear hechos históricos con mayor o menor fortuna, como bien ejemplifican filmes como *El Nombre de la Rosa* (1986), *Braveheart* (1995) o *El Reino de los Cielos* (2005). En este sentido la industria del videojuego ha encontrado en la Edad Media una fuente de inspiración casi inagotable, que ha servido para generar un catálogo de miles de títulos que, como ocurre con las películas, han tenido más suerte unos que otros en lo concerniente a la recreación de la época.

La instrumentalización del Medievo para la creación de videojuegos pasa por dos conceptos de Edad Media que utilizan las características del periodo para diferentes fines. En primer lugar, están los videojuegos históricos que presentan una Edad Media cercana a lo que podría haber sido la realidad de la época. Y, en segundo lugar, están los videojuegos que utilizan a la Edad Media como una premisa, como un punto de partida sobre el que construir un mundo de fantasía, normalmente tomando mucha de la mitología de la Edad Media, reinterpretada con una finalidad creativa<sup>17</sup>. Cualquiera de los dos conceptos es útil para la divulgación y la enseñanza de la Edad Media, pero ambos deben manejarse bien para que tengan el rigor histórico adecuado.

Desde hace tres décadas existen en el mercado videojuegos sobre el periodo medieval, comenzando en la década de los 80 con títulos como *Defender Of The Crown* (1986), uno de los primeros videojuegos de estrategia, al cual pronto acompañaría *The Patrician* (1989), en el cual se asumía el papel de un comerciante de la Liga Hanseática del siglo XIII<sup>18</sup>. Se continuará limitando a los videojuegos históricos medievales al género de la estrategia también durante la década de los 90, pues *Castles II: Siege & Conquest* se comercializará en 1992, siendo el primero que permite jugar con la política medieval, creando el concepto de “jugar a la Edad Media” en tu pantalla de ordenador<sup>19</sup>. Ese concepto de juego será retomado en años posteriores por sagas tan populares como *Total War*. En 1994, y siguiendo la tradición de videojuegos de estrategia medievales, llega al mercado *Lords Of The Realm*, más

---

<sup>17</sup> Sergi. *La Idea de Edad Media*. P. 19-24

<sup>18</sup> Jiménez Alcázar. *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*. P. 46.

<sup>19</sup> *Ibidem*. 47.

comprometido con la veracidad histórica, realiza un recorrido de la historia de Inglaterra y Francia. En 1999 llegaría el primer gran auge de los videojuegos inspirados por el mundo medieval, con el lanzamiento de *Age Of Empires II: Age Of Kings* (al que dedicaremos un apartado específico). El videojuego significó un cambio abismal para la representación de la Edad Media. A la sombra de *Age Of Empires II* se lanzan multitud de títulos a comienzos del nuevo milenio, como *Tzar: El Poder de la Corona* (2000), cuya expansión *La Reconquista* suponía la primera vez que la historia de la Península Ibérica adquiría relevancia en un videojuego de primer nivel. La expansión tenía se orientaba a los orígenes castellano-leoneses, la conquista de Valencia por el Cid, o el sitio de Granada a finales del siglo XV<sup>20</sup>.

En 2001 llegan a ordenadores de todo el mundo los videojuegos de la compañía sueca Paradox, que desarrollan juegos centrados en el mundo medieval, como *Dos Tronos: De Juana de Arco a Ricardo III* (2003), *Crown Of The North* (2003) y *Crusader Kings* (2004)<sup>21</sup>. Este último se caracteriza por una fidelidad histórica muy alta. Asume el control de una dinastía europea y dirige su política a partir del siglo XI. El juego finaliza con la caída de Constantinopla en 1453<sup>22</sup>. Sin embargo, no todo fue rigor histórico a comienzos del siglo XXI, títulos como *Crusades: Quest for Power* emborronaron un panorama generalmente positivo.

La saga *Total War* tomó el relevo como el videojuego medieval más popular con el lanzamiento de *Shogun Total War* (2000), y se afianzó definitivamente con *Medieval Total War* (2002). El primero de ellos otorgaba el mando de los ejércitos de un *daimio* en el Japón feudal, mientras que el segundo recogía todo el mundo medieval conocido para Occidente, contando con una revolucionaria perspectiva en 3D. En *Medieval Total War* se podía gestionar un reino europeo entre los siglos XI al XV. Aparecían personajes recurrentes, como William Wallace o Juana de Arco. Cada uno reino contaba con unos objetivos<sup>23</sup> al comienzo de la partida, de los cuales dependía su victoria o su derrota. Normalmente se enfocaban a la guerra con el resto de reinos.

El contenido histórico del juego era inmenso, imitando el nivel de *Europa Universalis*. Cada personaje, cada unidad, cada territorio contaban con un apartado de información

---

<sup>20</sup> *Ibidem*, 52.

<sup>21</sup> *Ibidem*, 54.

<sup>22</sup> Lo cual se utiliza también como marketing, pues *Europa Universalis II* prolonga las acciones del jugador hasta 1820.

<sup>23</sup> Al estilo del clásico juego de mesa *Risk*.

histórica en un recuadro a la derecha de la pantalla, la distribución territorial era muy aproximada (aun con algunos fallos en favor de la jugabilidad), y como elemento básico, las relaciones con el Papado<sup>24</sup>. Se aportaron algunos monográficos en forma de expansión, como *Viking Invasion* en las islas británicas de la invasión danesa.

Creative Assembly vuelve al mercado con *Medieval Total War II*, gran parte de la crítica lo consideraría “el mejor juego medieval de la historia”<sup>25</sup>. Heredaba la mayoría de sus mecánicas de su predecesor, y aumentaba la calidad gráfica a niveles que aún siguen impresionando. Sin embargo, el contenido histórico se vuelve algo más general, con algunas erratas flagrantes en los reinos de la Península Ibérica, que en esta segunda entrega pasan a ser denominados “españoles” (en *Medieval Total War* se distinguía entre Castilla, Aragón y Navarra<sup>26</sup>). En el ámbito islámico sí se realizó una mejora de fidelidad, con el apoyo de los asesores pertinentes<sup>27</sup>. La religión es uno de los puntos clave del título (y así lo anuncia en su contraportada), y de especial relevancia para las facciones cristianas, que debían mantener buenas relaciones con el Papado para evitar penalizaciones diplomáticas e incluso la excomunión. La facción de la Santa Sede estaba diseñada con atención, y en vez de ser una dinastía (como el resto de facciones) funcionaba con el Colegio Cardenalicio, sobre el que se podía influir integrando personajes de la facción del jugador.

El videojuego de Creative Assembly además incluye hechos históricos predeterminados en las partidas. Alrededor del año 1348 se inicia la mecánica de peste, y el jugador deberá responder de la mejor manera para mantener su reino vivo. También hay otros ejemplos, como la invasión de los mongoles en el este de Europa, la sucesión de cada cruzada o la aparición de Osmán como líder de los otomanos.

La saga *Total War* ha continuado su camino hasta la actualidad<sup>28</sup>, pasando por varias épocas históricas alejadas de la Edad Media, y solo acercándose de nuevo con *Total War Attila* (2015), esta vez retratando la Antigüedad tardía y el comienzo de la Alta Edad Media<sup>29</sup>. Se duplicaban hasta veinticuatro las facciones, a las que se sumaban algunas con DLC<sup>30</sup>

---

<sup>24</sup> Jiménez Alcázar. *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*. P. 61.

<sup>25</sup> *Ibidem*, P. 63.

<sup>26</sup> *Ibidem*, P. 64.

<sup>27</sup> A cargo de la consultora Aksaa Ltd, según el manual de usuario del propio juego.

<sup>28</sup> En 2019 ha publicado *Total War Three Kingdoms*, basado en el periodo homónimo de la historia china.

<sup>29</sup> Jiménez Alcázar. *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*. P. 66.

<sup>30</sup> Siglas de *Downloadable Content*, contenidos de pago que añaden profundidad a un videojuego.

como *Era de Carlomagno* o *El Último Romano* (el primero situaba al jugador alrededor del año 800 y el segundo a comienzos de la Reconquista Justiniana).

El videojuego medieval no ha estado limitado al género de la estrategia, y ha habido multitud de productos de otros géneros que han retratado partes del periodo, situados siempre al mismo nivel de difusión, pero con una calidad histórica muy inferior. *Assassin's Creed* (al que dedicaremos un apartado más tarde) es un título de acción y aventuras, pero que suele compartir espacio con *Medieval Total War* en los ordenadores del público.

Dentro del catálogo de videojuegos de ambientación medieval hay títulos de toda índole y para todo público, unos más desenfadados que buscan el puro entretenimiento por encima de cualquier precisión histórica, como el clásico *Ghosts 'n Goblins* (1985), el cual situaba al jugador en la piel de Sir Arthur, un caballero que debía superar niveles con la única finalidad de acabar con una plaga de duendes y demonios. Y otros con una precisión histórica exhaustiva, como el reciente *Kingdom Come Deliverance* (2018), el cual lleva al jugador a Bohemia, a principios del siglo XV, para conocer la vida de Henry, un campesino que intenta sobrevivir a los ataques cumanos y los lances políticos de los últimos años de reinado de la casa de Luxemburgo. Una de las claves para el historiador en cuanto a ese elenco de títulos es saber discernir cuáles son positivos para la divulgación y cuáles no, así como en qué contexto y a qué público aplicar uno u otro videojuego.

Los títulos que componen el elenco de videojuegos con ambientación medieval, dejando de lado los títulos con un mayor peso de la ficción y de la fantasía, se pueden clasificar en tres tipos, los cuales corresponden a su vez son a tres formas diferentes de divulgación. El primero de ellos podría ser denominado “divulgación clave”, cuyo paradigma es la saga *Age Of Empires* (1997) y que será el primero de los casos que estudiaré.

En segundo lugar, están aquellos juegos que buscan un rigor histórico lo más riguroso posible, contando con equipos de historiadores, como es el caso de *Kingdom Come Deliverance* (2018). Podrían ser denominados videojuegos de “rigor histórico”. Por último, están aquellos videojuegos que apoyan su contenido histórico en una historia de ficción con tintes fantásticos en mayor o menor medida, y que hacen aparecer en escena, de manera recurrente, personajes históricos propios del contexto a retratar, con la finalidad de llamar la atención del jugador y contribuir a la divulgación en la medida de lo posible. Destaca dentro

de este tipo la saga *Assassin's Creed* (2007). Pueden denominarse videojuegos de “ficción histórica”.

El estudio de cada uno de estos tipos a través de esos ejemplos permitirá discernir los puntos fuertes de cada uno, qué puede encontrar el historiador en esta nueva caja de herramientas del siglo XXI, y qué pueden aportar a la divulgación y a la enseñanza de la historia, así como qué rigor histórico podemos encontrar en los videojuegos. Intentaré responder también a la cuestión de si toda forma de rigor histórico de un videojuego es o no positiva.

## 2.1 *Age Of Empires II* y la “divulgación clave”

### 2.1.1 Introducción

*Age Of Empires* (1997) es una saga veterana dentro del mundo de los videojuegos, catapultada al éxito desde su primera entrega en el año 1997. Llegaría a convertirse en un icono de la historia de los videojuegos en su segunda entrega, *Age Of Empires II: The Age Of Kings* (1999). Continuaría su legado con un tercer juego, *Age Of Empires III* (2005). El estudio que lo creó fue la desarrolladora (ya extinta) Ensemble Studios. Relic Entertainment ha tomado el relevo para el desarrollo de una cuarta entrega.

La saga ha elegido desde sus albores un tipo de juego de estrategia, un ajedrez de la era digital en tiempo real, sobre el cual se narra la historia de algunas de las civilizaciones más influyentes del pasado. El primero de los títulos llevaba al jugador a un espacio temporal entre el final del Mesolítico hasta prácticamente el ocaso de la Edad Antigua, explicando así la historia de los pueblos babilonio, griego, egipcio y Yamato. Siempre hubo un deseo por parte de Ensemble Studios de utilizar asuntos históricos en sus títulos, algo que aparece desde la primera entrega de la saga. Un ejemplo claro dentro del videojuego sería el siguiente: Si para jugar escogíamos una cultura cuya historia estaba ligada al mar, como los fenicios, dentro de la partida el jugador contaría con bonificaciones a sus embarcaciones y a sus pesqueros, serían más productivos y obtendría beneficio de batallas navales. Lo mismo ocurriría con cada civilización. De esta forma, los persas eran una civilización centrada en una excelente caballería, y el jugador podía utilizar esa ventaja en las batallas en llano, tal y como

los persas lo hacían en las llanuras de Anatolia en la Antigüedad. Esta característica, sumada al recorrido histórico de cada una de esas civilizaciones, a través de una serie de escenarios (“campañas” en el argot) que contaban cada una de las etapas más relevantes de las mismas, llevó al título al estrellato rápidamente, convirtiéndose en uno de los más vendidos a finales de la década de los 90.

Esa primera entrega ya era, en sí misma, suficientemente interesante, como para resultar útil a los historiadores. Sin embargo, el foco de atención debe estar en la segunda entrega de la saga. En primer lugar, porque estaba dedicada y exclusivamente a la Edad Media, y en segundo lugar porque allí Ensemble Studios realiza una extraordinaria labor de divulgación, amplificando el peso histórico, triplicando casi el número de civilizaciones que el jugador puede escoger, así como el número de campañas que cuentan la historia de aquellos pueblos. Por otra parte, el título cuenta con un apartado que explica la historia de cada civilización, a modo de un breve manual<sup>31</sup>, que trata de generar curiosidad e interés en el jugador. Hubo, y sigue habiendo, un esfuerzo del estudio para que el producto sea a la vez juego y manual de historia, y eso convierte el segundo título de la saga en un producto atractivo para un amplísimo público, tanto joven como adulto.

El título cuenta con tres modos básicos de juego: Campañas, juego individual y multijugador. A pesar de que los modos individuales y multijugador tienen contenido histórico<sup>32</sup>, lo más interesante del título, al menos para la disciplina de la historia, es el modo de campaña. Este cuenta la historia de diferentes personalidades históricas a través de varias partidas, en las cuáles al comienzo y al final de cada una se relata el discurso histórico del episodio en cuestión de manera fluida, contando además con narrador e ilustraciones fijas<sup>33</sup>. El juego original cuenta la historia de algunos personajes históricos muy conocidos del Medievo, como William Wallace, Juana de Arco, Saladino, Genghis Khan y Federico Barbarroja. El arco argumental de cada campaña comienza normalmente con la llegada a la política del personaje, en el caso del emperador alemán, los primeros episodios están dirigidos a los problemas dentro del Sacro Imperio Romano Germánico (mencionando incluso a Enrique el León), después se continúa con su actuación en Italia y acaba con los eventos

---

<sup>31</sup> Se accede mediante el menú principal del videojuego. Allí se explica de forma somera los aspectos políticos, sociales, religiosos y económicos de cada una de las civilizaciones dentro del juego.

<sup>32</sup> A través de las diferencias entre civilizaciones, herencia de la primera entrega de la saga.

<sup>33</sup> Jiménez Alcázar. *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*. P. 141.

previos a la cruzada que desembocará en su fallecimiento<sup>34</sup>. La voz del narrador cuenta los eventos de manera general, mencionando hechos como el desmoronamiento de los estados cruzados, los problemas políticos de Italia o los enfrentamientos entre el Papa y el Emperador. Mientras que la campaña de Federico Barbarroja cuenta mucho sobre la perspectiva cruzada de Tierra Santa, la de Saladino está diseñada como su contrapunto. Comienza con el asentamiento del poder de Saladino sobre Egipto, para continuar con la Tercera Cruzada y con hechos tan representativos como la batalla de los cuernos de Hattin, el asedio de Jerusalén o la conquista de Tiro, Ascalón y Tiberíades, finalmente la campaña relata el enfrentamiento entre Saladino y Ricardo Corazón de León en un episodio titulado “El León y el Demonio”<sup>35</sup>.

En conjunto se realiza un recorrido de gran parte de la historia de la Europa medieval y de los personajes más influyentes de la escena política de la Plena y Baja Edad Media. Sin embargo, cada campaña tiene valor por sí misma, pues permite conocer a cada personaje de una manera rápida, accesible y sencilla para todo tipo de público. El juego base (*Age Of Kings*) contó con su correspondiente expansión, llamada *The Conquerors*, publicada en el año 2000. La expansión otorga al juego base algunas civilizaciones más, y, de la misma forma, amplía también el número de campañas. Extienden los límites temporales y nos llevan a conocer a Moctezuma y a Cuauhtémoc, a Rodrigo Díaz de Vivar en su camino para convertirse en El Cid, y a Atila en sus conquistas. Además de una campaña con hechos concretos de diferentes momentos históricos como la *Vinlandsaga* o batallas como Manzikert o Hastings.

La vida de *Age Of Empires II* no terminó con *Conquerors*, y gracias a la plataforma Steam<sup>36</sup> y al aprecio de los aficionados se ha mantenido viva. En 2013 se comercializó una versión del videojuego original con gráficos renovados, ese mismo año se lanzó también una nueva expansión, *The Forgotten*, contando con nuevas campañas como la de Alarico, Vlad Tepes, Sforza, Bari, el Dorado y Prithvi Raj. En 2015 se lanzó otra expansión llamada *African Kingdoms*. Contaba la historia de Tariq Ibn Ziyad y la conquista musulmana de la Península Ibérica, Sundiata y las guerras del príncipe Keita contra el reino de Ghana y Mandinga, la exploración de Francisco de Almeida en la costa africana y la historia de la princesa etíope del siglo X, Judith. En 2016 se comercializó *Rise Of The Rajas*, que expandía

---

<sup>34</sup> *Ibidem*. P.141.

<sup>35</sup> *Ibidem*. P.142.

<sup>36</sup> Steam es una plataforma de *Valve Corporation* que distribuye videojuegos de manera digital y que lleva en funcionamiento desde 2003.

aún más el universo de *Age Of Empires II*, esta vez hacia el sudeste asiático. Contaba la historia de Gajah Mada y el origen del imperio mayapajit, Suryavarman I y el afianzamiento del Imperio de Angkor, Bayinnaung y la unificación del mundo birmano, y de Le Loi en su lucha contra la dinastía Ming a finales del siglo XIV y comienzos del XV.

En conjunto, *Age Of Empires II: Age Of Kings* y sus consecutivas expansiones constituyen el paradigma de un buen juego histórico para cualquier tipo de público, pues tiene todo lo que hace bueno a un videojuego, y en general a cualquier obra de entretenimiento, un fuerte peso histórico, que no ahoga al jugador cuyo conocimiento histórico no sea muy avanzado, y le permite asimilar conocimientos nuevos fácilmente. Es un producto adaptable, que puede ser jugado pasen los años que pasen, pues nunca parece envejecer demasiado, y además es un videojuego muy entretenido, lo cual es la principal virtud en la industria del entretenimiento.

### 2.1.2 Rigor histórico de *Age Of Empires II*

*Age Of Empires* no es la saga con el máximo rigor histórico, no recrea los hechos con exactitud, ni está libre de anacronismos. Sin embargo, como análisis del mundo medieval ocupa el primer lugar en la industria del videojuego, pues el segundo título de la saga, *Age Of Empires II: Age Of Kings*, tuvo en su momento todo lo necesario para ser reconocido como la piedra filosofal de los videojuegos de temática histórica, y convertirse en el modelo de muchos estudios y de muchas desarrolladoras en las décadas posteriores.

La forma que tiene de transmitir los hechos históricos es lo que es posible calificar como “divulgación clave”, esto es, es un producto que no es perfecto, con varias y llamativas erratas históricas, pero cuyo contenido histórico es fundamentalmente certero y capaz de atrapar al jugador, desde el más joven al más veterano, y transmitirle una serie de conocimientos de una manera efectiva. Y son esas características las que hacen de un título como este el videojuego ideal desde la disciplina de la historia.

No sería verdad que un jugador puede terminar de jugar la campaña de Juana de Arco del videojuego y ser un medievalista ampliamente versado en la Guerra de los Cien Años, sin embargo, el jugador conocerá los datos básicos de la vida de Juana, las batallas que vivió, cómo murió y porqué, qué desencadenó su participación en la contienda, y qué impronta dejó en la sociedad francesa. Más allá de todo lo anterior, lo más poderoso que consigue este *Age*

*Of Empires II* es el ser capaz de despertar la curiosidad en los jugadores, el ansia por conocer más a uno u otro personaje que se encuentra denle este título, y eso es algo que, si bien hasta ahora se había logrado con otros medios audiovisuales, toma aquí una nueva dimensión, pues el consumidor está viviendo de primera mano los acontecimientos históricos. Él mismo lucha en el Loira junto a Juana de Arco, ya no es Milla Jovovich interpretando a la Doncella de Orleans<sup>37</sup> quien protagoniza la aventura, sino el propio jugador.

### 2.1.3 Aplicación

La saga *Age Of Empires* puede ser utilizada en el campo de la divulgación a todos los niveles de edad y de instrucción en historia, y eso es una poderosa virtud, pero sin duda no la mejor, sino la aplicación educativa que puede tener el videojuego. Aun siendo un producto para todos los públicos es al público infantil o juvenil al que más puede influir y para el que puede suponer un punto de inflexión, ya sea dentro o fuera de un aula, convirtiéndose en una herramienta muy provechosa para la educación de alumnos de educación primaria y secundaria, sobre todo a la hora de la comprensión de algunos mecanismos de la sociedad medieval, hechos históricos concretos o simplemente como ilustración de una asignatura clásica. Además de la utilización de otros medios audiovisuales, como el cine, el uso del videojuego puede contribuir a su formación histórica. Sobre todo, porque los jugadores viven los acontecimientos de primera mano, lo cual puede ser realmente atractivo para los jugadores más jóvenes, acercando más a los personajes y los hechos históricos y cerrando la brecha con la que muchas veces se encuentran los jóvenes al enfrentarse a un libro de texto de historia, a un manual, o a los apuntes de su profesor.

Una herramienta destacable dentro de *Age Of Empires* es el editor de escenarios. Con él podemos recrear hechos históricos que no hayan quedado recogidos en las campañas originales, podemos elegir el terreno y los elementos físicos del mapeado. Es una herramienta clave para la docencia, proporciona una gran facilidad para crear actividades concretas para los alumnos que pueden jugar sobre lo aprendido en clase<sup>38</sup>. Podría ser utilizado por los alumnos para confeccionar un trabajo final sobre los aspectos históricos más relevantes del

---

<sup>37</sup> Juana de Arco (1999), Luc Besson.

<sup>38</sup> Iturriaga Barco, Diego, *Enseñar historia haciendo visible lo invisible a través de los videojuegos de historia en secundaria*. P. 219.

videojuego<sup>39</sup>, a nivel individual o por grupos de trabajo, con una supervisión por parte del docente.

Es también un producto magnífico para con la recreación del patrimonio histórico artístico<sup>40</sup>, aunque ya superado por otros títulos más modernos. El ejemplo más claro se encuentra en las “maravillas” que se pueden construir durante las partidas, estas “maravillas” son monumentos arquitectónicos significativos de la historia del arte<sup>41</sup>. En la primera entrega de la saga los edificios y las *maravillas* formaban parte de un bloque cultural genérico que dependía de su procedencia geográfica<sup>42</sup>, pero en la segunda entrega se produjo una mejora sustancial, añadiendo una maravilla única a cada civilización. Algunas de los monumentos son la Basílica de Santa Sofía para los bizantinos, el Mausoleo de Teodorico para los godos, el Templo del Cielo para los chinos o la Mezquita Azul para los turcos<sup>43</sup>.

---

<sup>39</sup> *Ibidem*. P. 220.

<sup>40</sup> Hidalgo Vásquez, *Videojuegos, un arte para la historia del arte*, P. 167.

<sup>41</sup> *Ibidem*, P. 165.

<sup>42</sup> Esto es, las civilizaciones mesopotámicas tenían los mismos modelos fueran babilonios, sumerios o asirios, de la misma forma sucedía con civilizaciones mediterráneas, africanas o asiáticas.

<sup>43</sup> Hidalgo Vásquez, *Videojuegos, un arte para la historia del arte*. P. 167.

## 2.2 Kingdom Come Deliverance y la recreación histórica.

### 2.2.1 Introducción

De una saga muy veterana como es *Age Of Empires* dirigimos la mirada al pasado más cercano, exactamente a febrero de 2018, momento en el que sale al mercado *Kingdom Come Deliverance*, un título de rol y aventuras con un corte radicalmente realista y con una premisa clara: recrear una parte del Reino de Bohemia a comienzos del siglo XV, hasta el detalle más mínimo. Es un producto que roza aquello que en la industria se conoce como “simulación”, un género que, como su propio nombre indica, busca recrear un escenario, en este caso histórico, de la manera más realista posible, muy cerca de los experimentos de simulación que han ido desarrollando las ciencias exactas a lo largo del siglo XX y XXI. La historia había quedado relegada, junto con las humanidades, a una disciplina teórica carente de una herramienta para simular sus escenarios<sup>44</sup>. Esa herramienta ha llegado en el siglo XXI. Videojuegos como *Kingdom Come Deliverance*, además de servir para el ocio, cumplen una función de simulación académica. Ahora bien, no estamos hablando tan solo de una simulación ejemplar, es decir, de una representación de hechos o contextos históricos concretos en los que no haya participación del jugador, sino que el videojuego plantea la simulación a través del mismo acto de jugar<sup>45</sup>, . Podríamos decir que ya no se trata de ver una película, sino de actuar en ella, o que ya no se trata de apreciar una pintura, sino participar en su proceso de creación.

El caso de *Kingdom Come Deliverance* es particularmente interesante para los medievalistas, pues la recreación de la sociedad bajomedieval del Reino de Bohemia en el año 1403 es imponente, y ya no solo en el aspecto visual, en cuanto a escenarios o vestimenta, sino que es un producto que recrea los comportamientos sociales y los hechos históricos. El componente de realismo hace aún más relevante al producto, que llama la atención dentro y fuera del mundo de los videojuegos por su capacidad de simular que el jugador interviene en el momento histórico.

El jugador encarna a Henry, el hijo del herrero de la aldea de Skalitz, al sudeste de Praga, en el camino hacia Kutná Hora, en la actual Chequia. *Kingdom Come Deliverance* busca utilizar como motor de los acontecimientos el conflicto sucesorio entre los hijos del

---

<sup>44</sup> Vowinckel, *Past Futures: From Re-enactment to the Simulation of History in Computer Games*, p. 322.

<sup>45</sup> Parks, *Video Games as Reconstructionist Sites of Learning in Art Education*, p. 242.

emperador Carlos IV, Wencelao IV de Bohemia y Segismundo, rey de Hungría y de Croacia, así como la guerra entre ellos, justamente en la campaña checa.

La búsqueda de la precisión histórica de la desarrolladora checa Warhorse Studios es paradigmática en el mundo de los videojuegos. Si bien ha habido siempre una búsqueda de recrear un ambiente histórico lo más exacto posible por parte de otros muchos estudios y desarrolladoras, ha habido muchos problemas para que títulos tan radicalmente realistas llegaran al mercado. *Kingdom Come Deliverance*, junto con otros muchos títulos, abren la senda de la simulación histórica como un camino para hacer productos de alta calidad histórica en un mercado tan competitivo como es el de los videojuegos<sup>46</sup>.

La razón de que muchos de los productos con una elevada calidad histórica no lleguen a ver la luz se debe a que si un título es exigente en su veracidad histórica, probablemente resulte aburrido, y que por lo tanto sus ventas no permitirán costear el desarrollo del producto. La simulación en exceso suele abrumar al jugador medio, que normalmente prefiere un título más ligero, que le permita disfrutar más. Sucede algo similar en el mundo del cine, donde una película suele rebajar su peso histórico en favor de una narrativa más ágil que venda más entradas. En el caso del cine, es evidente que en la taquilla, resultó muy rentable *Robin Hood: Príncipe de los Ladrones* (1991), una película ligera, con una interpretación sencilla de la época de Juan Sin Tierra llena de errores históricos. Por otra parte, *Legítimo Rey* (2018), busca recrear la Guerra de la Independencia de Escocia y la vida de Robert the Bruce (Roberto I de Escocia) de la forma más fiel posible con los medios a su alcance, y en conjunto lo consigue, es un film maravilloso para todo aquel interesado en la Edad Media real y sus mecanismos sociales. Sin embargo, es una producción con unas críticas severas, de éxito reducido y muy poca repercusión mediática. Se da un claro paralelismo con *Kingdom Come Deliverance*, un título con un valor histórico altísimo que cae rápidamente en el olvido porque no consigue entretener a la mayoría de los jugadores.

---

<sup>46</sup> Parks, *Video Games as Reconstructionist Sites of Learning in Art Education*. P. 243.

### 2.2.2 Rigor histórico de *Kingdom Come Deliverance*

*Kingdom Come Deliverance* es un producto con una finalidad didáctica explícita y con un cariño por la historia que se percibe desde el momento que se inicia, que además cuenta con unos medios espectaculares.

El título de Warhorse Studios empuja al jugador a vivir desde dentro la Edad Media, no a verla desde fuera como un espectador. El juego ofrece libertad absoluta al jugador para decidir cómo Henry vivirá su vida desde que comienza el videojuego, y esto implica que el jugador puede hacer prácticamente lo que haría en la vida real.

No es baladí el uso de la libertad en el título, pues está pensado de esta forma para que el jugador aprenda sobre el periodo retratado en la aventura. Es decir, si en el ejercicio de la libertad dentro del juego el jugador cree que Henry está capacitado para manejar una espada y enfrentarse a varios soldados cumanos en solitario lo más probable es que ese jugador fracase miserablemente, pues el juego trata de aplicar el realismo de la época en cada pequeño detalle.

Un ejemplo es la capacidad de leer y escribir de Henry, que como hijo del herrero de Skalitz carece de dichas habilidades, con esta premisa, si el jugador quiere que Henry aprenda deberá buscar a un escriba que esté dispuesto a enseñarle a cambio de los *groschen* que considere justos, así, el juego no permitirá al jugador entender ningún texto hasta que Henry aprenda a leer debidamente. Y eso no es más que uno de los ejemplos más curiosos que esconde el título de Warhorse Studios, pues todo el título en sí es una búsqueda por el aprendizaje sobre los mecanismos de la Edad Media, en prácticamente todos los ámbitos de la vida.

A pesar de que la información en texto está presente por medio de un completísimo glosario de personajes, acontecimientos, lugares y un largo etcétera, relevantes para la comprensión de lo que sucede<sup>47</sup>, el aprendizaje se realiza jugando, es decir, fracasando una y otra vez en intentar encajar dentro de la Bohemia de principios del siglo XV si el jugador cuenta con los valores y los ideales del siglo XXI. Por ello, además del propio realismo del combate y de las escaramuzas en las que Henry puede verse envuelto, el jugador encontrará un desafío en un mundo que parece familiar pero lejano al mismo tiempo, sobre todo en los comportamientos sociales de una sociedad jerarquizada y piramidal. Henry tendrá limitado su movimiento dentro de los espacios de la sociedad en la que se desenvuelve. Asimismo,

---

<sup>47</sup> Por ejemplo, del mundo agrario, aunque es sólo un elemento más del decorado histórico que plantea el juego.

cuando dentro del guión del juego se le conceda un ascenso social, esto se verá reflejado en la cantidad de espacios que puede visitar, así como en el número de acciones que le es posible realizar.

La apuesta por el realismo es lo más llamativo, sin lugar a duda, de *Kingdom Come Deliverance*, al menos a ojos de un historiador. Ahora bien, también es un título que llena de dudas al historiador que lo juega, no por el entramado histórico que propone, sino por la utilidad del título, de si realmente existe una salida para un producto de ocio con una complejidad tan grande, el cual además atiende a las necesidades de un público muy reducido<sup>48</sup>. La premisa puede resultar obvia: Por supuesto que es interesante y beneficioso un producto con estas cualidades. Ahora bien, ¿no es más eficaz y preferible un título más accesible, como *Age Of Empires*, de rigor histórico inferior?

### 2.2.3 Aplicación

*Kingdom Come Deliverance* es uno de los videojuegos históricos más específicos que existen en la industria de los videojuegos, y como tal, su aplicación se limita a dos ámbitos de divulgación. En primer lugar, está el ámbito de la enseñanza, en particular en niveles superiores: El grado de Historia, Historia del arte, y quizás en un grupo del bachillerato de humanidades en determinado momento. El título queda limitado a estos niveles de enseñanza por la cantidad de contenido histórico que trae consigo, el cual requiere unos conocimientos mínimos sobre la Edad Media, conocimientos que se plasman de manera mucho más distendida en otros títulos<sup>49</sup>. Como se ha referido, es un título específico<sup>50</sup>, que no busca transmitir ideas generales sobre el periodo medieval sino explicar asuntos concretos, así como recrear la vida de la época. Por esa razón encaja a la perfección con los estudiantes de grado, pues pueden encontrar una recreación exacta de cómo era una misa medieval, o de cómo se construía un *trebuchet*.

En segundo lugar, *Kingdom Come Deliverance* es un título magnífico para la divulgación. Dentro de este propósito, quizás, cumple mejor su cometido.

---

<sup>48</sup> Vowinckel, *Past Futures: From Re-enactment to the Simulation of History in Computer Games*, p. 330.

<sup>49</sup> Como el, ya mencionado, *Age Of Empires II: Age Of Kings*.

<sup>50</sup> Tomando la segunda acepción del diccionario de la RAE: Concreto, preciso, determinado.

Más allá de estas dos aplicaciones, *Kingdom Come Deliverance* abre un nuevo mundo de posibilidades dentro de los videojuegos, que ofrecen nuevas oportunidades laborales a los historiadores, como asesores de esos estudios de videojuegos. La necesidad de historiadores dentro de los equipos de guión es una realidad.

## 2.3 *Assassin's Creed* y la ficción histórica

### 2.3.1 Introducción

En otoño del año 2007 aparecía a bombo y platillo *Assassin's Creed*, título producido con cifras multimillonarias por Ubisoft, y desarrollado por Ubisoft Montreal. Desde aquel primer título la lucrativa saga de la compañía francesa ha acabado por convertirse en la franquicia de videojuegos históricos más popular de la última década, presentando cada año nuevas entregas de la saga, que recrean una época histórica tras otra. Nuestra atención se dirige a las dos primeras entregas de la franquicia, pues son las que se refieren a la Edad Media. La primera recrea la Tercera Cruzada; la segunda nos lleva a la Italia renacentista de la segunda mitad del siglo XV. Ambos títulos fueron célebres, y siguen siéndolo, por su labor en la recreación de sus respectivos momentos históricos. El primero recrea<sup>51</sup> las ciudades de San Juan de Acre, Jerusalén y Damasco, y el segundo título, Florencia, Venecia, parte de la Toscana y el Vaticano.

*Assassin's Creed* es, probablemente, la saga de videojuegos históricos más exitosa de todos los tiempos, y eso tiene que ver con dos factores clave en el título: El primero es que es un título de acción y aventuras, de acceso fácil y entretenido para el jugador, en el que con pocos botones de un mando de consola se pueden controlar todas las acciones de Altaïr o de Ezio<sup>52</sup>. En segundo lugar, la trama puede llamar la atención de casi todo tipo de jugador, desde el más interesado por cuestiones históricas al más alejado de ellas. *Assassin's Creed* es a los videojuegos históricos lo que *El Reino de los Cielos* (2005) al cine histórico.

La trama de *Assassin's Creed* es una ficción histórica, se inspira en hechos y personajes históricos, tiene una recreación histórica de escenarios magnífica, pero no brilla especialmente por su rigor, aunque es necesario especificar que Ubisoft se cubre las espaldas

---

<sup>51</sup> La excelente recreación histórica de cualquier *Assassin's Creed* va acompañada de un motor gráfico de altísima calidad, lo que garantiza un componente estético que capta la atención del jugador.

<sup>52</sup> Protagonistas de *Assassin's Creed* y de *Assassin's Creed II* respectivamente.

desde el primer minuto en el que se enciende el videojuego, mostrando en pantalla dos mensajes claros: “Inspirado en sucesos y personajes históricos” y “Esta obra de ficción ha sido diseñada, desarrollada y dirigida por un equipo multicultural de diferentes creencias religiosas”, haciendo gala de honestidad con el público, sabiendo el gran peso de ciencia ficción que tiene la trama del juego<sup>53</sup>.

*Assassin's Creed* tiene como protagonista a Desmond Miles, un joven secuestrado por la multinacional *Abstergo*, pues él es la clave para acceder a la vida de un antepasado suyo, Altaïr Ibn-La’Ahad, a través de una máquina, el *Animus*, capaz de entrar en los recuerdos de los ancestros de una persona, y hacerle vivir la vida de su antepasado a quien la utilice<sup>54</sup>. El guión es, cuanto menos, de ciencia ficción, pero es un pretexto útil para recrear cualquier época<sup>55</sup>. Desmond se ve envuelto en un conflicto centenario entre la orden de los Asesinos<sup>56</sup> y los Templarios, y mediante los recuerdos de Altaïr obtiene información sobre la orden de los Asesinos, y conocerá su papel en la lucha con los Templarios en el presente. La trama puede parecer digna de una película de Hollywood, y de ello se aprovecha en parte el título para atraer al público. Sin embargo, dentro de ese halo de ciencia ficción hay una base histórica.

### 2.3.2 Rigor histórico de *Assassin's Creed*

Desde la pantalla de inicio *Assassin's Creed* se postula como un videojuego con contenido histórico, pero también como un título de ficción. No engaña a nadie, ni busca esconder su guión. De manera evidente, *Assassin's Creed* se toma licencias con la historia, aunque también paga su deuda, con sus recreaciones, y la aparición de multitud de personajes históricos<sup>57</sup>. Se les utiliza para captar la atención inmediata del jugador, aunque reinterpretados, son respetados y retratados con bastante tino en relación con la historia.

A pesar de que el guión marca las pautas del contenido histórico, se debe romper una lanza en favor de la saga de Ubisoft, pues la compañía francesa se esfuerza en incluir contenido histórico de calidad en sus videojuegos, y que esto sea compatible con la trama de

---

<sup>53</sup> Jiménez Alcázar. *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medieval y videojuegos*. P. 68.

<sup>54</sup> *Ibidem*

<sup>55</sup> Como ha sido la norma por parte de la compañía francesa, que ha ido publicando un videojuego de la franquicia prácticamente de manera anual en la última década.

<sup>56</sup> Basados en la secta nizarí o *hashshashin*, que a partir del siglo XI llevan a cabo una serie de asesinatos selectivos en Oriente Medio, en el auge de la dinastía Fatimí.

<sup>57</sup> Cabe decir que el título cuenta con una biografía de cierta calidad para cada personaje histórico que aparece, la cual es accesible mediante un solo botón en el momento en el que ese personaje aparece.

ciencia ficción. El esfuerzo mayor de la saga se ha centrado siempre en el asunto de la ambientación y el uso de los motores gráficos de última generación para conformar unos mapeados de ciudades y contextos históricos con una precisión magnífica. De esta forma, la ciudad de Acre de la primera entrega de la saga toma forma en la pantalla con todos los matices necesarios, así como en la segunda entrega Santa María dei Fiore en todo el esplendor de la Florencia renacentista<sup>59</sup>. Más cercanas en el tiempo son las últimas entregas de la saga, que utilizan motores gráficos cada vez más potentes, capaces de recrear entornos más grandes y con mayor precisión, así, en la última de las entregas podemos visitar la Atenas de Pericles y contemplar la Acrópolis en su momento de mayor esplendor, con una calidad que ningún medio había logrado hasta la fecha. Parece haber un mayor esfuerzo por recrear escenarios verosímiles que por educar, por parte de la compañía francesa, como describe Raphael Lacoste en una entrevista a la revista digital *Wired*<sup>60</sup>:

“Siempre hemos intentado reproducir las sensaciones de las ciudades que recreamos en *Assassin's Creed* de la manera más fidedigna posible, y obviamente esto es un desafío pues buscamos recrear de manera realista ciudades del siglo XII, de la Italia renacentista y ahora de la Turquía del siglo XVI. Para hacerlo no tenemos ni fotografías ni referencias contemporáneas con las que empezar cuando comenzamos a concebir un proyecto. Para lograr nuestros objetivos, nos comprometemos en largos e intensos periodos de investigación empleando documentación histórica, mapas de época, ilustraciones, cuadros, diarios de viaje, etc. También tenemos la suerte de poder viajar a las locaciones para tener un sentido real de las vistas, los sonidos y los olores de esas ciudades fascinantes”

Los otros dos ejemplos mencionados en el trabajo, tanto *Age Of Empires* como *Kingdom Come Deliverance* son títulos que buscan de manera incesante la precisión histórica, sea de mayor envergadura, como es el caso de *Kingdom Come Deliverance*, o en una dosis más pequeña pero efectiva, como es el caso de *Age Of Empires*, por el contrario, *Assassin's Creed* toma otro sendero y decide que la mejor manera de divulgar la historia es mediante la ficción histórica enmarcada en una recreación espectacular. En cualquiera de los tres casos la labor que realizan es válida, incluso en los momentos de mayor peso de la ciencia ficción dentro de *Assassin's Creed* se puede denotar el cariño por la historia del equipo de Ubisoft. Sin embargo, es evidente que *Assassin's Creed* puede, y debe, mejorar su precisión histórica. Por supuesto que nada de esto es sencillo, Ubisoft no deja de ser una compañía multinacional que necesita generar cientos de miles de ventas de cada uno de los títulos de su saga

---

<sup>59</sup> Téllez Alarcía e Iturriaga Barco, *Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed*, pp. 149

<sup>60</sup> Venables, *Exclusive Interview: Ubisoft's Creative Teams on Assassin's Creed Revelations*

estándarte, y para ello busca atraer a la mayor cantidad de jugadores, manteniendo, con toda lógica comercial, un delicado equilibrio entre una recreación precisa y una trama hollywoodiense.

### 2.3.3 Aplicación

Desde hace años Ubisoft ha tenido en cuenta la aplicación de sus títulos a la divulgación y a la enseñanza de la historia, otorgando cada vez más herramientas que permitan explorar la ambientación histórica. Desde la primera de las entregas hubo un interés constante por enfocar ciertos aspectos de la exploración del mapeado hacia la divulgación de lugares, personajes y hechos históricos, esto es, mientras el jugador exploraba Jerusalén controlando a Altaïr Ibn-La’Ahad aparecían en pantalla los nombres de los puntos de interés con los que se cruzaba, así como la posibilidad de acceder a información adicional con tan solo pulsar un botón.

Esa forma de instruir era más que acertada para aquel momento y para el tipo de juego que se quería construir, sin embargo, las últimas entregas de la saga<sup>61</sup> se han interesado aún más por la divulgación, que se plasma en un modo “Descubrimiento”, un modo de juego separado del juego convencional en el cual el jugador puede recorrer el mapeado con total libertad con la única finalidad de encontrar elementos históricos que son descritos y explicados por medio de un narrador, forjando así el modo de juego más útil que un docente puede aprovechar en un aula en toda la historia de los videojuegos.

Por estos elementos jugables se considera a *Assassin’s Creed* como una saga con posibilidades para la enseñanza y la divulgación. Sin esos elementos quedaría relegada a la lista de títulos mediocres de base histórica. Hay dos aplicaciones claras con respecto a la saga de Ubisoft, la primera es en cuanto a la enseñanza media y superior, gracias al modo “Descubrimiento”. En segundo lugar, existe una aplicación divulgativa, esto es, cualquier jugador que se acerque a un título de la saga *Assassin’s Creed*, esté o no interesado por la historia, aprenderá historia por el mero hecho de jugar al videojuego.

---

<sup>61</sup> Lo incluyen *Assassin’s Creed: Origins* (2017) y *Assassin’s Creed: Odyssey* (2018), el primero con una recreación del Egipto Ptolemaico de Cleopatra y el segundo con una recreación de toda la Hélade durante las Guerras del Peloponeso.

Con todo, *Assassin's Creed* es un título interesante a la par que comercial, si es aprovechado como Ubisoft propone el jugador puede extraer muchísima información de él, sin embargo, la contraparte comercial es muy poderosa, generando erratas históricas en el guión mucho más de lo que sería recomendable. Más allá de esto existe un esfuerzo palpable por parte de Ubisoft por corregir errores y construir entregas cada vez más redondas en el apartado histórico.

### 3. Conclusiones

Después de más de cuatro décadas de historia de los videojuegos algunos historiadores están comenzando a considerar el momento presente como el punto de partida de un nuevo medio que utilizar en su disciplina. Se defiende incluso que este momento marca el inicio de la existencia de un nuevo tipo de historiador<sup>62</sup>, comprometido con las nuevas tecnologías, y por supuesto con los videojuegos. Sin embargo, no es del todo cierto que la existencia de ese tipo de historiador sea o vaya a ser una tendencia general. Es evidente que el grueso de los jóvenes historiadores ha vivido con estas nuevas tecnologías, pero eso no condiciona de manera categórica que todos ellos se hayan interesado por conocerlas, y mucho menos por utilizarlas. No se ha producido un cambio radical, sino un cambio progresivo hacia la introducción de algunos elementos de estas nuevas tecnologías en la disciplina de la historia.

Los videojuegos, como el resto de los medios que han ido integrándose en el estudio de la Historia, son un fenómeno con un sesgo generacional, que ha tomado fuerza en las últimas dos décadas del siglo XX y un momento de auge al comienzo de la segunda década del siglo XXI. Como sucede con todo medio de carácter generacional, su integración será paulatina, hasta acabar afianzándose como una herramienta más al alcance de los estudiantes de la Historia, de la misma forma que ha sucedido con el mundo del cine, las películas históricas y su utilización dentro del mundo académico.

Marcar como un objetivo necesario la introducción de nuevas tecnologías en la divulgación y la enseñanza de la historia sería excesivo, pues la historia se puede enseñar y divulgar perfectamente con los medios tradicionales. Sin embargo, sería torpe por parte de un

---

<sup>62</sup> Jiménez Alcázar, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*. P. 197.

historiador no aprovechar toda innovación que pueda facilitar su trabajo, o al menos proporcionarle nuevas alternativas. Así pues, quizás la palabra más útil para describir la situación sería “recomendable”, pues quizás en el presente las nuevas tecnologías y los videojuegos no hayan llegado a todos los nuevos historiadores, pero en cuestión de pocos años va a ser así. Se dará una situación en la que será raro que el historiador no haya tenido un primer acercamiento a la materia a través de los videojuegos<sup>63</sup>.

Es parte de la labor del Historiador el prestar atención a la sociedad de su tiempo, pues a través de una mayor comprensión de la sociedad contemporánea se puede aprender a divulgar sobre el pasado de una manera más eficaz. El interés por los videojuegos es algo evidente en el mundo actual, y es por ello por lo que la integración del videojuego dentro de la enseñanza y la divulgación de la historia es una cuestión de presente, un desafío del siglo XXI que se debe acometer sin miedo, eliminando los tabúes y tratando de ofrecer al interesado en la Historia la información de la manera más didáctica, interactiva y clara posible.

---

<sup>63</sup> *Ibidem*

#### 4. Obras citadas

González Jiménez, Manuel, «Percepción académica y social de la Edad Media. Un siglo de historia e historiadores.» *XXXV Semana de Estudios Medievales de Estella 2008*, Pamplona: Gobierno de Navarra, 2009, p. p.19-24.

Graham, Kevin Kee and Shawn, «Teaching History in an Age of Pervasive Computing: The Case for Games in the High School and Undergraduate Classroom.» En *Pastplay*, Kevin Kee. University of Michigan Press, Digitalculturebooks., 2014.

Hidalgo Vásquez, Ximena Paula, *Videojuegos, un arte para la Historia del Arte*, Granada, Universidad de Granada, 2012.

Huizinga, Johann, *Homo Ludens*, Madrid, S.L Fondo de Cultura Económica de España. 2008.

Iturriaga Barco, Diego, «Enseñar historia haciendo visible lo invisible a través de los videojuegos de historia en secundaria», en Hernández Carretero, Ana María; García Ruiz, Carmen Rosa; de la Montaña Conchiña, Juan Luis (coords), *Una enseñanza de las ciencias sociales para el futuro: Recursos para trabajar la invisibilidad de personas, lugares y temáticas*, Cáceres, Universidad de Extremadura, 2015, pp. 217-222.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco Jiménez, «La Historia vista a través de los videojuegos.» En *Juego y Ocio en la Historia*, María Isabel Gascón Uceda, Luis Alonso Álvarez, Juan Francisco Jiménez Alcázar María Pilar Suárez, Valladolid, Ediciones Universidad de Valladolid, 2018, pp. 143-170.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco Jiménez, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medieval y videojuegos*, Compobell, S.L, 2016.

López Redondo, Isaac, *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*, Sevilla, Ediciones Arcade, 2014.

Ortega y Gasset, José, *El origen deportivo del estado*, La Coruña: Universidade da Coruña, 2011.

Parks, Nancy S, «Video Games as Reconstructionist Sites of Learning in Art Education» *Studies in Art Education*, 2008: 235-250.

Sergi, Giuseppe, *La Idea de Edad Media*. Barcelona, Crítica, 2000.

Téllez Alarcia, Diego; Iturriaga Barco, Diego y Diego, «Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed», *Contextos educativos: Revista de educación*, 2014, nº17, pp. 145-155.

Venables, Michael, *Exclusive Interview: Ubisoft's Creative Teams on Assassin's Creed Revelations*. URL: <https://www.wired.com/2011/11/exclusive-interview-ubisofts-creative-teams-on-assassins-creed-revelations/>

Vowinckel, Annette, «Past Futures: From Re-enactment to the Simulation of History in Computer Games.» *Historical Social Research / Historische Sozialforschung* 34, nº 2 (2009): 322-332.

### Filmografía:

David Mackenzie, *Outlaw King (Legítimo Rey)*, 2018

Jean-Jacques Annaud, *Der Name der Rose (El Nombre de la Rosa)*, 1986

Kevin Reynolds, *Robin Hood: Prince of Thieves (Robin Hood: príncipe de los ladrones)*, 1991

Luc Besson, *The Messenger: The Story of Joan Of Arc (Juana de Arco)*, 1999

Mel Gibson, *Braveheart*, 1995

Ridley Scott, *Kingdom of Heaven (El Reino de los Cielos)*, 2005

Wolfgang Petersen, *Troy (Troya)*, 2004

### Videojuegos:

Ascaron, *The Patrician III*, FX Interactive, 2003

Ascaron, *The Patrician: Quest for Power*, FX Interactive, 2002

Ascaron, *The Patrician*, 1992

Atari, *PONG*, 1972

Capcom, *Ghosts 'n Goblins*, Capcom, 1985

Cinemaware, *Defender Of The Crown*, 1986

Creative Assembly, *Medieval II: Total War*, Sega, 2006

Creative Assembly, *Medieval: Total War*, Activision, 2002

Creative Assembly, *Shogun: Total War*, Electronic Arts, 2000

Creative Assembly, *Total War: Attila*, Sega, 2015

Creative Assembly, *Total War: Three Kingdoms*, Sega, 2019

Ensemble Studios, *Age Of Empires II: Age Of Kings*, Microsoft Game Studios, 1999.

Ensemble Studios, *Age Of Empires II: The Conquerors*, Microsoft Game Studios,  
2000

Ensemble Studios, *Age Of Empires III*, Microsoft Game Studios, 2005.

Ensemble Studios, *Age Of Empires III: Asian Dynasties*, Microsoft Game Studios,  
2007

Ensemble Studios, *Age Of Empires III: The Warchiefs*, Microsoft Game Studios, 2006

Ensemble Studios, *Age Of Empires*, Microsoft Game Studios, 1997

Forgotten Empires, *Age Of Empires II: African Kingdoms*, Xbox Game Studios, 2015

Forgotten Empires, *Age Of Empires II: Rise of the Rajas*, Xbox Game Studios, 2016

Forgotten Empires, *Age Of Empires II: The Forgotten*, Xbox Game Studios, 2013

Haemimont Games, *Tzar: La Reconquista*, FX Interactive, 2002

Haemimont Games, *Tzar: The Burden Of The Crown*, FX Interactive, 2000

Impressions Games, *Lords Of The Realm II*, Sierra Entertainment, 1996

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: Charlemagne*, Paradox Interactive,  
2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: Conclave*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: Holy Fury*, Paradox Interactive,  
2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: Horse Lords*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: Jade Dragon*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: Legacy Of Rome*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: Monks and Mystics*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: Rajas Of India*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: Sons Of Abraham*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: Sunset Invasion*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: Sword Of Islam*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: The Old Gods*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: The Reaper's Due*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: The Republic*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings II: Way Of Life*, Paradox Interactive, 2012

Paradox Development Studio, *Crusader Kings*, Strategy First & Paradox Interactive, 2004

Paradox Development Studio, *Crusader Kings: Deus Vult*, Strategy First & Paradox Interactive, 2004

Paradox Development Studio, *Europa Universalis II*, Strategy First, 2002

Paradox Development Studio, *Europa Universalis III*, Strategy First, 2007

Paradox Development Studio, *Europa Universalis*, Strategy First, 2000

Quicksilver Software, *Castles II: Siege and Conquest*, Interplay productions, 1992

Ubisoft Montreal, *Assassin's Creed Brotherhood*, 2010

Ubisoft Montreal, *Assassin's Creed II*, Ubisoft, 2009

Ubisoft Montreal, *Assassin's Creed Revelations*, 2011

Ubisoft Montreal, *Assassin's Creed*, Ubisoft, 2007

Ubisoft Quebec, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft, 2018

Ubisoft, *Assassin's Creed: Origins*, Ubisoft, 2017

Warhorse Studios, *Kingdom Come Deliverance*, Deep Silver, 2018

Warhorse Studios, *Kingdom Come Deliverance: A Woman's Lot*, Deep Silver, 2019

Warhorse Studios, *Kingdom Come Deliverance: Band of Bastards*, Deep Silver, 2018

