



Storyca

Del Cid y la zarrampla: el imaginario caballeresco español en los videojuegos

DANIEL ESCANDELL MONTIEL

Manchester Metropolitan University

1. Introducción

El Medioevo ha sido una constante fuente de inspiración en los videojuegos tanto en su vertiente histórica como en la revisión de los mitos más destacados de esa época o incluso a través de la reutilización de los mundos de fantasía ambientada en mundos mágicos inspirados, a su vez, en la Edad Media mitológica. Es decir, que a través de múltiples videojuegos se ha recurrido a figuras históricas como Juana de Arco, a momentos clave como la caída de Constantinopla en 1453 o al ciclo artúrico para dar lugar a títulos que han apostado, predominantemente, por la estrategia en tiempo real, como las sagas *Europa Universalis* o *Medieval: Total War*, por nombrar ejemplos recientes, algunas de ellas alcanzando gran popularidad, como *Age of Empires*.



La presencia de la historia de España no ha sido precisamente anecdótica, pese a que la industria del videojuego no ha alcanzado madurez en nuestro país. Esto se debe a que el poder y la influencia de los reinos que terminarán conformando España en los videojuegos que recurren a los conflictos de la Edad Media es ineludible, y en algunos casos han aparecido también figuras destacadas. Así, el juego *Tzar* tuvo una expansión –*Tzar: El Cid* y *La Reconquista*– centrada por completo en la Reconquista en la que, como no podía ser de otro modo, tanto el Cid como don Pelayo tenían papeles destacados en un videojuego en el que entre las misiones propuestas estaba conquistar Covadonga, alcanzar el éxito en Navas de Tolosa y, por supuesto, conseguir la rendición de Granada. Por su parte, en *Europa Universalis IV* los jugadores pueden formar la nación de España (por imposición militar o acuerdos diplomáticos) a partir de Castilla, Aragón, Navarra y Portugal repasando, así, la Guerra de Sucesión Castellana o las Guerras italianas, dos importantes eventos dentro del videojuego.¹ De hecho, si el usuario juega bien sus cartas y consigue las victorias necesarias ante Francia y Austria se consigue llegar a formar el Imperio. Por supuesto, como videojuego, hay múltiples licencias históricas y los actos y decisiones del usuario influyen, dando lugar a ucronías de distinto impacto, pero en líneas generales el historicismo es

Medieval: Total War

Age of Empires

1. De hecho, puesto que cubre un amplio periodo histórico de casi cuatro siglos, se incluyen otros importantes conflictos de la Edad Moderna, como la Guerra de los 80 Años, pudiendo luchar tanto por el bando de los Países Bajos para decidir el destino de Flandes. La importancia de este conflicto para definir la formación de los países modernos de Europa es más que conocida y el peso de España, a través de los tercios, las acciones del Gran Duque de Alba, y las decisiones políticas del reino.

importante en este título y es quizá uno de los que más peso ha dado a España en un recorrido histórico que va desde 1444 hasta 1821.

Asimismo, hay algunos puntos de la historia relevantes para España durante su campaña, como la Batalla de Lepanto de 1571, que han aparecido en juegos similares. Ese conflicto aparece reflejado en *Age of Empires II*, título que alberga

Tzar: El Cid y la Reconquista Expansion

diversos conflictos europeos, comenzando con la Batalla de Poitiers de 732, pero también muy alejados de nuestra región, como la Batalla del Punto de Noryang de 1598. El juego tiene margen para algunos conflictos muy concretos y ahí la toma de Valencia vuelve a ser protagonista.

Por tanto, no sería justo caer en lamentaciones sobre la ausencia de España y su historia en los videojuegos, pese a que evidentemente la popularidad y presencia no es comparable con la de otros mitos nacionales de nuestro entorno. El ciclo artúrico forma parte de la cultura popular mundial con suficiente peso como para integrarse en un videojuego de la mascota de Sega, *Sonic and the Black Knight*, en el que varios de los personajes artúricos se funden con los del mundo del erizo azul: Lanzarote del Lago es Shadow the Hedgehog, Galahad es Silver the Hedgehog, Gawain es Knuckles the Echidna, etc., e incluso aparece la Dama del Lago (que es Amy Rose). Este tipo de cruce entre mundos es lo suficientemente común como para no considerarlo una excentricidad, pero sí cabe preguntarnos si hubiera sido posible realizar un proyecto similar (y esperar que tuviera el impacto necesario en el mercado internacional) con otros mitos medievales. El peso de la cultura anglosajona y la difusión del ciclo artúrico² a través de todo tipo de producciones de la cultura pop han ayudado a forjar un ítem cultural fácilmente reconocible y exportable que trasciende su peso específico como conjunto de leyendas fundacionales.

Frente a ello, tengamos como referencia algunos importantes mitos e hitos literarios europeos reflejados en el mundo de los videojuegos: *La Chanson de Roland* no cuenta con una presencia palpable ni cuantitativa ni cualitativamente en videojuegos y otros importantes hitos literarios europeos. Otros personajes históricos (como el suizo Guillermo Tell o el italiano Marco Polo) son populares pero no han conseguido una presencia capitalizada en los videojuegos. Algo similar sucede también con destacados personajes literarios, como Sigfrido, que aunque sí han dejado cierta impronta en este segmento del ocio, forman parte de un grupo de referencias mitológicas y culturales esencialmente paneuropeas, como los dragones y los caballeros que se enfrentan a ellos.

2. Otros personajes de leyenda, como Robin Hood, han tenido también una fuerte difusión e internacionalización con presencia en videojuegos a través de versiones propias inspiradas en el material original o bien en alguna de las adaptaciones al cine.

Todo ello teniendo en consideración que nos centramos por completo en la Edad Media desde un punto de vista Occidental, y por tanto no cubriremos el peso de otras regiones, como Asia u Oriente. Por ejemplo, a través de una versión entre idealizada y deformada del orientalismo, Oriente Medio sirve de marco para títulos como el clásico *Prince of Persia* y buena parte del primer *Assassin's Creed* (nos lleva a Tierra Santa en la época de la Tercera Cruzada). Por su parte, Japón y China tienen representados su época feudal (histórica y legendaria) sobradamente con sagas de acción como *Sengoku Basara*, *Dynasty Warriors* y *Way of the Samurai*, e incluso juegos occidentales como el título de estrategia *Sengoku* o la subsaga *Total War: Shogun*, por mencionar unos pocos ejemplos.

2. El Cid: la gran figura medieval de España, también en los videojuegos

Desde el punto de vista occidental, la construcción mítica del ciclo artúrico permite apoyarse en la magia y a partir de ahí explotar ambientaciones de fantasía que son evidentemente interesantes para el ámbito de los videojuegos. En el caso de las obras y mitos caballerescos del Medioevo español, y todas sus circunstancias distintivas en relación con las de las culturas cercanas, el Cid es el personaje emblemático, pero sus victorias después de muerto no aportan suficiente sustento mitológico para dar pie a elementos como los asociados a figuras como Merlín. Sin embargo, el personaje en sí mismo sí tiene una fuerza icónica capaz de trascender la figura histórica y literaria y llegar a los videojuegos, como veremos en los hitos de la industria que vamos a destacar a continuación.³

Manuel Orcera (programador) y Francis Moragrega (grafista) publicaron en 1987 *El Cid*, videojuego que se lanzó en los ordenadores de 8 bits más importantes de la época (Amstrad CPC, Sinclair ZX Spectrum y MSX). El juego fue distribuido en España por Dro Soft y en el Reino Unido por Mastertronic. Se apostaba en él por una perspectiva isométrica y la acción con control directo sobre el Cid combinando una ambientación de inspiración musulmana-medieval,⁴ con otros mágicos. La pantalla de introducción que contaba la historia del juego decía: «En el siglo XI un pergamino con un conjuro

diabólico fue dejado en la tierra. Solo se puede neutralizar si es leído por dos

El Cid

3. Ante la imposibilidad de hacer en estas pocas páginas un recorrido pormenorizado por todos los títulos de la historia de los videojuegos, hemos seleccionado los juegos a los que haremos referencia teniendo en consideración aspectos como su origen, impacto o relevancia en su momento de publicación. Por tanto, hemos dado prioridad a su valor cualitativo para la presencia del héroe medieval, así como el impacto que puede representar para la figura del caballero.

4. Al menos, así es en cuanto al diseño general de los enemigos, que resultan claramente inspirados en los retratos de Saladino y sus tropas tras pasar por el filtro del imaginario cristiano y su arte. Sin embargo, a las tropas musulmanas hay que añadir también enemigos cuyo diseño se basa en los soldados de las Cruzadas, todos ellos decididos a derrotar al Cid para alcanzar su gloria.

hombres puros [...]. Tu deber es conseguirlo y que no caiga en malas manos» (Dro Soft, 1987). El manual presentaba una versión mucho más extensa de ese texto con referencias las fuerzas satánicas responsables de ese pergamino:

[El] audaz caballero, Rodrigo Díaz, el Cid, consciente del peligro que tales sucesos suponían para el desarrollo de la paz en la tierra, decide hacerse con el conjuro y personalmente custodiarlo hasta su posterior lectura por dos hombres justos, libres de pretensiones y cuya única ocupación fuese la oración, hecho el cual neutralizaría el oscuro poder del pergamino (1987: 2).

Pese a la simplicidad de la acción que podía ofrecer el juego, pues como otras producciones de la época se trata de un título fuertemente condicionado por las limitaciones del hardware, el usuario debía encontrar varios objetos (una lámpara que permite atravesar los dominios demoníacos, y un saco de dinero para comprar el último ítem, una llave mágica). En el juego aparece también, aunque con un papel anecdótico, doña Jimena, creando así un dúo de personajes históricos y literarios que forman parte de un universo diferente en el videojuego.

Los juegos de estrategia, por su propia concepción, no suelen tener un gran personaje protagonista frente a aquellos títulos, como los de acción, en los que uno o más personajes están bajo control directo del usuario. En la estrategia, tanto en tiempo real como por turnos, puede haber personajes especiales en forma de unidades con características concretas y en algunos casos existen los juegos con unidades individualizadas por completo,⁵ aunque no es la tónica dominante. En *Tzar: El Cid y la Reconquista* nos encontramos una expansión autónoma⁶ que se vendió de manera oficial solo en España en 2000 tomando como base *Tzar: Burden of the Crown*, de ese mismo año (en ambos casos de mano del estudio búlgaro Haemimont Games). La presencia del Cid en este caso es limitada, pues no es el protagonista del juego. Así, durante el desarrollo de la campaña aparecen personajes históricamente relevantes, como don Pelayo en la batalla de Covadonga de 722 y el Cid en la de Valencia de 1094. No hay espacio para el desarrollo del personaje histórico ni se profundiza en su impacto cultural como parte de la historia literaria. La confluencia de don Pelayo y el Cid, sin embargo, ayuda a reflejar no solo el periodo histórico de la península ibérica, sino también a construir un retrato aproximado de la construcción mitológica de lo que terminará siendo España.

5. Por ejemplo, en la saga *Fire Emblem* de Nintendo (nacida en 1990) se ofrece un juego de rol y estrategia por turnos en el que cada unidad tiene características únicas. Además, la muerte de los personajes es permanente, reforzando más si cabe su unicidad.

6. Con esta expresión nos referimos a juegos que reutilizan el código, herramientas de programación e incluso parte de los contenidos artísticos para aumentar los contenidos, expandiendo la duración del juego original. Otra característica habitual es que no se modifican aspectos de la jugabilidad o bien los cambios son mejoras de escaso impacto en la mecánica global. Si esta expansión no necesita tener el juego original instalado es autónoma, como un juego comercial estándar, pero sin alcanzar la duración o niveles de producción de un videojuego autónomo e independiente. Hoy en día es cada vez más popular el uso de la etiqueta *serious games*, aunque suele reservarse para cuando los juegos en cuestión tienen algún tipo de aplicación directa en educación, ingenierías y otros campos industriales o sociales, priorizando claramente esas características por encima de los componentes lúdicos. Dado lo amplio de estas etiquetas y la laxitud con la que tantas veces se han empleado ambos términos han aparecido diferentes propuestas de catalogación del fenómeno, entre las que destacamos la de Djaouti, Alvarez y Jessel (2015).

Frente a ellos, el más reciente *Medieval: Total War* ignoró la historia y cultura de la Península Ibérica en buena medida, aunque los usuarios podían encontrar una unidad especial para el combate que representaba al Cid (también las había de Saladino, Ricardo Corazón de León y otros). Por su parte, la continuación *Medieval II: Total War* incluyó a España como una de las facciones disponibles y el Cid aparece en el juego como un general rebelde en Valencia si jugamos la campaña española. En ella, el Cid se opone a las tropas españolas y apoya a las musulmanas, aunque podemos reclutarlo para nuestro bando. En la expansión *Medieval II: Total War: Kingdoms la conquista de América* contó tanto con facciones como la maya, azteca y española como con la apache y las colonias inglesas.

Esapresenciaatravésdefacciones y unidades especiales basadas en destacados personajes históricos tiene su antecedente en uno de los grandes clásicos del género de la estrategia en tiempo real, *Age of Empires II*.⁷ En él hay –como parte de la expansión *The Conquerors*–⁸ una campaña dedicada al Cid. De hecho, la expansión incorpora las campañas de Atila, de Moctezuma (en su defensa contra Hernán Cortés) y la ya mencionada del Cid. En ella debemos ganar justas hasta enfrentarnos a las tropas de Ben Yusuf así como, claro, lograr la victoria clave de la reconquista

Age of Empires II: The Conquerors Expansion

de Valencia. En este caso, gracias al foco en la figura histórica durante la campaña, se vive también el exilio, todo ello acompañado de diferentes secuencias de texto y audio que ayudan a contextualizar históricamente los escenarios de juego.

El Cid no es el único gran personaje histórico que aparece con campaña propia entre el juego y su expansión. Así, en total, se ofrecen las de William Wallace (que es el tutorial del juego principal), Juana de Arco, Genghis Khan, Saladino, Federico I Barbarroja, Atila y Moctezuma. Por tanto, pese a que entre los escenarios reales que se recrean no hay quizá un gran peso de la historia ni de los personajes españoles, la presencia de una campaña centrada particularmente en el Cid permitiendo emular múltiples momentos esenciales

7. En cuanto a los posibles usos educativos de esta saga en particular, puede consultarse Ayén (2010). Sobre el uso de los videojuegos como herramienta para la enseñanza de Historia en secundaria es recomendable el trabajo de McCall (2011).

8. En 2013 se lanzó una segunda expansión, en esta ocasión para la revisión con gráficos de alta resolución del juego que se publicó ese mismo año (y que incluye los contenidos originales y los de *The Conquerors*). Con el título *The Forgotten*, en esta nueva expansión se incorporaron cinco civilizaciones más: italianos, indios, eslavos, húngaros e incas, con nuevas unidades, campañas y tecnologías. También en 2013 se lanzó otra expansión, *The African Kingdoms*, con bereberes, etíopes, portugueses y malienses.

de la vida del personaje hace que la presencia de lo español destaque, también con escenarios que reproducen la península ibérica.

Debemos tener en consideración que el primer juego de la saga se centraba en la Edad Antigua y que esta segunda entrega cubre desde la Edad Media hasta el principio de la Edad Moderna; la tercera y última parte se centra ya en la Edad Moderna.⁹ Por tanto, el foco principal de interés reside, desde el punto de vista del Medieval, en la segunda parte, que incluyó –entre el juego principal y su expansión– múltiples civilizaciones: europeas (ingleses, celtas, godos, españoles, francos, vikingos y teutones), de Oriente Próximo y Medio (bizantinos, sarracenos, persas y turcos), de Asia (mongoles, hunos, chinos, japoneses y coreanos) y de América (mayas y aztecas). Aunque hay diferencias notables entre las civilizaciones, el foco puesto en ellas no es siempre equiparable (su presencia en el juego principal o en las expansiones implica en sí misma una priorización en la relevancia de los contenidos) y se observa un mayor peso de la zona europea.

2. 1. *Edutainment* en torno al Cid

La potencia de la figura del Cid ha dado lugar a la producción de la aplicación lúdica para dispositivos móviles *El camino del Cid*,¹⁰ en esta ocasión a cargo de una empresa española con la colaboración del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes. Este programa se divide en dos secciones claramente diferenciadas. Por un lado, hay una suerte de yincana basada en la geolocalización que con unas pistas nos invita a visitar diferentes localizaciones vinculadas con el Cid en provincias como Burgos, Guadalajara o Teruel. En esta sección, titulada «Los secretos del Cid», se nos propone localizar monumentos y zonas de interés en las provincias seleccionadas a partir de elementos del personaje histórico y literario.

La parte principal de la aplicación, llamada «El camino del Cid», es en esencia un juego de preguntas y respuestas que pone a prueba nuestros conocimientos sobre el personaje y su historia, además de sobre otros elementos culturales, como gastronomía, geografía, arte, etc., con las diferentes regiones que se recorre durante la partida. En su diseño el tablero da paso a casillas sobre escenarios que nos van llevando por un total de 8 rutas consecutivas mediante entornos diseñados con gráficos poligonales para recrear el camino hasta Valencia, donde concluye el videojuego, desde su inicio durante el exilio en Burgos. No hay, por tanto, ni acción directa como en el caso de *El Cid* de 1987 ni estrategia

9. Fuera de la ambientación histórica que une esta trilogía, debe tenerse en cuenta que en 2002 apareció *Age of Mythology*, de corte mitológico y con abundantes elementos de fantasía provenientes de las culturas griega, egipcia y nórdica principalmente.

10. La aplicación está disponible en Android como descarga gratuita y en el sistema operativo iOS para dispositivos móviles de Apple como el iPhone previo pago, ambas desarrolladas por Gestionet. No deben confundirse con la aplicación *Camino del Cid* de COTESA (Centro de Observación y Teledetección Espacial) con subvención del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes; ambas aplicaciones, eso sí, son parte de la oferta del Consorcio Camino del Cid. La aplicación desarrollada por COTESA es una suerte de guía de viajes con información sobre hitos históricos y literarios vinculados con la figura de Rodrigo Díaz de Vivar, Bienes de Interés Cultural (BIC) asociados a su figura y también las poblaciones y servicios relevantes como parte de la ruta turística sugerida.

militar como en *Tzar: El Cid y la Reconquista*, sino un juego educativo¹¹ con un formato en realidad muy tradicional (preguntas y respuestas).

El antecedente de este título lo encontramos en 2007, cuando el Consorcio Camino del Cid (responsable de las aplicaciones para móviles antes comentadas) distribuyó en formato CD-ROM el videojuego para PC *El Camino del Cid* con motivo del VIII Centenario del *Cantar de Mio Cid*. Como la posterior aplicación para móviles,

El Camino del Cid

ofrecía ocho fases diferentes, aunque en esta ocasión a las preguntas para demostrar conocimientos se debe sumar un componente estratégico (incluyendo pactos y conquistas) y resolución de enigmas, por lo que había un componente de conocimientos, estrategia y azar en las partidas. Este juego se empleó para llevar a cabo un concurso escolar en el que participaron 1731 alumnos de secundaria provenientes de 61 colegios de las ocho provincias en las que discurre el trayecto del Cid (esto es, Burgos, Soria, Guadalajara, Zaragoza, Teruel, Castellón, Valencia y Alicante).¹²

3. Mitos castellanos en los videojuegos

Más allá del Cid como personaje histórico y literario, el otro gran personaje de la literatura medieval española es Amadís de Gaula, que sí cuenta con elementos artúricos y fantásticos, como magos y monstruos en la obra homónima. Además, tuvo impacto más allá de nuestra cultura con traducciones al francés y continuaciones apócrifas tanto en castellano como en italiano y alemán. Y, sin embargo, no tiene presencia palpable en la cultura popular¹³ ni en los videojuegos; al menos, no de forma directa, pese a que ha habido académicos que han identificado sus valores y relevancia para el presente siglo (Lucía, 2008).

11. Esta categoría de productos suele ser conocida por su etiqueta anglosajona *edutainment* y recoge en realidad desde videojuegos que tienen como función principal la enseñanza hasta aquellos que hacen de ese un objetivo muy secundario. Por supuesto, se emplea no solo en la industria informática, sino también en televisión y otros espacios de ocio y entretenimiento que han sido aprovechados para facilitar procesos de aprendizaje o educación al tomar como base su componente lúdico o desenfadado, así como su capacidad de potenciar el elemento afectivo del proceso de aprendizaje entre los discentes. Debemos tener en consideración que esta etiqueta se ha empleado también cuando elementos de cultura popular han sido instrumentalizados para difundir modelos de conducta o enseñanzas determinadas a través de las mismas. En este sentido, Rosin (2006) documentó el uso de las telenovelas como forma de difusión de hábitos y su capacidad como instrumento de educación social.

12. Estos datos han sido facilitados por el Consorcio Camino del Cid, a quienes agradecemos su colaboración suministrando estas y otras informaciones relativas a sus juegos y aplicaciones.

13. Además de dichas continuaciones, traducciones y demás textos de la propia época, ha habido diversas óperas (la primera documentada es la de Jean-Baptiste Lully y Phillipe Quinault en 1684, tomando como partida el texto francés adaptado por Nicolas de Herberay des Essarts), pero no podemos considerar esto un impacto en la cultura popular y, desde luego, dista mucho del reconocimiento del ciclo artúrico. Como personaje estrictamente de ficción, a diferencia del Cid (erigido, además, como encarnación del mito fundacional de España), su figura no ha contado con el respaldo institucional ni regional, razón por la que posiblemente no cuenta con el mismo reconocimiento entre el público.

El juego *Maldita Castilla*, de Locomalito,¹⁴ se concibe como un homenaje a los videojuegos de finales de los años 80 incorporando elementos de la literatura, la mitología y la historia de la Edad Media española. El propio Alfonso VI de León es quien encarga al personaje que controlamos, don Ramiro (junto a otros caballeros), que se enfrente a los peligros que asolan su reinado, incluyendo la ciudad inventada de Tolomera del Rey, cuando un demonio consigue engañar a una moura que llora por la pérdida de su amor para forjar una llave con la que abrir la puerta de Castilla a los seres del averno. En la descripción oficial del juego se comentan las influencias principales, que incluyen videojuegos, pero también una relevante pieza literaria:

Pinturas, códices y lugares de la antigua España, especialmente de Castilla. El Amadís de Gaula, el mejor libro de caballería jamás escrito. Arcades de mediados de los 80 como Ghost[s]'n Goblins, Tiger Road, Black Tiger, Shinobi, Rygar, Karnov, Rastan o Trojan (Locomalito, 2012).

La referencia principal en el ámbito de los videojuegos es *Ghosts'n Goblins*, recreativa de Capcom aparecida en Japón en 1985 y que nos permitía controlar a Arthur, un caballero medieval, en un juego de acción y plataformas de desarrollo lateral mientras se enfrentaba a hordas de zombis, espectros y toda suerte de criaturas. Esta es la mecánica de juego básica que reproduce *Maldita Castilla*. En cuanto a las referencias literarias, resulta innegable que hay múltiples guiños a la figura del héroe caballeresco y que el folclore español está presente, aunque tomando elementos de toda la geografía (no se restringe a Castilla) e incluso criaturas de tono más genérico, como ciertos tipos de espectros o los zombis.

Maldita Castilla, Locomalito

El tercer jefe final del juego es Quijote loco (Crazy Quixote),¹⁵ que tiene una apariencia metálica completa

14. Estudio y seudónimo del desarrollador malagueño Juan Antonio Becerra. Este juego fue creado en colaboración con Gryzor87 (música y efectos de audio), con manual diseñado por Jacobo García e ilustraciones promocionales de Marek Barej. El título se distribuye gratuitamente (*freeware*) en su versión para ordenador, lanzada en 2012. En 2016 debuta en consolas, en formato comercial, con la versión revisada *Maldita Castilla EX* publicada por Abylight Studios. Nosotros nos centramos en la versión original para ordenador.

15. Los (escasos) textos del juego están en inglés, pero los nombres de los enemigos y otros elementos del juego aparecen en castellano en el manual de instrucciones. Solo unos pocos enemigos son omitidos, sin duda para reservar algunas sorpresas para el jugador. El manual, a su vez, incorpora ilustraciones inspira-

(incluyendo su rostro), casi como si fuera un autómatas, al que nos enfrentamos en una biblioteca en llamas. No es casualidad que en los momentos previos a este enfrentamiento podamos rescatar una copia de *El Amadís de Gaula* de las llamas. Se logra evocar así no solo la locura del hidalgo y el célebre pasaje de la quema de libros, sino también rescatar y rendir tributo a Amadís y su texto. Al fin y al cabo, nuestro mito literario con mayor peso en los videojuegos es, como no podía ser de otro modo, don Quijote, con el videojuego de 1987 como referente principal (Martín, 2015), y una ingente cantidad de guiños, referencias y cameos en todo tipo de videojuegos de todos los países y géneros, pues el personaje es parte de la cultura universal.

En cuanto a los mitos medievales, aparecen muchas criaturas específicamente castellanas (por ejemplo, el bú o los malismos),¹⁶ pero también otras de diferentes regiones (como los nuberus o los cuegles), o de ámbito más general (los gamusinos,¹⁷ de tradición extendida en España y Portugal), de otros países (como la tarasca francesa o los zombis, de origen caribeño), de mitología clásica (como las harpías o las sirenas), hebrea (el golem) o persa (la mantícora). No se persigue, en definitiva, una restricción estricta de la geografía y la cultura, pero sí es cierto que predominan los seres del sistema de creencias autóctono y a ellos se suman criaturas fácilmente reconocibles y populares. Con todo, hay algunas adaptaciones libres: la Zarrampla del juego (primer jefe final) es un gusano de gran tamaño que «puede desatar la ira infundiendo temor a todo el que se cruce en su camino, soltando ácidos por escupitajos y engullendo a niños y ganado» (Locomalito, 2012: 21). Resulta evidente que esta representación poco tiene que ver con la Zarrampla (también conocida como el Tragaldabas o el Zamparrón), comúnmente asociado a algún tipo de ogro o gigante devorador de niños (Martín, 2002: 235); el carácter amorfo (representado en el juego por ese ser de tipo anélido) no es dominante,¹⁸ y el nombre «zarrampla» se localiza por los folcloristas en Peñafiel (Valladolid) con un parentesco evidente con el más extendido ogro Zamparrón castellanoleonés (con variantes como el Zampón gallego o la Zamparrampa asturiana).¹⁹ Por otro lado, algunas de las criaturas del juego no provienen de mitologías y supersticiones, sino de otros videojuegos: si el jugador consigue algunos objetivos concretos (como encontrar cinco lágrimas de moura escondidas en el juego) se accede a un jefe final, el demonio Luzfarel, a quien protegen cuatro diablos menores cuyo diseño homenajea a Firebrand, una de las más

das en los grabados de los manuscritos medievales y algunos arcaísmos y tipografía gótica (inspirada en la letra textualis). Veamos, como ejemplo, la descripción de las serpientes: «Adán hizo bien al sospechar destas hieputas, cuya mordedura supone el adiós a este mundo» (Locomalito, 2012: 13).

16. Aunque este tipo de troles fue posiblemente traído por los godos desde la tradición nórdica, consideramos relevante que se dé prioridad a la nomenclatura popular castellana y no a la internacional *troll*.

17. En el juego, uno de los secretos que encontramos es el pueblo de los gamusinos. El término en este caso hace referencia a que es un pueblo escondido y potencialmente inexistente.

18. El componente amorfo es una cualidad del ogro atribuida en la zona del Valle del Jerte para permitirle pasar por resquicios y devorar a los niños estirando y encogiéndolo su cuerpo a voluntad (Martín, 2002: 235).

19. La Zarrampla del juego era denominada en una versión preliminar de *Maldita Castilla* «Insolent Worm», lo que nos lleva a pensar que se cambió el nombre buscando una unidad temática en el bestiario como factor predominante.

emblemáticas criaturas de *Ghosts'n Goblins* de Capcom.²⁰ El bestiario está formado, por tanto, por una combinación de criaturas míticas provenientes de múltiples culturas, con fuerte presencia de los mitos populares españoles, y algunos guiños a los principales videojuegos de la época que evoca en su diseño y mecánicas.

Maldita Castilla evoca un mundo mágico medieval próximo al de las leyendas y mitos literarios, con evocaciones a la heroicidad de caballeros como el Cid y se convierte en uno de los títulos con mayor presencia de seres y criaturas de la tradición medieval española. Es cierto que en otros títulos pueden encontrarse criaturas inspiradas, basadas o –al menos– muy parecidas a criaturas de nuestra tradición y que surgieron también durante la Edad Media, como la mano negra,²¹ y otros son muy populares y extendidos en múltiples culturas con diferentes variaciones.²² Que el juego se alimente de esta tradición no debe extrañarnos, pues la presencia del folclore japonés en los videojuegos de ese país es más que abundante con todo tipo de demonios, seres elementales, metamorfos y demás mitos, cuentos y leyendas que son trasladadas a producciones de toda índole.

4. Conclusiones

La Edad Media, tanto desde el punto de vista histórico como el legendario y literario, ha sido fuente de inspiración para muchos elementos de la cultura pop contemporánea, tomando muchas veces como base las visiones idealizadas de la literatura caballeresca y construyendo un imaginario medieval revisado a través del cine, el cómic y, cómo no, los videojuegos. Dentro de esta construcción de una identidad revisada del Medioevo y su explotación como marco narrativo para diferentes industrias del ocio hay una serie de personajes, hitos históricos y leyendas que son claramente predominantes y que se vinculan a la cultura anglosajona y la francesa, que han disfrutado de una mayor internacionalización en la Edad Moderna y Contemporánea que otras.

La Edad Media española es una época que puede resultar más que apasionante para los videojuegos de los géneros que hemos recorrido, como la estrategia militar o la acción, por sus conflictos, la escala de los mismos y la importancia para la posterior definición del mapa político, cultural y religioso de Europa. Como hemos visto, no podemos lamentar una ausencia, pero sí se acusa una infrarrepresentación, que arrastra a personajes como el Cid,

20. Firebrand pertenece al tipo de demonios llamados Red Arremer. Es una criatura alada, de color rojo y alas azulonas. Este personaje ha protagonizado tres videojuegos: *Gargoyle's Quest*, *Gargoyle's Quest II* y *Demon's Crest*.

21. En varios títulos de la saga japonesa *The Legend of Zelda* aparece una mano gigante (llamada Wallmaster) que típicamente cuelga del techo. Ataca al jugador intentando agarrarlo cuando está quieto varios segundos para causarle daño y llevarlo al inicio de la mazmorra. Aunque hay modificaciones en el diseño de una entrega a otra, suelen ser manos gigantes y oscuras que recuerdan a unas garras. Una variante son las Floormaster, que surgen como un brazo alargado y electroplasmático de una sombra que se desplaza por el suelo.

22. Sirvan de ejemplo el lobo hechizado castellano en relación con el mito extendido universalmente de la licantrópía y los ojancos, ogros gigantes de un solo ojo, que nos recuerdan a los cíclopes griegos.

Ludovico Pío o Jaime I, por ejemplo. Nuestra tradición literaria y legendaria ha experimentado una suerte similar: los grandes imaginarios, así como la potencia del *imagos* medieval, han sido copados fundamentalmente por lo anglosajón.

La debilidad de la cultura española en su capacidad para promover, proyectar e incluso mercantilizar su propio pasado a través de las industrias del ocio como rasgo sistémico generalizado en el marco de los videojuegos pero palpable a través de otras industrias artísticas, como el cine (donde es imprescindible destacar la cinta de 1961 protagonizada por Charlton Heston). No puede ser casualidad que algunos de las muestras palpables de la presencia de figuras como el Cid y otros elementos de la cultura medieval española estén presentes en los videojuegos coincidiendo con la que se conoce como la Era Dorada de los videojuegos (la época de los ordenadores de 8 bits; aprox. 1978-1983) y ya en la actualidad: se trata de dos periodos en los que el desarrollo independiente, con equipos incluso de una persona en solitario, bastan para producir y distribuir un videojuego.

Es decir, el enorme crecimiento del desarrollo independiente de videojuegos fuera de las medianas y grandes corporaciones del sector a partir de la eclosión de los dispositivos móviles, la autopublicación en línea y la siempre resistente escena *indie* del sector PC han creado una nueva tormenta perfecta para el impulso de los grupos aislados que pueden ejecutar su idea y hacerla llegar a un gran público a través de la red sin depender de intermediarios, y con inversiones de tiempo y dinero que pueden ser comedidas. En los modelos más tradicionales de videojuego, o en géneros que necesitan grandes niveles de producción para alcanzar los estándares de calidad previsibles, la presencia española es virtualmente inexistente y esto tiene como consecuencia directa que no hay un bastión de desarrolladores con incentivos suficientes como para nutrirse de la tradición cultural ni la historia que les sería más próxima, es decir, la propia.

La presencia o ausencia de figuras como el Cid, batallas como la de Covadonga o todo el proceso de la Reconquista, así como de los mitos y leyendas tradicionales, en el mundo de los videojuegos no cuenta con el respaldo de un tejido de desarrolladores y empresas del sector que pueda dar respaldo a tales ambientaciones frente a la cultura anglosajona o la japonesa, que son –con diferencia– los centros de poder del desarrollo de videojuegos, por volumen de producción de títulos, control sobre el mercado y capacidad económica de las empresas especializadas en este sector del ocio.

Teniendo en consideración estas complicaciones estructurales y el, a nuestro pesar, escaso peso internacional de España dentro de la industria del desarrollo de videojuegos, sería injusto ignorar que el Cid, como gran héroe y mito fundacional de la idea de España, glorificado por los siglos posteriores gracias a sus victorias y el peso cultural del *Cantar*, tiene una presencia importante en la historia de los videojuegos. Los grandes títulos que se ambientan en esa época suelen recoger de una forma u otra (aunque, a veces, a través de expansiones complementarias) al Cid o a la Reconquista, con una perspectiva parcial y sesgada o incluso bordeando lo erróneo y fragmentario.

Mucho más marginal es la presencia de las criaturas mitológicas castellanas y virtualmente inexistente la traslación del hito de la caballeresca literaria que fue el *Amadís de Gaula*. Ni Amadís, ni el Cid, ni seres mitológicos como la Zarrampla son universales como el posterior don Quijote, o los también medievales rey Arturo y Robin Hood. O, en la categoría de personajes estrictamente históricos, no han alcanzado la glorificación internacional de, por ejemplo, Juana de Arco.

En este sentido, la relación entre los videojuegos y la Edad Media española en todo su conjunto es irregular y muchas veces dependiente del alcance historicista y supranacional de determinadas compañías, lo que atribuimos en buena medida a la falta de tejido industrial en el sector del videojuego dentro de España (donde se debe prever un mayor conocimiento de la historia y la cultura propias) y al hecho de que los videojuegos realizados en el propio territorio nacional suelen reproducir modelos culturales exógenos y, por tanto, no diseminan ideas, realidades ni conceptualizaciones identitarias propias recurriendo, así, a tópicos, arquetipos y constructos mayoritariamente anglosajones. Solo así puede explicarse en toda su extensión la fenomenología recogida, que desde luego no puede defenderse aludiendo a una hipotética falta de relevancia histórica, cultural y literaria o por una ausencia de interés inherente en estos aspectos frente a la historia y mitos de otras culturas en épocas comparables.

Bibliografía

Ayén, Francisco (2010), «Aprender Historia con el juego *Age of Empires*». *Proyecto Clío*, 36, (consultado: 20/09/2016).

Djaouti, Damien, Julian Alvarez, Julian Y Jean-Pierre Jessel (2011), «Classifying Serious Games: The G/P/S model», en *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*, ed. Patrick Felicia, Hershey, IGI Global, pp. 118-136.

Dro Soft (1987), *El Cid* [manual de instrucciones], Madrid, Dro Soft.

Locomalito (2012), «Maldita Castilla: un juego de Locomalito», *Locomalito.com*, (consultado: 20/09/2016).

Lucía Megías, José Manuel (2008), «Amadís de Gaula: un héroe para el siglo XXI», *Tirant*, 11, pp. 98-118.

Martín García, Jorge (2015), «Luchar con odres: reescritura cervantina y subversión caballeresca en el videojuego *Don Quijote* (1987)», *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 5 (2), pp. 83-104.

Martín Sánchez, Manuel (2002), *Seres míticos y personajes fantásticos españoles*, Madrid, Editorial Edaf.

McCall, Jeremiah (2011), *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*, Nueva York, Routledge.

Rosin, Hanna (2006), «Life Lessons: How Soap Operas Can Change the World», *The New Yorker* (05/06/06), pp. 40-45.

Ludografía fundamental

Broderbund (1989), *Prince of Persia* [videojuego Apple II], Broderbund, EE. UU.

CAPCOM (1985), *Ghosts'n Goblins* [videojuego arcade], Capcom, Japón.

ENSEMBLE STUDIOS (1999), *Age of Empires II: The Age of Kings* [videojuego PC], Microsoft, EE. UU.

– (2000), *Age of Empires II: The Conquerors* [expansión PC], Microsoft, EE. UU.

GESTIONET (2007), *El Camino del Cid* [videojuego PC], Consorcio Camino del Cid, España.

– (2012), *El Camino del Cid* [aplicación iOS/Android], Consorcio Camino del Cid, España.

HAEMIMONT GAMES (2000), *Tzar: Burden of the Crown* [videojuego PC], FX Interactive, Bulgaria.

– (2002), *Tzar: El Cid y la Reconquista* [expansión PC], FX Interactive, Bulgaria.

LOCOMALITO (2012), *Maldita Castilla* [videojuego PC], Locomalito, España.

ORCERA, Manuel y MORAGREGA, Francis (1987), *El Cid* [videojuego Spectrum/CPC/MSX], Dro Soft, España.

PARADOX DEVELOPMENT STUDIO (2013), *Europa Universalis IV* [videojuego PC], Paradox Interactive, Suecia.

SONIC TEAM (2009), *Sonic and the Black Knight* [videojuego Wii], SEGA, Japón.

THE CREATIVE ASSEMBLY (2002), *Medieval: Total War* [videojuego PC], Activision, Reino Unido.

– (2006), *Medieval II: Total War* [videojuego PC], SEGA, Reino Unido.

– (2007), *Medieval II: Total War: Kingdoms* [expansión PC], SEGA, Reino Unido.

UBISOFT MONTREAL (2007), *Assassin's Creed* [videojuego X360/PS3/PC], Ubisoft, Canadá.

Escandell Montiel, Daniel, «Del Cid y la Zarrampla: el imaginario caballeresco español en los videojuegos», *Monografías Aula Medieval*, 6 (2017), pp. 109-123.

Resumen

El mundo de la caballería tradicional española nos ha transmitido un extenso legado de mitos, criaturas legendarias, personajes literarios y sucesos históricos que han tenido diferente calado en el imaginario cultural y popular. En el caso concreto de los videojuegos nos encontramos con una tradición de fuerte presencia del Medioevo anglosajón, pero ¿cuál es el espacio ocupado por nuestra tradición? En este artículo respondemos a dicha pregunta y analizamos cómo dicho acervo ha sido recodificado por desarrolladoras externas a nuestra cultura y tomado como base e inspiración por estudios nacionales. Es foco de atención también el impacto y las posibilidades de los videojuegos como ítem cultural desde la perspectiva de la recodificación y construcción en esta industria de nuestra herencia cultural forjada en la Edad Media.

Abstract

The traditional Spanish cavalry world has transmitted us an extensive legacy of myths, legendary creatures, literary characters and historical events that have had different impact in our cultural and popular imaginary. In the specific case of videogames, there is a strong tradition of presence of the Anglo-Saxon Middle Ages, but what is the space occupied by our tradition? In this article, we answer this question and analyse how our tradition has been re-encoded by developers outside our culture, taken as basis and inspiration by national studios. We also focus on impact and possibilities of videogames as a cultural item from the point of view of the re-encoding and the construction in this industry of our cultural heritage forged during the Middle Ages.

Palabras clave

Caballería
Mitos medievales
Videojuegos
Herencia cultural
Recodificación

KeyWords

Cavalry
Middle ages myths
Videogames
Cultural heritage
Re-encoding