

Valenzuela Sánchez, Fermín, *Historias de Age of Empires II* (1999-2016). Un modo de dar a conocer la Edad Media, *Metakinema. Revista de cine e historia*, n° 24, 2020, pp. 67-76.

METAKINEMA Revista de Cine e Historia
Número 24 2020 (ISSN 1988-8848)

Sección 5.1 Reflexión en torno a...

**HISTORIAS DE AGE OF EMPIRES II (1999-2016)
UN MODO DE DAR A CONOCER LA EDAD MEDIA**

*Stories from Age of Empires II (1999-2016)
a way of making known the Middle Ages*

Grad. Fermín Valenzuela Sánchez
Historiador
Universidad de Granada

*Recibido el 13 de Febrero de 2020
Aceptado el 28 de Abril de 2020*

Resumen. Uno de los intereses de los historiadores es la divulgación de la Historia entre el gran público. Para esto se han utilizado diferentes medios, desde los libros hasta películas, series y documentales. Sin embargo, en las últimas décadas ha aparecido una nueva manera de enseñar la Historia, los videojuegos. Éstos han buscado en ella su fuente de inspiración y, a la vez, se han convertido en medio de difusión. Éste es el caso de la conocida saga de *Age of Empires*, que presenta una interesante visión de la Historia desde la Prehistoria hasta el final de la época moderna. La subsaga *Age of Empires II* ocupa un puesto muy relevante dentro del conjunto de videojuegos. Se centra en la Edad Media y presenta al jugador acontecimientos y personajes relevantes y diferentes civilizaciones que aparecieron en este periodo. Es cierto que cuenta también con sus importantes limitaciones, pero, si se dan algunas explicaciones, la subsaga *Age of Empires II* es una importante herramienta para enseñar ese periodo tan conocido como desconocido al mismo tiempo, la época medieval.

Palabras clave. Edad Media, Videojuegos, *Age of Empires II*, Civilizaciones, Personajes, Difusión histórica.

Abstract. Many historians aim a wide dissemination of their research findings in different formats such as publications, documentaries, series and even films. Since the last decades, a new media has been helping historians in their pursuit of dissemination: videogames. These media products find inspiration in History and, at the same time, help the divulgation of historical findings. That happens with the well-known *Age of Empires* series, a game covering different periods, from Prehistory to Modern Age. *Age of Empires II* series is focused on the medieval period and

uses relevant events and personages belonging to different civilisations of that period. Despite different limitations, *Age of Empires II* can be used as an important tool to teach the well-known, and at the same time unknown, Middle Ages.

Keywords. Middle Ages, Videogames, *Age of Empires II*, Civilizations, Characters, Historical dissemination.

Introducción

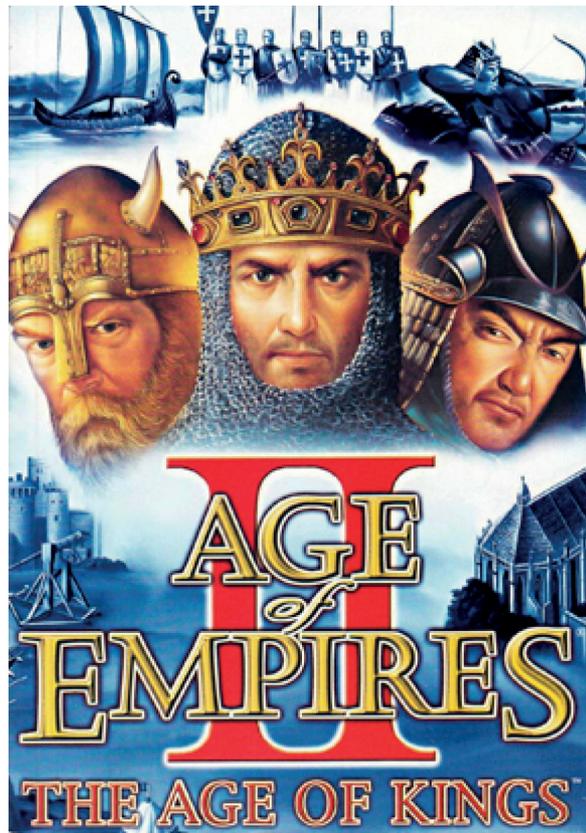
El mundo de los videojuegos ha buscado inspiración en numerosos aspectos de la realidad y de la fantasía para crear nuevas experiencias y formas de entretenimiento a los jugadores. Uno de los sitios en los que la ha encontrado ha sido la Historia, es decir, el conjunto de acontecimientos, personajes y pueblos que han ido apareciendo a lo largo de los siglos hasta la actualidad. Este hecho no es novedoso, pues escritores, artistas y cineastas han encontrado en ella lo necesario para la elaboración de sus obras. A diferencia de éstos, los diseñadores de videojuegos la han utilizado de una manera singular. Éstos ofrecen al público la posibilidad de interactuar con el pasado en vez de mostrarlo desde cierta distancia como hacen los primeros. Esto es debido a las propias características que tienen los videojuegos y que no poseen ni los libros ni las diferentes obras de arte.

No todos los desarrolladores han utilizado el pasado de la misma manera. Se han hecho varias propuestas sobre cómo clasificar los videojuegos en función del tratamiento que se le ha dado a la Historia (Cuenca, Martín y Estepa 2011, 65-67) aunque sería posible distinguirlos de la siguiente manera de acuerdo al uso que han hecho:

- Utilización de un momento histórico como un telón de fondo sobre el cual se desarrolla la trama, con el cual se tiene una mayor o menor interacción.
- Empleo de elementos históricos descontextualizados y puestos a disposición de las necesidades del videojuego.
- Uso de un elemento histórico, ya sea una civilización, un personaje o un acontecimiento como argumento e hilo conductor.

Sea cual sea la manera en la que hayan utilizado la Historia, los videojuegos se han convertido en un interesante medio de difusión del conocimiento del pasado entre el gran público, principalmente para los jóvenes, sus principales consumidores. Frente a las clases memorísticas de fechas, nombres y sucesos considerados especialmente relevantes a las que se reducía el aprendizaje de la Historia, con los videojuegos la enseñanza se ha vuelto mucho más accesible y entretenida, capaz de acercar a diferentes facetas del pasado al mismo tiempo, pero sin saturar. Esta experiencia ya se está realizando en algunos centros educativos (Irigary y Luna 2014, 411-437).

Podríamos destacar muchos videojuegos, pero por sus especiales características me gustaría destacar la saga de videojuegos *Age of Empires*, y más en concreto su segunda parte, *Age of Empires II: The Age of Kings* junto con sus expansiones. Como se verá, en éstos se ha utilizado la Historia de la tercera manera señalada.



La saga *Age of Empires* es un conjunto de videojuegos de estrategia en tiempo real para ordenador principalmente, aunque también aparecieron versiones para Playstation 2 y Nintendo DS. En ella se busca contar los acontecimientos y dar a conocer personajes y civilizaciones que han ido apareciendo a lo largo del tiempo, desde la Prehistoria e inicio de la Edad Antigua hasta el final de la Edad Moderna. Se compone, de momento, de tres sagas menores, las cuales son las siguientes:

Age of Empires (1996)

Age of Empires: The Rise of Rome (1998)

Age of Empires II: The Age of Kings (1999)

Age of Empires II: The Conquerors (2000)

Age of Empires II: The Forgotten (2013)

Age of Empires II: The African Kingdoms (2015)

Age of Empires II: Rise of the Rajas (2016)

Age of Empires III (2005)

Age of Empires III: The WarChiefs (2006)

Age of Empires III: The Asian Dynasties (2007)

De todos estos sobresale la segunda subsaga, dedicada a la Edad Media. Los primeros dos videojuegos, el original y su expansión, fueron desarrollados por Ensemble Studios y los siguientes tres por Skybox Labs, quien también se ha encargado de su remasterización. El distribuidor de la saga es Microsoft Games (1).

La Edad Media según el *Age of Empires II*

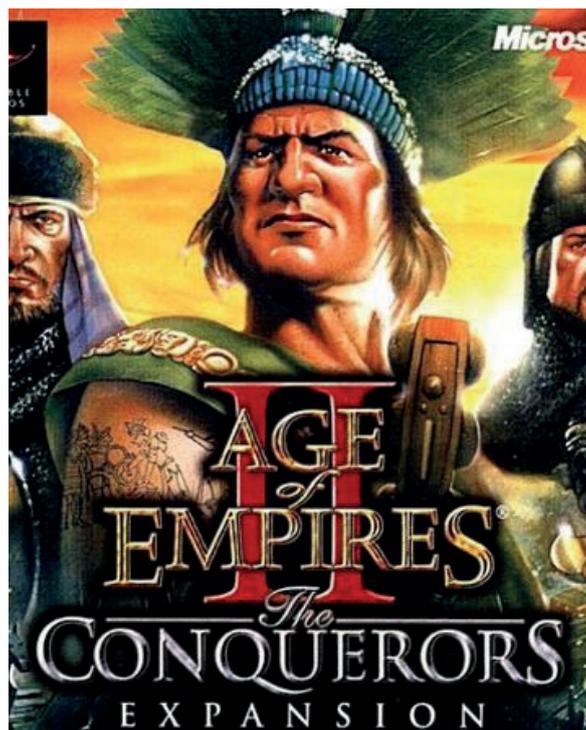
Como ya se ha dicho anteriormente, *Age of Empires II* se desarrolla principalmente en la época medieval principalmente, aunque no exclusivamente. Si nos atenemos a las campañas y diferentes pantallas que ofrece, se presenta la Historia comprendida entre los últimos momentos del Imperio Romano de Occidente y rebasa el siglo XV, que marca el final de la Edad Media generalmente, para

llegar hasta finales del siglo XVI. A pesar de esto, el juego se desarrolla principalmente en lo que se conoce normalmente como el Medioevo. Para conocer como muestra este periodo los diferentes videojuegos que componen la saga hay que centrarse en los siguientes elementos: campañas y escenarios independientes, civilizaciones con las que se puede jugar y la enciclopedia que han puesto los desarrolladores.

Campañas y escenarios independientes

Las campañas y escenarios son el principal medio para dar a conocer diferentes acontecimientos y personajes medievales. Por regla general, las primeras se centran en la vida de un personaje histórico.

En las campañas del primer juego de la saga, *Age of the Kings*, nos encontramos con la Edad Media tal y como se conoce normalmente, centrado en la Europa occidental y central (Islas Británicas, Francia y Sacro Imperio) con William Wallace, Juana de Arco y Federico Barbarroja, pero abriéndose a lo que sucede en Asia cuando afecta a los pueblos europeos, como ocurrió con Gengis Khan y Saladino. Esta apertura se profundiza en la primera expansión, *The Conquerors*, donde se rompen los límites cronológicos medievales, tal y como se conciben normalmente al trasladarnos al final del Imperio Romano con Atila y al siglo XVI, aunque sin olvidar el Medioevo. El juego sigue principalmente en Europa, incluyendo ahora la Península Ibérica como escenario de la vida del Cid Campeador, y también América con Moctezuma, aunque sea en este caso por la llegada de europeos al continente.



La siguiente expansión, *The Forgotten*, da un gran salto en sus campañas. Aunque continúa en los tres continentes ya vistos, se nos muestra lo que estaba sucediendo en Italia a lo largo de los siglos con Alarico, Sforza y la ciudad de Bari, y en el este de Europa con la historia de Vlad Tepes Drácula. América vuelve a estar presente con la expedición en busca de El Dorado, y también Asia, aunque en este caso con una historia que es prácticamente desconocida, la India durante el reinado de Prithviraj en el siglo XII. Además, en este caso se rompe la dinámica seguida hasta ahora de presentar sólo aquello que tuviera relación con el mundo europeo.



Este interés por presentar aquellos hechos del pasado que son prácticamente desconocidos entre el gran público, e incluso entre los que han decidido estudiar Historia, se enfatiza y desarrolla en las dos últimas expansiones: *The African Kingdoms* y *Rise of the Rajas*. En el primero, todas las campañas suceden o están en íntima relación con África, un continente que había quedado olvidado en los anteriores juegos. Por un lado, hay dos campañas en las cuales se ve el vínculo de este continente y Europa como son la conquista de la Península Ibérica con Tariq y las luchas de Portugal por expandirse en África con Francisco de Almeida durante el siglo XV. En las otras dos campañas, todo cuanto ocurre es exclusivamente africano al presentar las historias de la reina Judit de Etiopía en el siglo X y del líder malí Sundiata en el siglo XIII.



En la última expansión, el foco de atención se centra exclusivamente en el Sureste asiático, sin que se encuentre ninguna vinculación con lo que estaba pasando en Europa, ni con ningún pueblo europeo. Aquí conocemos las historias del consejero y, después, emperador malayo Gajamada, que vivió entre los siglos XIII y XIV; el príncipe jemer Suryavarman I del siglo XI; Bayinnaung, el rey birmano que reinó en el siglo XVI; y Le Loi, el líder que consiguió la independencia de Vietnam en el siglo XV.



Junto a estas campañas, los juegos cuentan con una serie de escenarios independientes a disposición del usuario. En ellas se recrean batallas importantes de la Edad Media, como las batallas de Tours, Hasting y Manzikert, y Moderna, como Lepanto. No sólo se centran en el mundo europeo y mediterráneo, también se encuentran batallas en América y el Lejano Oriente.

A lo largo de estas campañas y escenarios, el jugador conoce diferentes sucesos del Medievo, pero no todos presentados de la misma manera. Encontramos historias contadas tal y como son conocidas popularmente como la de Juana de Arco, pero también acontecimientos que forman parte de la cultura popular, pero desde un punto de vista distinto como las cruzadas desde el punto de vista de los árabes y la conquista de México según los aztecas. También nos presenta personajes históricos tan conocidos como deformados por el uso que se ha hecho de ellos, como Gengis Khan y el verdadero Drácula, Vlad Tepes. Junto a estos, encontramos figuras y acontecimientos prácticamente ignorados como Judit de Etiopía o todo lo sucedido en la India y el Sureste asiático.

Civilizaciones

Uno de los elementos más significativos de la saga y en el cual ha profundizado en sus expansiones han sido las civilizaciones. En los videojuegos se da este nombre a los diferentes pueblos que aparecieron en el mundo a lo largo de lo que llamamos Edad Media y a los cuales se ha dotado de una serie de características propias basadas en cómo habrían sido en su momento de mayor esplendor. Cada una cuenta con sus propios edificios, unidades, tecnologías y características que los distinguen de las demás, aunque para facilitar la realización de los videojuegos se ha utilizado el mismo diseño para elementos comunes a todas a parte de las civilizaciones.

En los dos primeros juegos encontramos las más conocidas por el gran público. Este abanico de posibilidades se abre notablemente en las tres siguientes para incluir aquellas civilizaciones que por lo general permanecen olvidadas. No es casualidad que la segunda expansión del *Age of Empires II* tenga como nombre *The Forgotten*. En África encontramos a los bereberes, etíopes y malíes. De América se han destacado los tres pueblos precolombinos más conocidos: aztecas, incas y mayas. Asia y Europa son los continentes con mayor representación en los videojuegos. En el primero nos encontramos, en Oriente Próximo, bizantinos, persas, sarracenos y turcos; en Oriente Medio, indios; y en el Lejano Oriente, birmanos, chinos, coreanos, japoneses, jemerres, malayos, mongoles y vietnamitas. En representación de Europa están, en el norte, celtas, ingleses y vikingos; en el sur, españoles, italianos y portugueses; en la parte occidental, francos, godos y teutones; y en la zona oriental, eslavos, hunos y magiares.

Cómo se puede ver, el grueso de las civilizaciones presentadas está en Europa y Asia. Esto se puede explicar en parte porque los pueblos que aquí se desarrollaron son los más conocidos por el gran público cuando se habla de la Edad Media. También se puede explicar por esa visión occidental de un Medioevo eurocéntrico que sólo tiene contactos con pueblos orientales. En este caso hay que recordar que, aunque también había contactos con el norte de África, eran con pueblos de cultura musulmana, cuyo origen es oriental.

Aunque en los juegos se presentan con numerosos elementos comunes, sin embargo, se ha querido dotar a cada civilización de elementos que permitan distinguir unas de otras por medio de cuatro elementos: bonificaciones y penalizaciones, tecnologías propias, unidades únicas y maravillas. Todos estos componentes recuerdan al jugador que cada pueblo es único, y que, aunque se desarrollaran vínculos en algunos casos, tuvieron su propio desarrollo. Donde más claro se ve en los videojuegos es en las unidades únicas y las maravillas. Las primeras, como son el samurái de los japoneses o el guerrero jaguar de los aztecas, enseñan la parte militar específica de esa civilización. Las segundas enseñan al jugador el legado que han dejado esas civilizaciones y que han llegado a la actualidad, mostrando que aquello que sucedió hace siglos sigue teniendo repercusión hoy en día. Los desarrolladores de los videojuegos han mostrado especial interés en recrearlos tal y como se pueden ver hoy en día.

La enciclopedia del juego

Junto a los datos que se pueden reunir por medio de las campañas, escenarios y civilizaciones, el *Age of Empires II* cuenta con una pequeña enciclopedia integrada en los videojuegos que aparece con el nombre de “Historia” para profundizar y dar coherencia a todo lo que el usuario aprende jugando. Se compone de tres partes: la primera está dedicada a las civilizaciones presentes en el juego; la segunda, a las características de la parte militar de la Edad Media, lo cual recuerda que se trata ante todo de un juego de estrategia donde el componente bélico es fundamental; y la tercera, a la historia de este periodo desde el fin del Imperio Romano hasta el Renacimiento, pasando por acontecimientos importantes como las incursiones vikingas y las cruzadas, así como a las características políticas, económicas y religiosas de las diferentes etapas del Medioevo.

El punto más destacado de esta enciclopedia está en la primera parte. Tal y como se ha dicho anteriormente, estos videojuegos han buscado dar a conocer civilizaciones que se desarrollaron también en este periodo pero que han quedado relegadas a un segundo plano o han sido ignoradas. Si en las campañas y escenarios se ha podido conocer de una manera interactiva estos pueblos, con la enciclopedia el jugador puede conocer más datos sobre éstos, tanto de su historia como de su cultura. La información no es amplia, pero es práctica para servir como un primer acercamiento a estas civilizaciones. Además, se convierte en una invitación a buscar más información fuera del videojuego.

Este deseo de dar más información a los usuarios para enriquecer su experiencia ya se encuentra en la guía de este juego que se hizo cuando salió *Age of Empires II* y su primera expansión. En este breve libro se da una breve explicación histórica cuando se presentan las diferentes unidades y tecnologías.

Los problemas de la saga

A pesar del rigor histórico que se alcanza en el videojuego, hay que dirigirse a esta saga con cautela y sentido crítico para poder sacar el mayor partido posible y convertirla en la puerta de acceso al conocimiento del pasado con una mayor profundidad.

Una primera precisión que hay que tener en cuenta, y al que ya he hecho alguna referencia anteriormente, es que la Edad Media es un concepto historiográfico acuñado para hablar de lo que

sucedió principalmente en Europa y la cuenca del Mediterráneo desde finales del Imperio Romano hasta la segunda mitad del siglo XV. Sin embargo, es un concepto que hay que tomar con cautela, ya que sólo se puede hablar de Edad Media en un sentido impropio fuera de este ámbito. En el resto de continentes los pueblos pasaron por su propio desarrollo histórico independiente y, aunque se han buscado rasgos semejantes en estas regiones a lo que pasaba en Europa por las mismas fechas, responden a otras razones y evolucionaron de una manera distinta. Esta idea eurocéntrica de la Edad Media se puede comprobar en la enciclopedia que tiene el juego para consulta de los jugadores, donde al explicar este periodo se centra en lo que pasaba en la Europa occidental o lo que estuviera en relación con ella.

Otro elemento a tener en cuenta es los límites cronológicos utilizados en la saga de *Age of Empires II*. Supuestamente se centra en la Edad Media, sin embargo, por un lado, ha decidido considerar como periodo medieval los últimos momentos del Imperio Romano, por lo cual parece que apoya la idea de que esta etapa no comienza con la desaparición del Imperio Romano Occidental sino ya en las décadas previas a su caída. Por otro lado, sin embargo, ha decidido introducirse en lo que ya se toma como Edad Moderna con campañas sobre la conquista de México y partidas que recrean la batalla de Lepanto. Esto nos recuerda los debates historiográficos todavía vigentes sobre los límites que se le dan a los diferentes periodos de la Historia.

La tercera precisión engloba las dos anteriores y lo expande, y se trata de la necesidad del videojuego de realizar una serie de simplificaciones y “errores”. Nunca hay que olvidar que nos encontramos ante un videojuego de estrategia y no un videojuego educativo, por tanto, su objetivo principal es el de proporcionar al jugador un entretenimiento. Es cierto que se busca el mayor rigor posible pero se convierte en una tarea complicada. Por un lado, la Edad Media es un periodo muy amplio y complejo que no puede ser reproducido en un videojuego en su totalidad sin que eso provoque que el juego pierda su finalidad lúdica. Por otro lado, las propias características del videojuego llevan a la necesidad de seleccionar los elementos más relevantes de la época histórica y de los personajes y civilizaciones, así como simplificarlos para hacer un juego atractivo al público.

Por estas razones, en los videojuegos nos encontramos con elementos que provocan el recelo de historiadores y jugadores con algunos conocimientos en Historia. A la hora de hablar de civilizaciones encontramos a los españoles en la Edad Media, sin identificar si se trata de castellanos, leoneses, aragoneses, navarros, etc. Estas imprecisiones también se ven claramente en la asignación de monumentos a pueblos no constructores como los hunos o a pueblos que no los construyeron como la Torre del Oro, una construcción almohade pero dada a los españoles. También se ve en las propias civilizaciones, las cuales son presentadas según la imagen que se tiene de ellas en su momento ideal, sin poder mostrar su evolución. Además, las historias que se cuentan en las campañas son versiones muy simplificadas y adaptadas a las necesidades de los juegos.

Conclusiones

Una vez conocida la manera en la que *Age of Empires II* presenta la Edad Media, con sus aciertos y sus fallos, la pregunta que se puede hacer para concluir es, ¿es un buen medio para que una persona pueda conocer el Medievo? La respuesta es afirmativa, pero, por supuesto, con sus precauciones.

Esta saga muestra diferentes aspectos de este periodo de una manera amena para los jugadores como son acontecimientos y personajes históricos, pueblos que se desarrollaron en este tiempo, incluyendo civilizaciones y sucesos que suelen quedar relegados, e incluso abandonados, en las aulas o en los grandes medios de comunicación. Además, los presenta desde diversos enfoques, tanto a los que estamos acostumbrados como otros nuevos que obligan a replantear el discurso que llega a la gente

cuando se habla de la época medieval. Toda la información que ofrecen los videojuegos por medio de las campañas y escenarios se complementa con la enciclopedia que incorporan, la cual da una visión más general de esta época para saber dónde se insertan las diferentes campañas y escenarios. De esta manera, podríamos ver la saga como un gran libro de Historia que ofrece los rasgos generales de esta etapa medieval y algunos de sus elementos más llamativos.

Como medio para contrarrestar las deficiencias que presentan, se ha animar a los jugadores a buscar más datos en libros y páginas web especializadas. Esto les permitirá contrastar todo lo aprendido en el *Age of Empires II* y convertir una experiencia lúdica en un momento también educativo. Además, de esta manera, la saga se puede convertir en una herramienta para acabar con la imagen distorsionada que se tiene de la Historia como una mera repetición de fechas y nombres, y animar a la gente a que se acerque a esta disciplina.

Por tanto, podemos ver cómo los videojuegos se han convertido en un importante difusor del conocimiento del pasado junto con los libros, las obras de arte y los documentales, series y películas. Siempre se les podrá achacar sus limitaciones y errores, pero es imposible enseñar toda la Historia sin necesidad de recurrir a simplificaciones o, en algunos casos, a inexactitudes para hacerla más comprensible y accesible. No obstante, la utilización de videojuegos en algunos centros, como se ha señalado anteriormente, está dando muy buenos resultados entre los estudiantes, incluyendo el *Age of Empires* (Mugueta, Manzano, Alonso y Labiano 2015). Si se ha dado hueco en la enseñanza a películas y series, también los videojuegos pueden ser un recurso más para dar conocer la Historia y, en este caso en concreto, la Edad Media.

Notas

(1) Esta información procede del siguiente enlace: https://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires [Última consulta: 28/09/2018].

Bibliografía

ADAMS R. E., *Las antiguas civilizaciones del Nuevo Mundo*, Crítica, Barcelona, 2000.

ÁLVAREZ PALENZUELA V. A. (coord.), *Historia Universal de la Edad Media*, Ariel, Barcelona, 2013.

CUENCA J. M., MARTÍN M., y ESTEPA J., “Historia y videojuegos. Una propuesta de trabajo para el aula de 1.º de ESO”, *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia* 69 (2011), 64-73.

Guía de Age of Empires II: The Age of the Kings y Age of Empires II: The Conquerors, Irlanda, 2000.

IRIGARAY M. V. y LUNA M. R., “La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia. Dos experiencias áulicas en la escuela secundaria”, *Clío & Asociados* 18-19 (2014), 411-437.

LADERO QUESADA M. A., *Historia Universal. Edad Media*, Vicens Vives, Barcelona, 2007.

MAGUTH B. M., LIST J. S. y WUNDERLE M., “Teaching Social Studies with Video Games”, *The Social Studies* 106 (2015), 32-36.

MUGUETA I., MANZANO A., ALONSO P. y LABIANO L., “Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con *Age of Empires*”, *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia* 32 (2015).

PÉREZ-EMBID WAMBA J., *Las civilizaciones orientales*, Universidad de Huelva, Huelva, 2012.

TARLING N. (ed.), *The Cambridge History of Southeast Asia (Vol. I)*, University Press, Cambridge, 1999.

VV.AA., *The Cambridge History of Africa (Vols. II y III)*, University Press, Cambridge, 2002.