



## Roda da Fortuna

Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medieval

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*

**Adrian Elías Negro Cortés<sup>1</sup>**

### Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid

How is seen war nowadays:

A sight on *Age of Empires II* and its Cid campaign

#### **Resumen:**

El objetivo de este artículo es reflexionar sobre qué conocimientos tienen sobre la guerra medieval personas que nunca se han interesado por el tema y cómo los han obtenido. La cultura popular está llena de referencias a la guerra medieval, nosotros hemos elegido un videojuego bastante conocido: *Age of Empires II* para realizar un pequeño estudio. En primer lugar hemos querido valorar los conocimientos de alumnos del Grado de Historia de la UEX preguntándoles por algunas realidades históricas con las que se puede interactuar en el videojuego. En segundo lugar, hemos querido valorar la fidelidad histórica de una de las campañas que propone el videojuego, la campaña del Cid y su posible uso en el aula de educación superior.

#### **Palabras-clave:**

Videojuegos; Cid; Siglo XI.

#### **Abstract:**

The aim of this article is to share some thoughts about what knowledge have normal people about medieval war and how did them get that knowledge. Popular culture is full with references to medieval war, we have chosen a well-known videogame: *Age of Empires II* for a little research on this topic. This research has two main lines of development, firstly we wanted to assess the knowledge of students who are involved in the History degree at University of Extremadura asking them about some real, historical characters you can use in the videogame. Secondly, we wanted to examine the historical fidelity of one of the campaigns the game has, the Cid campaign and its possible use in the University classroom.

#### **Keywords:**

Videogames; Cid; XI Century.

<sup>1</sup> Doctorando en Historia Medieval - Universidad de Extremadura.

## 1. Presentación del videojuego

El *Age of Empires II* es un juego de estrategia en tiempo real desarrollado por Ensemble Studios que fue lanzado al mercado en octubre de 1999. Contó con una expansión denominada *Age of Empires II: The Conquerors*, que vio la luz en agosto de 2000. Gozó de un inmenso éxito, llegando a vender cinco millones de copias. La campaña del Cid, que es la que analizaremos a continuación, está contenida en esta expansión.

Es un juego que aún está de actualidad, pues la plataforma Steam de distribución de videojuegos lo incorporó a su catálogo en fecha tan reciente como abril de 2013<sup>2</sup>. De hecho, a raíz de esta incorporación el juego ha vivido una nueva juventud, llegando a un gran número de nuevos jugadores. Es la segunda parte de la saga *Age of Empires* aparecida en 1997, ambientada en la Prehistoria y la Edad Antigua. Ha salido al mercado también un tercer juego de la saga, *Age of Empires III*, que vio la luz en 2005 y transcurre durante la Edad Moderna y el siglo XIX.

El propósito del juego es gestionar una civilización orientada hacia la guerra. Se recogen cuatro tipos de recursos con los aldeanos (oro, piedra, comida y madera), que cumplen la labor de reunir esos recursos y construir edificios. El objetivo es, con esos recursos, entrenar un ejército para derrotar militarmente al resto de jugadores en la partida y así ganarla. Hay que construir edificios militares como cuarteles, establos, galerías de tiro con arco o talleres de maquinaria de asedio, edificios defensivos como murallas o castillos y edificios económicos como mercados o monasterios.

---

<sup>2</sup> <http://store.steampowered.com/video/221380?l=spanish>. Visto el 12/05/2014

Negro Cortés, Adrian Elías  
 Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

Imagen 1



Otras maneras de ganar la partida son construyendo una maravilla, edificios muy caros y que tardan mucho en construirse. Suelen representar algún edificio destacado de la civilización, por ejemplo los francos construyen la Catedral de Reims, los españoles construyen la Torre del Oro sevillana y los mayas construyen el Templo del Jaguar en Tikal o reuniendo todas las reliquias. Las reliquias son objetos que aparecen en el mapa, pero que un monje puede recoger y guardar en un monasterio, donde generará una pequeña cantidad constante de oro. Una vez construida la maravilla o reunidas todas las reliquias del mapa, si se conservan durante un tiempo se gana la partida, si escogemos un modo de juego estándar.

El juego se estructura en torno a cuatro edades—Alta Edad Media, Edad Feudal, Edad de los Castillos y Edad Imperial—en las que el jugador va desarrollando su civilización. Durante el estadio más arcaico, la Alta Edad Media, el jugador apenas puede construir nada, debe ir recogiendo recursos para avanzar a la siguiente Edad. Los castillos pueden empezar a construirse desde la tercera edad y la Edad Imperial ya tiene cierto parecido al Renacimiento, siempre siguiendo el modo estándar propuesto por el videojuego, que nosotros podemos alterar. Podemos iniciar el juego en la Edad Feudal o en la Edad Imperial con el desarrollo de la civilización concluido, de manera que podamos centrarnos en la lucha.

Negro Cortés, Adrian Elías

Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

Hay dos modos de juego esenciales, la campaña y la partida aleatoria. La campaña está centrada en un personaje histórico concreto, algunos ejemplos son Atila el Huno, Saladino, el Cid, Federico Barbarroja, Juana de Arco... Son partidas en las que recreamos la trayectoria vital de ese personaje a través de los hitos históricos más destacados que protagonizó. Si tomamos el ejemplo del Cid, tenemos la batalla de Golpejera, sus dos exilios de Castilla o la toma de Valencia.

Si escogemos a Saladino, tomaremos el poder en El Cairo antes de enfrentarnos a los cristianos en Hattin. Son seis partidas en las que el jugador debe ponerse en la piel del personaje histórico y protagonizar los hechos de armas que dieron fama a ese individuo. También es posible, dentro de las campañas, luchar en batallas concretas como la de Mantzikert o Azincourt o incluso reeditar el viaje a Vinland de Erik el Rojo.

La partida aleatoria es simplemente una partida en la que se elige una civilización y se lucha contra uno o varios jugadores más. Algunos ejemplos de civilizaciones que podemos escoger son sarracenos, españoles, japoneses, hunos, ingleses, francos... Todas civilizaciones de la época medieval, pero muy similares unas a otras. Las civilizaciones se diferencian unas de otras en el aspecto exterior de sus edificios y en que, dentro de un conjunto de tecnologías que se pueden investigar—para construir mejores soldados o recolectar más recursos en menos tiempo—algunas civilizaciones pueden desarrollar unas tecnologías y otras civilizaciones otras. Por ejemplo, ni aztecas ni mayas pueden construir establos ni caballos, pues no conocían a ese animal.

Cada civilización puede entrenar una unidad militar en el castillo que es específica de esa civilización. Por ejemplo, los bizantinos pueden entrenar una unidad a caballo que se llama *cataphracta* y los persas pueden convocar a elefantes de guerra para la batalla. Hay varias unidades específicas que no se entrenan en el castillo, sino en el muelle, como los *drakkar* vikingos o los barcos tortuga coreanos.

A partir de la expansión *Age of Empires II: the Conquerors* cada civilización podía además investigar una tecnología específica en el castillo, por ejemplo los aztecas pueden indagar sobre las guerras florales y dar +4 de ataque a su infantería o los hunos pueden investigar el ateísmo, haciendo que sea más difícil ganar por maravilla o reuniendo reliquias.

Otra característica destacable de *Age of Empires II* es que ofrece una especie de enciclopedia online en la que se relata someramente la evolución política de cada civilización y ofrece definiciones de fenómenos históricos como el feudalismo o las unidades militares que podemos entrenar en el juego.

Negro Cortés, Adrian Elías

Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

En los últimos años, han empezado a surgir estudios sobre la relación entre los videojuegos y la historia. Más específicamente, el Dr. Jiménez Alcázar, de la Universidad de Murcia, encabeza en la actualidad un proyecto financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad con la referencia HAR2011-25548 y patrocinado por la empresas de videojuegos FX Interactive e IGN España titulado “Historia y videojuegos” cuyo fin primordial es analizar el impacto que los videojuegos tienen sobre el conocimiento que se tiene de la Edad Media en la sociedad actual (Mugueta y Jiménez, 2013b: 635).

Entre sus objetivos está también ofrecerse a las empresas de desarrollo de videojuegos para que sus producciones tengan verosimilitud histórica, un posible nicho de empleo para los egresados de Historia, pues la sociedad demanda entretenimiento de calidad.

La investigación docente está empezando a darse cuenta de las posibilidades que ofrecen los videojuegos. En octubre de 2013 tuvo lugar en Cáceres el II Congreso internacional sobre videojuegos y educación con gran éxito de contribuciones y público. Por otra parte, *Age of Empires III* ya ha sido utilizado con éxito en las aulas de Secundaria (Ramírez, 2012: 139) pese a que, en nuestra opinión, no se trata de un juego tan históricamente veraz como el juego anterior de la saga. *Age of Empires II* también ha gozado de atención por parte de los estudiosos de la educación, pero a un nivel superficial (Cuenca, 1999: 22) o incluso se han planteado ya experiencias de innovación docente con resultados alentadores (Mugueta y Jiménez, 2013a: 275).

Dentro del ámbito medieval, hay otros muchos juegos que pueden ser susceptibles de ser utilizados con fines educativos. Algunos títulos de una lista elaborada por el experto medievalista Jiménez Alcázar (Jiménez, 2009: 321) incluye videojuegos de múltiples plataformas, PC—*Tzar*, *Stronghold*— videoconsolas como la Xbox—la saga *Assasin’s Creed*—o aplicaciones para tablets—*Lords and Knights*, *Medieval War: tactics and strategy* o *King’s Empire*—. Ya en cualquier sitio podemos jugar a ser caballeros medievales.

Un ejemplo de cómo *Age of Empires II* enseña Historia Medieval (Jiménez, 2009: 330). Es muy difícil que nadie sepa lo que es una *cataphracta*—como hemos comentado antes, unidad única de la civilización bizantina—salvo un experto medievalista que conozca el destacado papel que esta caballería pesada tuvo en los ejércitos sasánidas y persas antes de ser adoptados por los bizantinos hasta la batalla de Mantzikert en 1071, donde quedó patente su ineficacia frente a la más móvil caballería ligera turca y se certificó su desaparición. Pues bien, gracias a *Age of*

Negro Cortés, Adrian Elías

Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodaafortuna.com](http://www.revistarodaafortuna.com)

*Empires II*, cualquier adolescente puede conocer las *cataphractas*—al menos, de nombre—. Puede ser un ejemplo de lo que Gros denomina aprendizaje inmersivo (Gros, 2009: 257)

Otros videojuegos que sirven como herramientas educativas en el nivel de Secundaria son la serie *NBA Live* (Lacasa, 2011: 60) para que los alumnos se familiarizaran con las reglas del baloncesto en el área de Educación Física o la saga *Los Sims* en alumnos con problemas de socialización (Lacasa, 2011: 263).

## 2. Resultados del estudio realizado a los alumnos del Grado en Historia y Patrimonio Histórico de la UEX

Para valorar los conocimientos que una persona podía adquirir jugando a *Age of Empires II* se decidió elaborar una encuesta en la que se le preguntara a los alumnos por aspectos muy concretos que se pueden ver en el juego. Para ello encuestamos a 83 alumnos de 1º, 2º y 3º del Grado en Historia y Patrimonio Histórico de la Universidad de Extremadura. De ellos, 38 habían jugado bastante al videojuego y 45 no lo conocían o habían jugado poco.

Esto arrojó la primera cifra sorprendente, más del 40% de los alumnos encuestados habían jugado bastante al videojuego. Nuestra segunda intención era comparar el grado de conocimientos sobre realidades históricas que aparecen en el videojuego entre los alumnos que habían jugado y los que no lo habían hecho. Para ello se elaboró un baremo de 0 a 11—para que los alumnos no se sintieran cohibidos pensando que era un examen—y se le asignó una nota a cada una de las encuestas rellenas.

El resultado fue sorprendente. La media de nota entre los que habían jugado al videojuego era de un 6 y entre los que no era de un 3,3. Es decir, apenas conocían los personajes o realidades que reflejaba el juego. Ésta es la encuesta que pasamos a los alumnos:

Edad:

Sexo:

1- Realiza una breve semblanza histórica de los siguientes personajes históricos, incluyendo su cronología y el lugar geográfico donde vivieron:

El Cid:

Negro Cortés, Adrian Elías

Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

Federico Barbarroja:

Juana de Arco:

Saladino:

Atila:

Gengis Khan:

2- Indica la cronología y las entidades políticas que lucharon en las siguientes batallas:

Hastings:

Azincourt:

Noryang:

Manzikert:

Lepanto:

3- ¿Conoces el juego de ordenador **Age of Empires II**?

¿Has jugado alguna vez?

Si lo has hecho, ¿qué opinión, en general, te merece el juego?

**Fig. 2:** Encuesta repartida a alumnos de 1º, 2º y 3º del Grado en Historia y Patrimonio Histórico con el fin de determinar sus conocimientos.

En la encuesta se preguntaba por seis de los personajes con los que se podían realizar las campañas de seis partidas que hemos comentado anteriormente y por cinco batallas que se podían remedar en el juego. Quizás la primera pregunta es más general, pero la segunda es mucho más concreta. Debido a la concepción eurocéntrica de la enseñanza de la Historia, incluimos la batalla de Noryang—hito de la lucha entre coreanos y chinos, aunque en el siglo XVI—pensando que solo las personas que habían jugado al videojuego iban a saber algo de dicha batalla.

Efectivamente, así fue. Un 55% de los alumnos que habían jugado al videojuego contestaron acertadamente a la pregunta. Como resulta difícil que alguien hubiera oído hablar de la batalla de Noryang sin haber jugado a *Age of Empires II*, concluimos que el videojuego era una vía de educación no formal, una manera de adquirir conocimientos mientras el alumno se divierte.

Pero el aspecto que más nos ha determinado a la hora de llegar a esa conclusión es la diferencia de nota entre los alumnos que habían jugado y los que

Negro Cortés, Adrian Elías  
Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

no. Entre el 6 de los que habían jugado y el 3,3 de los que no hay una diferencia de casi el doble de puntuación. Ello solo quiere decir que *Age of Empires II* es educativo.

No se incluyeron preguntas más generales sobre aspectos de la guerra medieval que se pueden apreciar en el videojuego—como la utilización de lanzapiedras o arietes como armas de asedio o el papel de la caballería pesada o de los castillos—al ser más difíciles de valorar. Tendríamos que haber planteado preguntas de respuesta abierta cuyos resultados habrían sido imposibles de examinar adecuadamente. Pese a ello, nos proponemos hacer nuevas ediciones de esta encuesta a los alumnos de 1º del Grado en Historia incorporando algunas mejoras.

### 3. Análisis de la Campaña del Cid

La campaña que hemos escogido para analizar es la campaña del Cid. Esta campaña no es de *Age of Empires II: Age of Kings* sino de la expansión *Age of Empires II: The Conquerors*. La temática de esta expansión era que el jugador se pusiera en la piel de grandes conquistadores como Atila el Huno, Moctezuma o el Cid como personaje destacado de la Edad Media hispana. No es el único videojuego en el que aparece el Cid, el *Tzar: La reconquista*, segundo juego de la saga *Tzar*, aparecido en 2000, nos permite recrear la toma de Valencia.

Los escenarios comienzan con una pequeña historia que nos describe más o menos el trasfondo histórico de la partida que vamos a jugar. El recurso narrativo que se utiliza aquí es que Jimena, viuda del Cid, nos va a contar su historia mientras bebemos en una taberna.

La campaña del Cid tiene seis escenarios que vamos a ir desgranando a continuación:

Imagen 2



### 3.1. 1º Escenario: La batalla de Golpejera

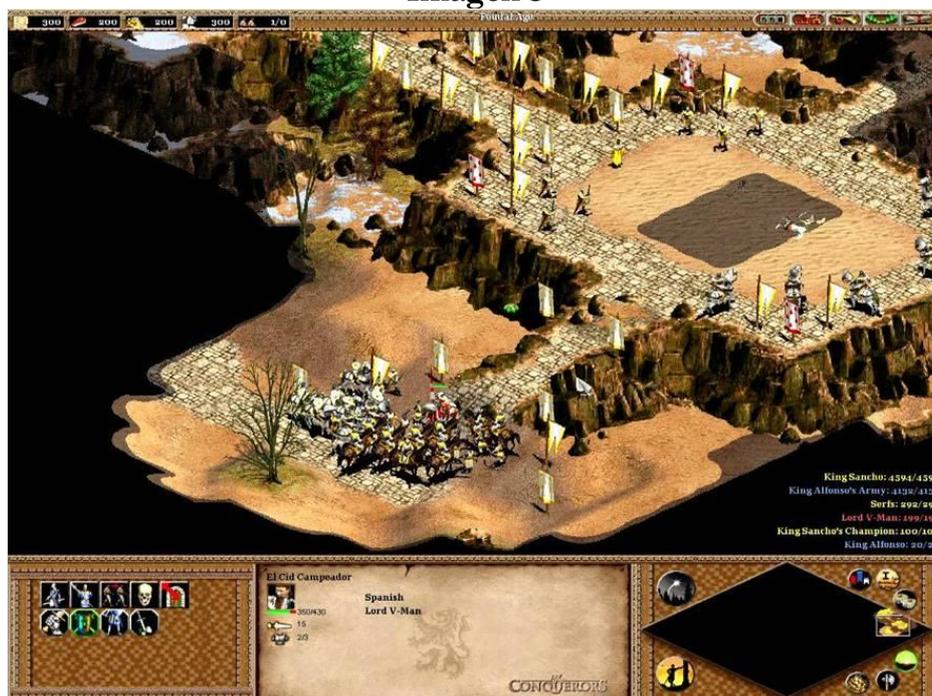
Una vez acabada la introducción, el juego nos muestra al Cid luchando contra dos caballeros, el primero a pie y el segundo a caballo. En la historia del Cid aparecen dos lides clave, la primera contra Jimeno Garcés, un navarro (Peña, 2000: 78) quien, según la *Historia Roderici*, era “el más fuerte de Pamplona” (Falqué, 1983: 344) y la que tuvo con un sarraceno en Medinaceli al que mató (Falqué, 1983: 344).

La lucha contra Jimeno Garcés aparece atestiguada por el *Carmen Campidoctoris* y por la *Historia Roderici* mientras que la lucha contra el moro de Medinaceli solo aparece en la *Historia Roderici* (Fletcher, 1989: 118). La tradición posterior afirma que la primera lid tuvo lugar a pie y la segunda a caballo, de la misma manera que las dos lides a las que tendremos que hacer frente al principio de este escenario.

Negro Cortés, Adrian Elías  
 Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

Como ocurrió en la vida del Cid, no tenemos dificultades para deshacernos de ambos adversarios y después de ello el rey Sancho nos nombra comandantes del ejército castellano, al que tenemos que dirigir contra su hermano Alfonso.

Imagen 3



A resultas del testamento de Fernando I, el reino de Castilla se había dividido en tres, Galicia que correspondió a García—personaje que no va a aparecer en ningún momento de esta campaña—, León que pertenecía a Alfonso, el futuro Alfonso VI y Castilla, la parte más pobre, que correspondió a Sancho. Las ciudades de Toro y Zamora fueron entregadas a las hijas de Fernando I, Elvira y Urraca, respectivamente. Sancho, al ser el primogénito, se mostro agraviado con este reparto y trató de quedarse con todo el territorio que había pertenecido a su padre, cosa que consiguió tras la batalla de Golpejera—salvo Zamora—.

Hay prueba documental de que el Cid se hizo cargo del ejército castellano, según la *Historia Roderici* se le nombra alférez (Falqué, 1983: 343) y en calidad de tal liderará las tropas castellanas en la victoria de Golpejera.

Negro Cortés, Adrian Elías

Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

Volviendo al escenario, una vez que Sancho nos concede el mando de las tropas iniciamos una expedición hacia Golpejera. *Age of Empires II*, al contrario que los *Total War*, por ejemplo (Jiménez, 2011: 319), tiene muchos problemas a la hora de representar grandes batallas campales. Normalmente esas batallas en *Age of Empires II* se reducen a encuentros entre no más de 20 unidades por bando.

Durante la expedición, numerosos campesinos nos vitorean y se unen a nosotros. Esto es necesario para que podamos tener aldeanos para recoger recursos y preparar nuestro asalto a la ciudad amurallada que tenemos que atacar. También está en consonancia con la visión que ofrece el *Cantar de Mio Cid* sobre la actitud de los campesinos para con el Cid.

En el centro de la ciudad amurallada hay un castillo donde se refugia Alfonso. En definitiva, se trata de asediar una ciudad y de llevar a Alfonso prisionero, sin matarlo—se pierde automáticamente si Alfonso muere—cumpliendo así las órdenes de Sancho. El escenario se gana cuando volvemos al lugar de donde habíamos salido con Alfonso sano y salvo y lo dejamos en manos de Sancho.

La *Historia Roderici* hace una referencia a la batallas de Llantada y Golpejera, indicando que se ganaron, pero no habla del desarrollo de éstas (Falqué, 1983: 343). Es históricamente exacto que Alfonso fue hecho prisionero tras Golpejera (Peña, 2000: 80) y que luego fue expulsado hacia el reino taifa de Toledo.

El final de esta historia es bien conocido: Zamora, gobernada por Urraca, hija de Fernando I, no aceptaba la autoridad de Sancho sobre Castilla. Sancho puso sitio a Zamora para acabar con el foco de rebelión y fue asesinado por Vellido Dolfos. Alfonso vuelve de su exilio en el reino taifa de Toledo y es entronizado como rey de León y Castilla.

El juego recoge también la tradición de que el Cid obligó a jurar a Alfonso VI que no había tenido nada que ver en la muerte del rey Sancho en Santa Gadea, tradición surgida en el siglo XIII y probablemente apócrifa (Fletcher, 1989: 123; Peña, 2000: 86). Sin embargo, Menéndez Pidal la toma por cierta. La *Historia Roderici* no hace ninguna mención a Santa Gadea y sí a que Alfonso VI acepta a Rodrigo con honores, dándole como esposa a Jimena (Falqué, 1983: 344). Aunque es evidente que el Cid nunca gozaría de la proximidad que tuvo con Sancho (Peña, 2000: 85) en la nueva corte.

Salvo representar Golpejera como una ciudad e incluir la jura de Santa Gadea como hecho histórico constatable, el escenario es de una veracidad histórica sobresaliente.

### 3.2. 2º Escenario: El enemigo de mi enemigo

Esta partida tiene como lugar de desarrollo la taifa de Toledo. En Toledo ha estallado una rebelión y la ciudad ha sido tomada por tres facciones rebeldes: los rebeldes cristianos, los rebeldes judíos y los rebeldes musulmanes. El Cid, para sofocar la rebelión debe entrar en la ciudad a la cabeza de su ejército, localizar 4 reliquias y llevarlas a una isla en el centro de un lago en la esquina superior del mapa, donde las recoge un imán musulmán.

El escenario no es históricamente exacto del todo, pues mezcla dos situaciones que sucedieron pero sin relación entre sí. Es cierto que Rodrigo intervino por orden de Alfonso VI en los asuntos internos de las taifas musulmanas, pero no en la de Toledo sino en la de Sevilla, cosa que dio lugar al famoso episodio de Cabra.

En esta batalla, la taifa de Sevilla apoyada por el Cid se enfrentó a la taifa de Granada, que contaba con la ayuda de García Ordóñez, enemigo acérrimo del Cid (Peña, 2000: 92). Rodrigo Díaz no iba a Sevilla ni a Córdoba con ánimo de intervenir en una batalla sino que iba simplemente a cobrar parias (Falqué, 1983: 344). Por tanto, es cierto que el Cid intervino en algún reino taifa, pero no lo hizo en el reino toledano sino en la taifa abaddí.

La situación que se vivió en Toledo durante los últimos años de existencia de esta taifa es tan confusa como se muestra en el escenario. Tras la muerte de Al-Ma'mun a mediados de 1075 uno de los soberanos taifas más capaces de la Península, le sucedió Al-Qadir, quien no se mostró a la altura del cargo. De hecho, tan solo 10 años después la gran taifa toledana caerá en manos de Castilla.

Al-Qadir, dando muestras de su escaso tacto político, decidió entregar a uno de los principales consejeros de Al-Ma'mun, el alfaquí Abu Bark Yahyà b. Sa'id Ibn al-Hadidi a sus enemigos, quienes le dieron muerte (García, 2002: 46). Ello provocó una situación de guerra interna, dividiéndose la ciudad en dos bandos.

Desde 1075 a 1079 la situación de la taifa toledana es de completo caos, como el que se refleja en el escenario, llegando a su culmen en 1079, cuando Al-Qadir decide huir de la ciudad refugiándose en Cuenca. Esto es aprovechado por Al-Mutawakkil, rey de la taifa de Badajoz para hacerse con el poder en Toledo durante un breve período de tiempo, inferior a un año.

Negro Cortés, Adrian Elías  
Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

Pensamos que la situación descrita en el escenario corresponde a los instantes posteriores a la huida de Al-Qadir y que el imán refugiado en la isla quizás tiene algo que ver con ese deseo de buscar amparo del rey taifa toledano.

En el escenario también aparece Al-Mutamid, el famoso rey de la taifa abbadí sevillana. Su papel es meramente incidental aunque necesario para que podamos llevar a cabo la misión que el juego nos exige. En el mapa hay muy poco oro y Al-Mutamid domina un mercado y es nuestro aliado.

Para conseguir oro en ese mapa lo que tenemos que hacer es construir nosotros nuestro propio mercado y comerciar con Al-Mutamid a través de carretas de mercancías. Esas carretas, en cada viaje, añaden una pequeña cantidad de oro a nuestras reservas. Podemos interpretar esto como una especie de imitación del pago de parias de los reyes taifas, pero quizás sea más acertado pensar que es simplemente un medio para que consigamos obtener oro—aunque, dicho sea de paso, el videojuego simplemente nos podía haber puesto una mina de oro cerca—y una manera de presentarnos al personaje de Al-Mutamid, que jugará un papel determinante en el siguiente escenario.

El videojuego mezcla dos realidades que sucedieron separadamente: la intervención del Cid en los asuntos taifales y la conflictividad interna de la taifa de Toledo, pero Rodrigo Díaz jamás intervino en los asuntos internos de la taifa toledana. Por otra parte, Al-Mutamid no tiene nada que ver con Toledo.

### 3.3. 3º Escenario: El exilio del Cid

En la siguiente partida nos toca recordar la salida del Cid del reino castellano. El principio nos muestra al Cid en solitario, pero al poco tiempo se nos unen varios soldados, al estilo de lo que se cuenta en el poema de Mio Cid. No se nos da ninguna razón por la que el Cid fue desterrado más allá de la envidia que sentía el rey Alfonso hacia el Campeador.

Negro Cortés, Adrian Elías  
 Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

Imagen 4



Se nota que *Age of Empires II* bebe de la tradición pidaliana que consideraba a Alfonso VI como un rey incapaz, envidioso y no merecedor de un vasallo de tanta categoría como el Cid, al contrario de la buena relación que según la *Historia Roderici* mantenían (Falqué, 1983: 344).

Al salir del territorio de Castilla, Al-Mutamid nos llama para que acudamos a su servicio. Pero no es Al-Mutamid de Sevilla, sino que es el rey taifa de Zaragoza. El juego confunde al soberano abbadí con Al-Mutamin, que es el rey taifa hudí a cuyo servicio entró Rodrigo. Lo volverá a hacer en el siguiente escenario. El videojuego recurre a Al-Mutamid, que es el único rey taifa que aparece en la campaña probablemente porque el abbadí es el rey taifa más conocido.

Una vez llegados a Zaragoza, nuestra misión será defender la frontera norte de la taifa zaragozana de las acometidas del conde Berenguer Ramón de Barcelona.

El escenario refleja bien los problemas a los que tuvo que enfrentarse el Cid cuando llegó con su hueste a Zaragoza (Falqué, 1983: 346-348). El juego se centra

Negro Cortés, Adrian Elías

Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

solo en Berenguer, cuando sabemos que el Cid tuvo que enfrentarse en esa frontera norte zaragozana al rey aragonés Sancho Ramírez y al hermano de Al-Muqtadir, el soberano de la taifa de Lérida, Al-Hayib. Quizás *Age of Empires II* se centra en Berenguer porque es protagonista en el *Cantar de Mio Cid* y nos lo vamos a volver a encontrar.

El escenario se gana después de derrotar a Berenguer de Barcelona y destruir su ejército, remedando el modo en el que Rodrigo Díaz repelió en varias ocasiones los ataques barceloneses sobre la frontera zaragozana. Puede tener su precedente inmediato en la batalla de Almenar de 1082 (Peña, 2000: 108-110) en la que Al-Hayib y Berenguer Ramón de Barcelona se aliaron contra Zaragoza y fueron derrotados por el Cid.

Se refleja bien aquí la comprometida situación de la taifa zaragozana, con enemigos acechándoles por todas partes y la necesidad de los poderes taifas andalusíes de contar con mercenarios cristianos para que les defendieran, debido al escaso tejido militar de estas sociedades.

#### 3.4. 4º Escenario: La Guardia Negra

Esta partida tiene lugar en el contexto de la invasión almorávide. Al-Mutamid, desde Zaragoza, pide ayuda a los almorávides contra los cristianos tras la caída de Toledo. De nuevo *Age of Empires* mezcla a Al-Mutamid con el soberano que reinaba en ese momento en Zaragoza, el sucesor de Al-Mutamin, Al-Mustain. Es cierto que fue el rey sevillano el que encabezó la llamada de los reyes taifas a Yusuf ibn Tashfin, jefe de los almorávides, pero no que estaba reinando en Zaragoza. De hecho el soberano zaragozano Al-Mustain no participó en dicha embajada.

Podemos situar los acontecimientos que este escenario remeda en 1087. Rodrigo ha vuelto a Castilla, perdonado por Alfonso VI. El reino castellano estaba aún bajo el impacto de la tremenda derrota de Zalaca o Sagrajas, primera que Alfonso VI sufría frente a los musulmanes.

El escenario comienza con una hueste del Cid que tiene que ir a salvar al rey Alfonso de una batalla en la que está perdiendo contra los almorávides y llevarle a lugar seguro. Una vez allí, el rey Alfonso le encarga al Cid que expulse a los norteafricanos de la Península, cosa que solo se puede hacer destruyendo los cuatro muelles desde los que embarcan tropas hacia la Península.

Negro Cortés, Adrian Elías

Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodaafortuna.com](http://www.revistarodaafortuna.com)

El mapa representa el Estrecho de Gibraltar, una pequeña parte del Norte de África y la Península Ibérica. El escenario consigue imitar de manera brillante la conmoción que las continuas llegadas de los almorávides, pues cada cierto tiempo varios barcos cruzan el Estrecho y desembarcan una gran cantidad de unidades militares almorávides. Esto es semejante a los desembarcos almorávides que obtuvieron las victorias de Zalaca, Uclés o Consuegra, por ejemplo.

La *Historia Roderici* no menciona esta colaboración entre Alfonso y Rodrigo, tan solo habla de que nueve meses después de la entronización de Al-Mustain el Cid abandona Zaragoza (Falqué, 1983: 350) y es perdonado por Alfonso VI, probablemente porque necesitaba su hueste para defender Castilla de los almorávides (Peña, 2000: 122).

Podemos diferenciar el escenario en dos partes, la primera en la que estamos reclutando poco a poco nuestro ejército y solo podemos defendernos de las acometidas almorávides y la segunda, en la que pasamos a la ofensiva. En cuanto destruimos los cuatro muelles, ganamos el escenario.

Como se refleja en el juego, era muy importante para los almorávides disponer de plazas costeras para desembarcar, siguiendo la tendencia de los primeros emires bereberes que llegaron al principio de la *fitna*. Un ejemplo es Málaga, que estuvo en manos de una dinastía beréber hasta la llegada de los almorávides. Los norteafricanos exigieron a Sevilla la entrega de Algeciras, cosa que consiguieron.

Se recrea muy bien el ambiente del momento, sobre todo el temor a las incursiones almorávides que la inteligencia artificial del juego refleja de manera sobresaliente. También podemos apreciar la importancia estratégica de las cabezas de puente de los almorávides para cruzar el Estrecho, lucha que se verá repetida siempre que poderes norteafricanos—almohades, benimerines—intenten entrar a luchar en la Península.

### 3.5. 5º Escenario: Rey de Valencia

De nuevo, el videojuego nos muestra como el Cid parte al exilio. Poco después se le unen varios soldados que quieren seguir bajo su mando. Atraviesa las ciudades de Lérida y Denia hasta llegar a Valencia, que se nos entrega sin lucha. Una vez en Valencia, Rodrigo debe defenderse de los ataques de Berenguer Ramón, conde de Barcelona que ambiciona conquistar la ciudad valenciana. Tras derrotarle, nos quedamos como señores de Valencia y acaba el escenario.

Negro Cortés, Adrian Elías  
 Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

Este mapa refleja la compleja situación del Levante peninsular en las últimas décadas del siglo XI. Tras el conflicto de Aledo, Alfonso VI vuelve a desterrar a Rodrigo (Falqué, 1983: 351) en 1088. Aunque el videojuego asimila el primer destierro al segundo, hay que tener en cuenta que en el segundo destierro Rodrigo ya contaba con una nutrida hueste mientras que en el primero apenas contaba con una decena de espadas apoyándole.

El principio del escenario refleja la manera que tenía el Cid de mantenerse sobre el terreno. Cuando nos presentamos en las puertas de las ciudades de Lérida y Denia, sus habitantes nos pagan recursos como tributo (Peña, 2000:147). Sabemos que Lérida y Denia pagaron parias al Cid a partir de 1090 (Menéndez Pidal, 1947:390), así que esa primera parte del escenario es cierta.

No es tan cierto que Valencia se entregara sin lucha en manos de Rodrigo. En 1092, mientras el Cid se aproxima a la ciudad del Turia, le llega la noticia de que Al-Qadir, que había sido entronizado por Alfonso VI en la ciudad costera como parte del acuerdo de rendición de Toledo, había sido asesinado y Valencia estaba en manos de los almorávides (Peña, 2000: 157). Se hacía necesario entonces un alargado asedio de Valencia (Peña, 2000: 160-168), al contrario de lo que nos cuenta el videojuego. Valencia no le abre las puertas al Cid en cuanto se presenta allí.

Después de la rendición de Valencia, en junio de 1094 (Fletcher, 1989: 175), el Cid debe defender la ciudad, pero no de Berenguer Ramón, sino de los almorávides. El conflicto con Berenguer Ramón había tenido lugar anteriormente, en 1090 (Falqué, 1983: 359-360) en el pinar de Tévar, antes de la caída de Valencia. El videojuego simplemente lo traslada un poco hacia delante en el tiempo para que tengamos un rival con la civilización de los españoles y no juguemos tres veces seguidas contra sarracenos. De todas formas, la batalla de Tévar es un hecho histórico que sucedió realmente.

Salvo estas pequeñas salvedades, solo podemos determinar que es una campaña bastante ajustada a la realidad histórica y que además refleja muy bien la confusa situación de Valencia tras la huida de Al-Qadir y la llegada de los almorávides.

### 3.6. 6º Escenario: El Cid Muerto

Negro Cortés, Adrian Elías  
 Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

Tras varios años aguantando las acometidas de los almorávides, Rodrigo Díaz de Vivar muere en Valencia el 10 de julio de 1099 (Peña, 2000: 194). El último escenario recoge la leyenda de la batalla que el Cid ganó después de muerto. Nuestro objetivo es defender la ciudad de Valencia, que inmediatamente va a empezar a ser atacada por los almorávides, divididos en dos ejércitos y una armada.

Imagen 5



Nuestro objetivo es derrotar a los almorávides con el fin de que no tomen la ciudad. Al ser el último escenario, es el mapa más difícil de la campaña. *Age of Empires* hace un buen trabajo recreando la sensación de asedio, pues al principio no se puede hacer otra cosa que defenderse. Desde el punto de vista de los objetivos es el mapa más simple: defender Valencia y derrotar a los almorávides.

Hasta que no derrotamos a los ejércitos de tierra, se tiene una sensación de ahogo, de lucha contra lo inevitable que probablemente fueron las sensaciones que tuvieron los defensores de Valencia, llegando a tener que montar el cadáver de Rodrigo en un caballo para dar moral a los defensores. La leyenda de la batalla ganada por el Cid después de muerto es incluso tomada como inspiración por George R.R. Martin, que la incluye en el quinto libro de su saga *Canción de Hielo y Fuego, Danza de Dragones*.

Negro Cortés, Adrian Elías

Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

En aras de la jugabilidad, el juego sitúa Valencia en una posición geográfica inventada, con el Norte de África enfrente, como si se hiciera un cambio entre la situación de la ciudad del Turia y Málaga. En lo histórico, el mapa es correcto. Jimena defiende Valencia de los atacantes almorávides tras la muerte de Rodrigo sin dejar herederos (Falqué, 1983: 374), pero mientras que en el escenario tenemos éxito, la mujer del Cid fue incapaz de defender el señorío legado por su marido.

La situación del señorío de Valencia tras la muerte del Cid era muy comprometida. El único heredero varón de Rodrigo, Diego, había muerto años antes luchando contra los almorávides y el resto de descendencia del Cid eran mujeres. Jimena, ayudada por Alfonso VI, tuvo que hacerse cargo de la defensa de la ciudad hasta que se vio que, dada la distancia de Valencia con respecto a los territorios cristianos no quedó más remedio que abandonarla (Peña, 2000: 195).

Al final, *Age of Empires* nos indica en la animación final de la campaña que ante la imposibilidad de defender Valencia de los almorávides, los cristianos abandonan la ciudad y la queman, como efectivamente sucedió en 1102 (Fletcher, 1989: 197). La última escena nos muestra a Alfonso VI y a Jimena saliendo de la ciudad mientras observan cómo se quema.

#### 4. Conclusiones

Nuestro objetivo era demostrar que *Age of Empires II* puede convertirse en una potente herramienta de enseñanza-aprendizaje. La gran diferencia de puntuación en la encuesta repartida entre los alumnos del Grado en Historia y Patrimonio Histórico que habían jugado al famoso juego de estrategia y los que no nos hacen concluir que el jugador de *Age of Empires II* aprende a la vez que se divierte.

La utilización de videojuegos en la enseñanza está comenzando y no puede sino ir a más a medida que el tiempo pase, pese a los prejuicios que los docentes tienen sobre los videojuegos. Creemos haber demostrado sobradamente con nuestro análisis de la campaña del Cid el exhaustivo trabajo de documentación que ha realizado Ensemble Studios a la hora de desarrollar *Age of Empires II*, por lo que el prejuicio de que los videojuegos no se basan en la historia real no es aplicable a *Age of Empires II*.

*Age of Empires II* puede utilizarse en el aula de Educación Secundaria, pues puede utilizarse para la enseñanza de parte de los contenidos curriculares de 1º

Negro Cortés, Adrian Elías

Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

ESO—las invasiones bárbaras—o de 2º ESO—el resto del período medieval—. O incluso puede llevarse al aula de educación superior, como defienden Gros y Lara (Gros y Lara, 242: 2009). Por ejemplo, *Age of Empires II* podría utilizarse como recurso didáctico en las asignaturas de Historia Medieval Universal o de Historia Medieval de España.

## Referencias

### Bibliografía

Cuenca, J. M. (1999). Los juegos de simulación informáticos como recurso para la enseñanza de la historia. Análisis de caso: Age of Empires. *Aula de Innovación Educativa*, n. 80, 22-24.

Falqué, E. (1983). Traducción de la *Historia Roderici*. *Boletín de la Institución Fernán González*, 201, CSIC, Burgos.

Fletcher, R. (1989). *El Cid*. Madrid: Nerea.

García Fitz, F. (2002). *Relaciones políticas y guerra. La experiencia castellano-leonesa frente al Islam. Siglos XI-XIII*. Sevilla: Servicio de publicaciones de la Universidad de Sevilla.

Gros Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación: revista internacional de Comunicación audiovisual, Publicidad y Estudios culturales*, n. 7, 251-264.

Gros Salvat, B. y Lara Navarra, P. (2009). Estrategias de innovación en la educación superior: el caso de la Universitat Obertà de Catalunya. *Revista iberoamericana de Educación*, n. 49, 223-245

Jiménez Alcázar, J. F. (2009). Videogames and the Middle Ages. *Imago Temporis, Medium Aevum*, III, 311-365

Jiménez Alcázar, J. F. (2011). The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames. *Imago Temporis, Medium Aevum*, V, 299-340

Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.

Menéndez Pidal, R. (1947). *La España del Cid*. Madrid: Espasa-Calpe.

Negro Cortés, Adrian Elías

Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid  
[www.revistarodadafortuna.com](http://www.revistarodadafortuna.com)

Mugueta Moreno, I; Jiménez Alcázar, J. F. (2013a). Estudiar la Edad Media desde el presente: un taller didáctico en aulas de ESO con videojuegos. *II Congreso internacional de Videojuegos y Educación* (pp. 273-276). Cáceres: Ministerio de Economía y Competitividad.

Mugueta Moreno, I; Jiménez Alcázar, J. F. (2013b). Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval. *II Congreso internacional de Videojuegos y Educación* (pp. 273-276). Cáceres: Ministerio de Economía y Competitividad.

Peña Pérez, F. J. (2000). *El Cid Campeador: historia, leyenda y mito*. Burgos: Dosssoles.

Ramírez García, A. (2012). Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en Educación Secundaria Obligatoria. En Marín Díaz, V. *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos* (pp. 133-164). Madrid: Síntesis.

## Imágenes

Todas las imágenes son capturas de pantalla de *Age of Empires II*

- 1- Interfaz de *Age of Empires II*.
- 2- Encuesta (no es una imagen)
- 3- Aspecto del menú cuando se ha completado la campaña
- 4- Primera campaña. Aspecto de la mesnada del Cid (en la parte inferior)
- 5- Vista de la muralla que protege los dominios de Berenguer, situados al norte del mapa.
- 6- Vista de la ciudad de Valencia.