



Roda da Fortuna

Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medievalo

Electronic Journal about Antiquity and Middle Ages

Actas del II Congreso Internacional de Jóvenes Medievalistas Ciudad de Cáceres

La Guerra en la Edad Media: fuentes y metodología, nuevas perspectivas, difusión y sociedad actual

Ekaitz Etxeberria Gallastegi¹

Abriendo Brecha: la imagen de la guerra de asedio medieval en los videojuegos²

Opening breach: the image of siege warfare in video games

Resumen:

A día de hoy los videojuegos se han convertido en un fenómeno de masas de amplio impacto social y cultural, en los que la Edad Media ha sido representada en numerosas ocasiones. La imagen que este elemento de ocio transmite del pasado será la que condicione la percepción del Medievalo que se tenga en el futuro. En el presente trabajo proponemos realizar un estudio que analice la imagen que se ha proyectado de la guerra de asedio medieval en algunos de los videojuegos más representativos.

Palabras-clave:

Videojuegos; Edad Media; Asedio.

Abstract:

Nowadays video games have become a mass phenomenon of wider social and cultural impact, in which Middle Ages has been represented many times. The image that this element of leisure transmit from de past, will condition the perception of the Middle Ages to be taken in the future. In this paper, we propose a study to analyze the image that has been projected of the medieval siege warfare in some of the most representative games.

Keywords:

Videogames; Middle Ages; Siege.

¹Doctorando en Historia Medieval en la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea.

² Agradezco al profesor Juan Francisco Jiménez Alcázar las ideas aportadas y la revisión del texto.

1. Introducción

“*Dulce bellum inexpertis est*” decía, ya en el siglo XVI, Erasmo de Rotterdam; una frase pronunciada hace varios siglos que no ha perdido vigencia puesto que, en nuestra sociedad actual, inexpertos en la guerra que somos, la contemplamos no como algo dulce, pero sí como algo interesante y atrayente, mientras que del mismo modo la tememos y no quisiéramos vernos inmersos en ella, intentando hacernos creer a nosotros mismos que tal práctica no puede ser inherente a la condición humana. Quizá por ese interés nos sentimos fascinados por el cine bélico y, cada vez más, por videojuegos que nos hacen recrear eventos militares pretéritos o ficticios.

Tanto el cine bélico como los videojuegos de corte militar han centrado su interés en la Segunda Guerra Mundial y, en un segundo lugar, en la Edad Media, teniendo en cuenta también aquellos ambientados en mundos fantásticos de clara influencia medieval. Pero no es el cine lo que vamos a analizar en el presente artículo, sino los videojuegos.

Partiendo de esta premisa, la del peso significativo del Medievo entre la variedad de videojuegos, nos proponemos analizar cuál es la imagen de la guerra de asedio medieval que se trasmite a través de los videojuegos, sin dejar de lado la veracidad histórica de lo que se representa. *A priori* puede parecer algo poco ortodoxo, ya que los videojuegos no son vistos con buenos ojos por parte de la población, que ve en ellos un elemento de violencia y perversión que amenaza con corromper a los más jóvenes. La realidad es otra bien distinta: lo cierto es que a día de hoy los videojuegos se han convertido en un fenómeno de masas de amplio impacto social y cultural que, lejos de ser algo perjudicial, pueden ser contemplados como una herramienta más en la divulgación histórica y en la enseñanza en general.

La elección de un tema tan concreto como la guerra de asedio no es casual, sino que responde a dos razones. En primer lugar, los asedios eran las principales operaciones en las guerras medievales después de las incursiones y la guerra de desgaste, tanto que Jim Bradbury llegó a proponer que la guerra medieval consistió en asedios en un noventa y nueve por ciento, mientras que las batallas supondrían el uno por ciento restante (Bradbury, 2004: 71). En segundo lugar, junto con una carga de caballeros de brillante armadura y lanzas en ristre, los asedios son tal vez la imagen más extendida sobre la guerra medieval en el imaginario colectivo, hasta el punto de que populares superproducciones hollywoodienses han hecho de esta acción bélica el clímax de sus largometrajes, como por ejemplo en *El Reino de los Cielos* (Ridley Scott, 2005).

Ciertamente, hasta hace relativamente poco tiempo era el cine el que condicionaba la imagen que se tenía de los asedios, con películas como *Braveheart* (Mel Gibson, 1995), *Juana de Arco* (Luc Besson, 1999) o el ya mencionado filme de Ridley Scott entre otros. Incluso las películas de corte fantástico con una ambientación claramente medieval han contribuido a la creación de esa imagen popular de lo que sería la guerra de asedio, como puede apreciarse en *Excalibur* (John Boorman, 1981), las batallas del *Abismo de Helmo Minas Tirith* en *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2001) o más recientemente, la batalla por Desembarco del Rey en *Juego de Tronos* (David Benioff & D. B. Weiss, 2011).

Esta situación se ha visto alterada los últimos años en la medida en que los videojuegos han ido ganando adeptos entre los más jóvenes, hasta el punto de establecerse como el principal referente en cuanto a temas históricos se refiere. Como comentó en su día Juan Francisco Jiménez Alcázar: “hay que señalar que serán los videojuegos (unos más que otros) los que terminen condicionando la imagen y verdad social que se tenga de las Cruzadas; incluso en el ámbito de alumnos universitarios” (Jiménez Alcázar, 2011a: 369). Esta frase referente a las Cruzadas es también extrapolable a la guerra de asedio medieval, a la guerra en la Edad Media e incluso a la Historia en general.

Ante esta situación, cabría pensar que la realización de trabajos completos o parciales que analicen este medio de ocio y sus consecuencias en la percepción del pasado se hace más que necesario, y lo cierto es que a día de hoy, salvo varias aportaciones puntuales, los trabajos realizados por el ya citado Juan Francisco Jiménez Alcázar, en los que nos vamos a basar en gran medida durante las siguientes páginas, han sido los únicos que han analizado a fondo el impacto de este nuevo medio en la divulgación de la ciencia histórica.

2. La guerra de asedio medieval en los videojuegos

La imagen prototípica de la guerra medieval, el asalto o defensa de un castillo tan sólo ha podido ser recreado en nuestra imaginación o bien en el cine, pero con los videojuegos ya no sólo podemos contemplar como un constante bombardeo derriba una sección de la muralla de un castillo, sino que podemos vivir ese asedio, formar parte de él, bien dirigiendo el ataque o la defensa en un juego de estrategia o incluso formando parte en primera persona, de la guarnición defensora o la hueste atacante.

Esto reviste especial interés no para el jugador estándar, si no para el jugador o *gamer* medievalista, que ahora puede contemplar “una realidad que solo ha

imaginado en los libros y que ahora tiene oportunidad de re-crear; incluso de vivir de manera virtual a través de determinados juegos” (Jiménez Alcázar, 2009: 567). Los videojuegos, más allá de la mera visión, nos permiten vivir el asedio; podemos sitiar Jerusalén junto a Saladino, estar presentes en el cerco de Setenil con Fernando el Católico o defender el Château Gaillard de las fuerzas de Felipe Augusto. Lo cierto es que los avances en la tecnología gráfica han hecho que estas operaciones bélicas sean realmente espectaculares vistas en las pantallas de nuestros ordenadores. Esta experiencia de juego ha ido evolucionando desde el popular *Age of Empires II* hasta el *Medieval Total War II*, pasando por *Real Warfare 2: Las Cruzadas del Norte*, *Mount and Blade*, la saga *Stronghold* y *Castle Strike*, entre otros muchos.

Obviando los innumerables mini juegos que pueblan la red, basándose en atacar o defender castillos u otras fortificaciones³, los juegos que han representado con mayor o menor acierto la guerra de asedio son muy diversos, por lo que la selección de los mismos que utilizaremos para la realización del presente artículo se compone, a nuestro juicio, de los más relevantes y representativos, atendiendo a características de calidad técnica y espectacularidad gráfica así como a su difusión en el mercado y debida acreditación mediante comentarios favorables en páginas especializadas de la red.

En 1992 fue lanzado al mercado un videojuego de estrategia titulado *Castles II: siege and conquest* (Quick silver Software), donde las fortificaciones se mostraban claves para el desarrollo del juego, tanto en las fases de conquista como en las de gestión y construcción. Para entonces se trataba de un avanzado software que incluía un guion y una calidad infográfica dignos de mención.

Pero el punto y aparte fue en 1999, cuando Microsoft lanzó al mercado el que a día de hoy sigue siendo un referente de videojuego medieval, estamos hablando del *Age of Empires II*. Su planteamiento era sencillo: recolectar recursos para poder alzar un ejército con el que derrotar a nuestros oponentes, los cuales casi siempre se encontraban parapetados tras algún tipo de fortificación. Podíamos tomar parte en el sitio a Jerusalén o levantar el cerco inglés a Orleans. En la expansión (*Conquerors*) se incluía la campaña del Cid en la que debíamos tomar Valencia para posteriormente defenderla.

Como cuestión interesante, la batalla de Falkirk, librada entre los escoceses comandados por William Wallace y los ingleses de Eduardo I, aparecía aquí

³ En concreto, son muy numerosos los referidos a asaltos a fortificaciones, pues el objetivo es precisamente lograr la conquista o el asalto, sin mayor complicación en el software ni en la historia contada. Baste aludir a uno muy sencillo, *Medieval*, de Brisk Mobile, con más de un millón de descargas en iTunes en todo el mundo, o el de *Online Artillery-Medieval Multiplayer Fortress Siege*, de Imperia Online, *Castle Siege: Fantasy Battles Free*, de Lubos Lenco, y un largo etcétera.

representada como un asedio en el que debíamos destruir el castillo de Falkirk, pudiendo ganar la batalla con la facción escocesa. Esta posibilidad de alterar los hechos pasados es lo que Jiménez Alcázar ha venido a denominar la recreación de otro pasado posible (Jiménez Alcázar, 2011b), a lo que Filipe M. Penicheiro añadió: “*though games, history can be played, replayed or even made*” (Penicheiro, 2009: 55).

Lo realmente interesante en este juego para nuestro estudio eran los castillos y sobre todo los talleres de maquinaria de asedio y las unidades que estas producían. El manual de la edición *gold* del juego nos informaba acerca de la utilidad de este edificio:

“La construcción de castillos y ciudades fortificadas creó una demanda de máquinas de artillería que pudieran derribar murallas y abrir la fortificación para que la asaltasen las tropas. Sin armas de proyectil, la toma de un castillo requería un asedio largo y costoso hasta que los defensores se rindieran a causa del hambre. La capacidad de mantener el asedio estaba limitada por la duración del periodo de la campaña, el costo de aprovisionar al ejército que realizaba el asedio, las bajas por enfermedad en el campamento y el clima. Los arietes, lanza piedras y otras máquinas de asedio se utilizaban para irrumpir rápidamente en la fortificación y decidir el resultado. Las máquinas de asedio se construían en el taller de maquinaria de asedio” (p. 55).

Es interesante cómo el manual de un videojuego ilustraba de una manera, sin duda correcta, la realidad de la guerra de asedio en época medieval, pero aún iba más allá, ya que en el propio juego se nos ofrecía la oportunidad de seleccionar el modo “Historia”, en la que se explicaba de forma clara, concisa y correcta los usos medievales tales como el Feudalismo o lo que nos interesa en este caso: la evolución y defensas de los castillos y los asedios. En estas pestañas informativas, mediante diversos ejemplos históricos, se nos hablaba de los métodos y procedimientos del asedio, y se nos ofrecían diversas consideraciones relativas a la maquinaria de sitio.

Figura 1



Figura 1. *Age of Empires II*, Microsoft Games, 1999.

Respecto a estas aclaraciones, útiles para contextualizar y maximizar la experiencia de juego, cabe preguntarse si el jugador las utiliza como medio para ampliar su campo de conocimientos o simplemente se limita a jugar. Sea como fuere, la imagen que se transmitía de la guerra de asedio mediante la información que se nos ofrecía directamente, como en los ya citados casos era, si no correcta, sí al menos aceptable. En cuanto a las representación en el propio juego, destacaba lo que en el juego se denominó “lanza piedras”, claramente un *trebuchet*, es decir, artillería fija de contrapeso, la más efectiva hasta la llegada de la pólvora, tal y como anunciaba el manual de juego. Para su despliegue, este artefacto requería ser montado, y había que desmantelarlo para su desplazamiento. Algo muy curioso, ya que el resto de ingenios aparecían con ruedas y eran completamente móviles, un error que se ha venido repitiendo en muchos otros juegos. En el Medioevo, todas las armas de asedio eran fijas; ello tenía sus motivos, pues de lo contrario, volver a situarlas en posición de tiro supondría una ardua tarea.

Dos años más tarde salía al mercado el simulador de castillos por excelencia, *Stronghold*, desarrollado por Firefly. El juego estaba basado casi exclusivamente en el ataque y defensa de castillos, con la gestión de los recursos de los mismos como paso esencial para la formación del ejército y mantenimiento de la población del

mismo. Lo interesante de este título radicaba en la experiencia del asedio en sí, por primera vez ingenieros especializados se encargaban de manejar las máquinas de asedio, se podía verter brea hirviendo sobre los atacantes e incluso existía la posibilidad de arrojar vacas enfermas al recinto enemigo con el fin de que éstas hicieran enfermar a los defensores. La imagen que se ofrecía de la guerra de asedio era verosímil y espectacular, al menos en general, y obviando detalles como el de ver a la infantería reducir murallas a escombros a base de espadaos, lo que distorsionaba la representación ofrecida.

Se lanzaron diversos juegos que conformarían la saga *Stronghold* tal y como hoy la conocemos: *Stronghold Crusader* que se ambientaba en Tierra Santa y su jugabilidad era en esencia la misma que la del anterior título; *Stronghold 2*, que ofrecía la posibilidad de combatir en el interior de torres y torreones, lo que daba mayor profundidad a la defensa; *Stronghold Legends*, que supuso una ruptura con la temática medieval de la saga, ya que si bien se ambientaba en un universo “medieval”, lo hacía con tintes fantásticos y bajo el protagonismo de personajes tales como el Rey Arturo. Por último, en 2011 se comercializó *Stronghold 3*, una continuación directa de la saga que no fue bien acogida por los usuarios.

Este último, en su *gold edition*, disponía de un modo de juego denominado *Historical sieges*, en el que era posible jugar diversos asedios “históricos”, entre los que podemos destacar los de Château Gaillard o Harlech. Se daba crédito a hechos no contrastados al mencionar, por ejemplo, que Château Gaillard fue tomado por obra de unos hombres que escalaron por las letinas. Por otro lado, la representación de los castillos no era nada realista, ya que la recreación de los mismos no se ajustaba demasiado a la realidad. Aun así, la posibilidad de jugar estos asedios que, en principio, serían desconocidos al usuario medio, no es sino un método de divulgación histórica de primer orden en el que, al igual que en el caso de la batalla de Falkirk en *Age of Empires II* el *gamer* podía reescribir la historia.

Las zapas y minas han sido las grandes olvidados de estos juegos, ya que salvo en *Stronghold* brillaron por su ausencia y aún en éste, al jugador defensivo no le quedaba más que esperar a que la mina derrumbara sus muros o realizar una salida, puesto que no existía la posibilidad de realizar contraminas. Éstas tuvieron su efectividad y fueron utilizadas a lo largo de todo el Medievo, tal es el caso del asedio al Château Gaillarden 1204 (Jones, 2010: 221).

Castle Strike, un juego de atacar y defender fortificaciones, ofrecía muchas posibilidades a la hora de construir el castillo, pero se insertaban algunos elementos mágicos y artefactos inverosímiles, tales como cañones gigantes móviles que bien parecen los utilizados en las guerras del siglo XVI, o la inclusión de plataformas giratorias en las torres desde donde las armas de asedio emplazadas (incluso los

citados cañones) disparaban contra los atacantes con una zona de tiro de 360°. El mismo año, en 2004, salió al mercado *Lord of the Realm III*, que utilizaba un modo de juego parecido al *Stronghold* en lo que a asedios se refiere, salvando la diferencia de que en éste la condición de victoria era acabar con todas las fuerzas que guarnecían el castillo y no matar al señor feudal enemigo. Como curiosidad, la caratula del *Lords of the Realm II*, rezaba "Let's the siege begin", es decir: que comience el asedio.

Figura 2



Figura 2. *Stronghold*, Firefly Studios, 2001.

En el año 2006 asistimos al lanzamiento, de la mano de Sega, del *Medieval Total War II*, juego que hasta la fecha ha ofrecido mayor información sobre el periodo medieval (Jiménez Alcázar, 2009: 582). Realmente a día de hoy este es el juego que más ha ayudado a crear esa imagen de la guerra de asedio medieval, por otra parte bastante correcta, como señala Jiménez Alcázar: “los conocidos de la serie *Total War* o el perteneciente a la saga *Age of Empires* (el II y su expansión *The Conquerors*) supusieron un punto y aparte en todo el planteamiento que podemos tener acerca del binomio videojuego-ciencia histórica” (Jiménez Alcázar, 2011a: 371).

Los desarrolladores de la saga *Total War* conocida por sus videojuegos de alta fidelidad histórica, anterior mente había lanzado el *Rome Total War*, el cual tuvo una expansión llamada *Barbarian Invasions*, la cual, ambientada en la tardo antigüedad, daba la posibilidad de realizar zapas en los asedios, al igual que en *Stronghold*, elemento que se perdió para la realización del *MTW II*.

En el *Medieval*, como se le conoce popularmente, el asedio era la parte más importante del juego, puesto que el objetivo era controlar territorios, para lo cual se hacía necesario tomar los castillos o ciudades que los dominaban. Se recreaban de una manera espectacular y casi cinematográfica:

“Los lanzamientos de trabuquetes, la utilización de arietes de manta, las catapultas, los ribault, los manganeles e incluso los disparos de los primeros ingenios de pólvora son un auténtico deleite para el medievalista video jugador. Los asaltos a las fortificaciones son un espectáculo en sí mismo, más cuando es el jugador el que ha diseñado la táctica de combate: la ruptura de murallas, la intervención del ariete sobre el portón, el arrojado de aceite hirviendo por los matacanes situados encima del mismo... los edificios no son clonados, sino que guardan particularidad cada uno de los que terminan componiendo el núcleo. Esta característica se completa con que los daños sufridos por impactos de bolardos o bombas artilleras en esas infraestructuras, lo hacen de forma muy concreta y realista. (...) No hay que imaginar cómo funcionaban las máquinas de guerra: lo estás viendo en unos gráficos, insisto, impresionantes” (Jiménez Alcázar, 2009:583).

Los castillos presentaban diversos niveles de defensa, estando mejor fortificados que las ciudades, una aportación muy histórica, ya que realmente en “las ciudades, debido a sus múltiples funciones, entre las que la militar tenía en general carácter secundario, poseían un sistema de fortificaciones que a menudo presentaba múltiples debilidades” (Contamine, 1984: 133). Entre las técnicas de asedio cabía destacar algunas realmente interesantes, como el soborno para asegurarse la rendición o la traición de la guarnición, o el uso de espías para abrir las puertas desde dentro, mientras que la rendición formal era una posibilidad bien atestiguada en juegos como *Mount and Blade*, sobre el que volveremos más adelante. Mencionadas estas cuestiones, el aspecto clave de la guerra de asedio, es decir, el bloqueo propiamente dicho con la ruptura de las comunicaciones y rutas de abastecimiento del asediado con el fin de rendir la plaza por hambre, jugaba un papel clave de nuevo en los dos juegos que acabamos de citar. En efecto, resultaba menos costoso en vidas tomar así la fortificación, aunque ello fuera a expensas de exponerse a la llegada de un posible ejército de socorro o a las salidas de los sitiados, y en el caso del *Mount and Blade*, con el riesgo -muy real e histórico, por cierto- de quedarse sin recursos si no se estaba bien abastecido.

En cuanto al asalto o los métodos de captura de las fortalezas, se apreciaban diversidad de opciones. De hecho, por lo general, en todos los juegos podíamos tomar el castillo o ciudad fortificada por asalto, mediante escalas, torres de asedio o bien aprovechando la brecha abierta en un lienzo de muralla o la puerta enemiga por la artillería de asedio. Sin duda, esta operación se cobraba un alto precio en bajas de

combatientes. En este sentido, son otra vez *Mount and Blade* y *Medieval Total War II* los juegos que mejor reflejaron esta situación, puesto que en los asaltos se registraban tantas bajas que suplirlas una y otra vez, reponiendo constantemente los guerreros caídos, llegaba a ser una tarea realmente tediosa.

Aun siendo un videojuego que ofrecía una buena representación de lo que fue la guerra de asedio en la Edad Media, había errores que se cometían sobre todo en lo referente a la maquinaria de asedio. Se exageraba su maniobrabilidad, su cadencia de fuego y precisión de tiro, así como su capacidad destructiva. Por ejemplo en el juego una bombardera podía fácilmente realizar dos disparos por minuto contra un lienzo de muralla, si bien, de acuerdo con Rubén Sáez Abad, sabemos que el proceso de carga y posición de estos ingenios requería tanto tiempo, que no era posible realizar más de ocho disparos diarios (Sáez Abad, 2007: 119-120). Ni que decir tiene que esta artillería de pólvora aparecía retratada con la capacidad de expulsar proyectiles explosivos, todo un alarde de anacronismo. Aun así, en general se trata de un error muy común ya que mucha gente cree -esto queda reflejado en los videojuegos, haciéndole creer a más gente a su vez, que esta era la realidad- en el mito de la vulnerabilidad de las murallas medievales ante la artillería de pólvora durante las primeras fases de la “revolución de la pólvora”, cuando lo cierto es que fueron más las veces en las que las defensas lograron resistir (DeVries, 2005: 446). Se podrían llegar a asumir este tipo de errores históricos, ya que entendemos que se deben conceder ciertas licencias con el fin de lograr un mayor dinamismo y una mejor jugabilidad aunque nosotros, como historiadores, nos veamos en la imperiosa necesidad de criticarlo.

Por otro lado, *Medieval* tenía un modo de juego llamado “batallas históricas”, entre las que se contaba el cerco de Setenil de 1484, después de todo, es un ejemplo que nos resultará, por cercanía, más familiar.

Para empezar, se nos ofrecía una interpretación bastante libre de cómo debería haber sido Setenil aquel año, emplazándola en un alto rocoso -circunstancia real-, y defendida por dos niveles de murallas, sin contar con el alcázar. Aunque lo más chirriante es el tipo de tropas del que se disponía para el ataque y la defensa, ya que Fernando el Católico contaba con hombres de armas, milicias de ballesteros, soldados con espada y rodela, caballeros de a pie y almogávares. Con estos últimos no sabemos si se pretendía aludir a las compañías que cosecharon victorias contra el Imperio Bizantino, aunque sería más lógico pensar que se refería a los hombres avezados en la guerra fronteriza, comunes en la frontera granadina del Cuatrocientos. En cuanto al tren de sitio, se disponía de *basiliscos*, cosa inaudita ya que cronistas contemporáneos como Hernando del Pulgar, Alonso de Palencia o Andrés Bernáldez mencionaban que la artillería usada fueron bombardas. Mientras, el lado musulmán aparece representado con tropas tales como milicias urbanas y

milicias de ballesteros, lo cual es más “aceptable”, pues, en efecto, Del Pulgar (Del Pulgar, 2008:127) comentaba que no había gente de guerra para defender Setenil, pero que sus vecinos estaban preparados para luchar. El resto de tropas asignadas al contingente defensivo en el videojuego es algo más desatinado, pues la guarnición se completaba con caballería árabe de a pie e incluso lanceros sudaneses armados con jabalinas.

Figura 3



Figura 3. *Medieval Total War II*, The Creative Assembly, 2006.

Sin duda, sorprende la elección del asedio, pues la realidad de los sitios de Baza, Málaga o la propia Granada hubiese ganado en interés para el usuario. Nos consta que en Setenil, dejando aparte algunas salidas realizadas por los granadinos, en cuanto las bombardas -acompañadas por los tiros de cerbatanas, pasavolantes y ribadoquines-, abrieron brecha en las defensas, los sitiados se apresuraron a rendirse. Juan Francisco Jiménez Alcázar ya aludió, en su día, a que en la representación de este asedio los contenidos previos indirectos pudieron haber sido muy mejorables (Jiménez Alcázar, 2011b: 507). No es cuestión de criticar gratuitamente la veracidad histórica de lo que se representa, sino que es lícito en la medida en la que esta imagen del cerco de Setenil en este caso es la que quedará arraigada en el imaginario colectivo, por lo que proyectar una imagen más ajustada a la realidad ayudaría a una mejor comprensión del pasado, aunque como en los ya citados casos de *Stronghold 3*, el mero hecho de representar este asedio redonda en el conocimiento del mismo por

parte de los usuarios. Por otro lado, cabe apuntar que la principal finalidad de un videojuego no es dar una lección histórica, ya que son productos comerciales que buscan ante todo la máxima rentabilidad. Son juegos, no monografías de historia medieval (Jiménez Alcázar, 2011b: 498).

Sin ser completamente histórico y tratándose de un videojuego que no era de estrategia sino un RPG en tercera persona, el *Mount and Blade* se ha perfilado los últimos años como uno de los videojuegos con mayor impacto entre la comunidad *gamer*. El juego en sí estaba ambientado en lugar ficticio de *Calradia*, pero su clara ambientación medieval, sin recurrir a la fantasía lo convertía en un gran reclamo para aquellos jugadores que buscaban jugar “a la Edad Media”⁴. Las relaciones feudo-vasalláticas y la guerra proyectaban una imagen bastante acertada, por poner un ejemplo, el rey o el mariscal podía convocar a sus señores que a su vez traían consigo sus ejércitos y los conducían a realizar una serie de cabalgadas en las que se arrasaban poblados enemigos, minando así la capacidad económica del oponente, para después sitiar castillos y/o ciudades. En este videojuego, las batallas eran escasas pues los nobles enemigos, al verse superados en número, recurrían al llamado “reflejo obsidional” y corrían a refugiarse en sus puntos fortificados (García Fitz, 1998: 53). Así mismo, las batallas solían darse como respuesta a una cabalgada o con el objeto de levantar un asedio, al igual que debió haber ocurrido en el Medievo (Bachrach, 2010:87).

La guerra de asedio se representaba en el *Mount and Blade* de una manera completamente espectacular, y su condición de videojuego en primera/tercera persona no hacía más que acercar la experiencia de sitio al *gamer*. Aparte de los anteriormente citados, elementos como mantas desde las que disparar proyectiles a los defensores parapetados tras las almenas y escalas o torres de asedio como métodos de asalto ofrecían un modo completamente nuevo de *vivir* un asedio: desde el punto de vista del combatiente. Los cadahalsos de algunas murallas, así como las torres de flanqueo u los diversos niveles de defensa –como luchar en el salón de la torre del homenaje–, entre otras cosas estaban encaminadas a que el defensor tuviera una superioridad neta sobre el atacante.

A pesar de este rigor histórico en diversos aspectos, el potencial de este videojuego residía en sus diversos *mods*, es decir, la modificación, ampliación o perfeccionamiento del juego por parte de los propios *gamers*. Este fenómeno es bastante plausible en el caso de *Medieval Total War II* y sobre todo *Mount and Blade*. Algunos de estos *mods*, realmente bien documentados, ofrecían una imagen aún más histórica si cabe de la que ya ofrecía la versión *vanilla* u original del juego.

⁴ El propio manual de usuario nos advertía: "En Mount & Blade podrás jugar como un aventurero medieval en tierras de Calradia, un mundo ficticio sin magia ni fantasía que, por el contrario, se asemeja mucho a nuestro mundo en la Edad Media."

Tal era el caso de *Brytenwalda*, el *mod* desarrollado por los jugadores y ambientado en las Islas Británicas en el año 636 D.C., donde el asedio aparecía reflejado de forma bastante realista, por lo que merece la pena centrar nuestra atención en él.

Entre las novedades a la hora de asediar, se encontraba la posibilidad de cavar pozos y letrinas en el campamento sitiador para así evitar las bajas por enfermedad que, por primera vez en un videojuego, las había. Si se disponía de los suficientes hombres (doscientos, que para este juego es un número considerable) se podía crear una circunvalación alrededor del asentamiento, para evitar salidas de los defensores, el ataque de un ejército de socorro o bien el hostigamiento. Esto, junto con muchas otras innovaciones y mejoras, convertía el *Brytenwalda* en una modificación en la que los asedios eran, si cabía, mucho más difíciles de llevar a cabo que en su versión original, más realistas, aumentándose de sobremanera la superioridad de la defensa frente al ataque. Este tipo de detalles siempre serán bien vistos por un video jugador que busque rigor histórico, aunque sea en detrimento de la jugabilidad.

Figura 4



Figura 4. *Mount & Blade Warband*, Paradox Interactive, 2008.

Hemos podido comprobar cómo estos juegos ambientados en la Edad Media han representado la guerra de asedio, unos con mayor acierto que otros. En los últimos años han aparecido títulos como *Real Warfare: Las Cruzadas del Norte* o

Chivalry: Medieval Warfare. El primero, un juego de estrategia del estilo *Total War*, ambientado en las cruzadas bálticas ofrecía una imagen interesante del asedio que, dicho sea de paso, no supone algo nuevo con respecto a lo anteriormente citado. El caso de *Chivalry* era especial, ya que se trataba de un juego en primera persona. En él, los asedios apenas tenían relevancia, aunque se representaban de forma tácita, pues el objetivo principal del juego no era otro que acabar con los oponentes. Aun así, cabía apuntar el uso de maquinaria de asedio como *balistas* o arietes.

A lo largo del presente estudio hemos obviado la aportación de videojuegos fantásticos ya que, por su condición, no suponen una fuente fiable de la que percibir esa imagen medieval. De cualquier modo, juegos como *Warhammer: Mark of Chaos* o *El Señor de los Anillos: La batalla por la Tierra Media* contenían escenas de asedios de una espectacularidad plausible, que si bien no se correspondían directamente con la realidad, contenían elementos históricos. Un caso a destacar es el del *The Witcher II*, en el cual, durante la primera misión del juego asistimos a un asalto con pocos tintes fantásticos, que nos muestra una interpretación de cómo pudieron haber sido las trincheras de un cerco o como se realizaba un asalto mediante una torre de asedio.

Figura 5

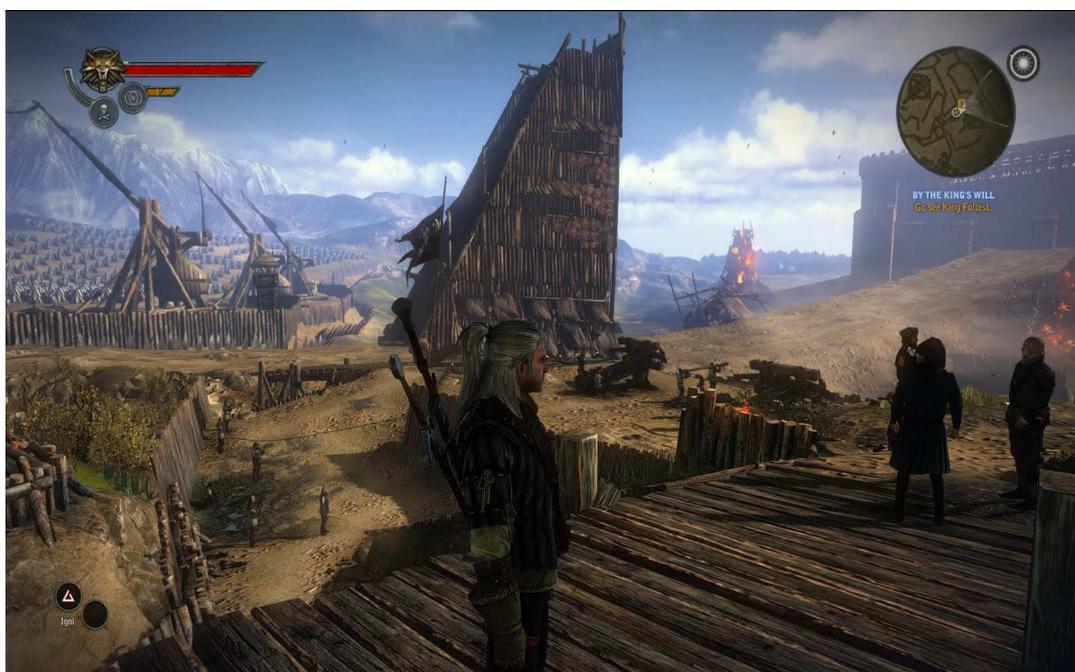


Figura 5. *The Witcher 2*, CD Projekt RED, 2011.

3. Conclusión: nuevas percepciones, nuevas perspectivas

La Edad Media gusta, eso es algo innegable, y las compañías desarrollan videojuegos ambientados en el Medievo precisamente por eso, pero de todos los videojuegos que se comercializan bajo una apariencia medieval, Jiménez Alcázar sostiene que hay tres tipos de videojuegos de contenido histórico: los que esgrimen rigor histórico como parte intrínseca del juego, los que ofrecen un título con licencias anacrónicas con el fin de ganar en dinamismo, y los que se desarrollan en un mundo fantástico de influencia medieval (Jiménez Alcázar, 2009: 397).

A *priori* puede parecer que los videojuegos podrían llegar a establecerse como un elemento de divulgación histórica de primer orden, pero existe una limitación, y es que los usuarios quieren ver la representación de sus ideas preconcebidas del Medievo, no quieren que les enseñen algo distinto. A este respecto se hace notar lo que Miguel Ángel Muro Munilla comenta acerca del cine medieval: “con frecuencia se trata de un cine anacrónico, por cuanto interesa más que el espectador encuentre en esas películas sus propios valores y formas de ver la vida, que el ofrecerle otros, que le podrían obligar al esfuerzo de comprenderlos y con ello al riesgo de no sintonizar con el relato” (Muro Munilla, 2007: 263).

En último término, la Historia es la perspectiva que nosotros tenemos del pasado, y “si el videojuego forja en la actualidad los posibles contenidos que los más jóvenes pueden tener del periodo medieval, en definitiva, de *lo medieval*, muy por encima del cine o la literatura -y si se me apura, hasta de los previstos en los diseños curriculares de la escuela primaria y secundaria-” (Jiménez Alcázar, 2012: 43) no podemos negar que estamos ante un canal de divulgación de proporciones colosales. Una realidad que bien se aleja de esa concepción de un videojuego como algo “malo”. Debemos ver a los videojuegos no tanto como una amenaza que distorsione la percepción de los tiempos pretéritos o corrompa a los más jóvenes, sino como una herramienta perfectamente utilizable en el ámbito de la docencia (Gálvez de la Cuesta, 2006).

La guerra de asedio, con su condición representativa en el imaginario colectivo de lo medieval, ha sido ampliamente representada en los videojuegos e incluso de una manera históricamente correcta. La imagen que se ha proyectado de los asedios es la de una época en la que los elementos defensivos mostraron una neta superioridad frente a los ofensivos, por lo que, si la tendencia continúa, podemos darnos por satisfechos.

En definitiva, sin menospreciar la influencia del cine, de las series televisivas, o de la literatura, es evidente el protagonismo que han alcanzado los videojuegos en la cultura de masas actual, por lo que podemos presumir que jugarán un papel fundamental en la concepción de la Edad Media en los años venideros, con las ventajas divulgativas y riesgos de distorsión que ello supone.

Referencias

Bibliografía

- Bachrach, B. S. (2010). Las murallas romanas. 300-1300, en Parker, G. (Ed.): *Historia de La Guerra* (pp. 69-90). Madrid: Akal.
- Bradbury, J. (2004). *The Medieval Siege*. Woodbridge: The Boydell Press.
- Contamine, Ph. (1984). *La Guerra en la Edad Media*. Barcelona: Labor.
- Del Pulgar, F. (2008). *Crónica de los Reyes Católicos (edición de Juan de Mata Carriazo)*, Vol. II. Granada: Marcial Pons.
- De Vries, K. (2005). 'The Walls Come Tumbling Down': The Campaigns of Philip the Good and the Myth of Fortification Vulnerability to Early Gunpowder Weapons, en Villalon, L. J. A. y Kagay, D. J. (Ed.): *The Hundred Years War: A wider focus* (pp. 429-446). Leiden & Boston.
- Gálvez de la Cuesta, M. C. (2006). Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula, en *Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, N° 7, <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/405> (Comprobado el 09/11/2014).
- García Fitz, F. (1998). *Ejércitos y actividades guerreras en la Edad Media europea*. Madrid: Arco libros.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2009). Videojuegos y Edad Media, *Imago Temporis. Medievum Aevum*, III, 551-587.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2011). Cruzadas, cruzados y videojuegos, *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, N° 17, 363-407.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2011). El otro pasado posible: la simulación del Medievo en los videojuegos, *Imago Temporis. Medievum Aevum*, V, 299-340.

Jiménez Alcázar, J. F. (2012). Cambio de época *versus* época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías, en *¿Qué implica ser Medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio de historiador. Volumen 1: El Medievo Europeo* (pp. 39-52). Mar del Plata.

Jones, R. L. C. (2010). Fortalezas y asedios en Europa occidental c. 800-1450, en Keen, M. (Ed.): *Historia de la guerra en la Edad Media* (pp. 211-238). Madrid: Machado libros.

Muro Munilla, M. A. (2007). Guerras de celuloide y digitalización: la imagen de la guerra en el cine ambientado en la Edad Media (rasgos de un subgénero), en Iglesia, de la J. I. (coord.): *La guerra en la Edad Media. XVII Semana de Estudios Medievales*, (pp. 221-266). Logroño.

Penicheiro, F. M. (2009). History reloaded: perspectives on historical based games, en *VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment* (pp. 52-56). Rio de Janeiro.

Sáez Abad, R. (2007). *Artillería y poliorcética en la Edad Media*. Madrid: Almena.